

MONSTER KIT

Has creado tu monstruo, le has puesto un nombre y un poder, lo has coloreado...has disfrutado con él. ¿Lo vas a abandonar? ¡No! Ahora vamos a jugar a con él.



JUEGO DE ROL

Se recomienda que en las primeras partidas (o en todas), el director de juego sea un adulto. Cada jugador formará un monstruo cogiendo cartas al azar. Se suma el valor de las cinco cartas y este será el valor total de nuestro monstruo. Este valor deberá repartirse entre las estadísticas poder e inteligencia. El poder se utilizará para llevar a cabo acciones que requieran fuerza física, y la inteligencia en todas las acciones que requieran usar la mente.

Los jugadores toman el rol del monstruo que han creado, rellenando de forma breve las cuestiones que contempla la hoja de personaje:

Nombre del monstruo, cómo es (descripción), dónde vive, qué hace, qué le gusta, qué le molesta. En el apartado "autor del monstruo" se escribirá el nombre del jugador.

Los monstruos pueden ser de cuatro tipos: de agua, de tierra, de aire o de fuego. Debes elegir uno de estos elementos ya que durante la partida tendrá importancia.



Los monstruos de agua pueden sumar +2 a una de sus estadísticas siempre que deban superar una acción relacionada con este elemento. Por ejemplo "nadar en un río", ya que el río tiene agua.

Los monstruos de tierra pueden sumar +2 a una de sus estadísticas siempre que deban superar una acción relacionada con este elemento. Por ejemplo "buscar algo en un parque", ya que el parque es de tierra.

Los monstruos de aire pueden sumar +2 a una de sus estadísticas siempre que deban superar una acción relacionada con este elemento. Por ejemplo "evitar que un vendaval se nos lleva volando".

Los monstruos de fuego pueden sumar +2 a una de sus estadísticas siempre que deban superar una acción relacionada con este elemento. Por ejemplo "apagar una pila de papeles que se prenden fuego".

Como veis los cuatro tipos de elementos son importantes, y dependerá de la aventura que juguemos cual nos vendrá mejor en unos casos o en otros. Si juegan varios monstruos lo ideal es que cada uno pertenezca a un tipo, así tendréis más posibilidades de llevar a cabo cada acción con éxito.

Para jugar una partida de rol a Monster Kit necesitaremos un dado de seis caras, al que llamaremos durante la aventura 1D6 (1 Dado de 6 caras).



El director de juego será quien desarrolle la aventura que nuestros monstruos van a jugar. Para ello irá narrando distintas situaciones en las que los monstruos se encontrarán, debiendo superarlas para conseguir cumplir algún tipo de misión. Cuando el director de juego narre una escena, los jugadores deberán explicar como se enfrentan a ella...

...(por ejemplo, el director de juego explica a los jugadores que sus monstruos están en un parque de la ciudad y deben encontrar a Casolipolito, un monstruo amigo de ellos que se ha perdido entre tanto columpio y tanta hierba. Los monstruos tienen un tamaño de cinco centímetros, por lo que el césped no les permite ver donde está Casolipolito... El director les pregunta: "¿Qué hacéis para encontrar a vuestro amigo?")



Los jugadores irán pensando que hacer para recorrer el parque sin que ningún humano (también hay perros paseando por allí) los vea y poder encontrar a su amigo. Cuando un jugador declara una acción, el director de juego sopesa la dificultad que supone realizarla, echando un vistazo a esta tabla:

*Si la **acción** es **muy fácil** (abrir los ojos, extender los brazos, andar...): el jugador debe lanzar el dado y obtener un 3 sumando el resultado del dado y su estadística correspondiente (poder si conlleva una acción física e inteligencia si conlleva una acción mental). Para ahorrar hacer muchas tiradas durante la partida, se supone que todos los monstruos pueden hacer bien estas acciones "muy fáciles", por lo que no será necesario lanzar el dado. Se hace automáticamente.

***Acción fácil** (correr, hablar, señalar algo...): el jugador lanza el dado y sumando la estadística correspondiente debe obtener un valor de 5 o más.

***Acción normal** (saltar, perseguir algo, andar por el agua, gritar, buscar comida en un lugar donde hay alimento...): el jugador lanza el dado y sumando la estadística correspondiente debe obtener un valor de 10 o más.

***Acción difícil** (saltar un precipicio a corche con su tamaño, subir el bordillo de la acera, nadar en una charca, esconderse de un humano, construir una barca, buscar comida en un lugar donde no hay apenas alimento...): el jugador lanza el dado y sumando la estadística correspondiente debe obtener un valor de 12 o más.

***Acción muy difícil** (esconderse de un perro o un gato, nadar en un río, construir un castillo, buscar comida en el desierto por ejemplo...): el jugador lanza el dado y sumando la estadística correspondiente debe obtener un valor de 14 o más.

NOTA GENERAL: Si el monstruo de un jugador no suma más de 8 puntos en total, el director de juego puede permitirle volver a robar cartas para conseguir un monstruo que tenga un valor mínimo de 8 puntos.