

Blast

(Guía actualizada)

Prologo

Bueno, creo que esto es algo que muchas personas estaban esperando y aunque me tomo tiempo responder a sus inquietudes, aquí está la modificación de la guía de blast. El hecho de la realización de esta guía, se debe principalmente a la creación de los personajes o a la modificación de los mismos, ya que hemos visto con el transcurso del tiempo como personajes que cumplen con las reglas de blast irrumpen con las reglas de ética en una batalla. También esta guía contiene algunas nuevas normas, que tienen que ver con la cantidad de ataques usados por turno y algunas expresiones que se utilizan frecuentemente.

Cabe destacar que al principio pensé en simplemente hacer la guía de creación de personajes, sin alterar la guía anterior; pero ya que esta guía esta inicializada desde 0, la guía anterior perderá toda su validez. De todas formas esto se toma como la última actualización de Blast, se seguirá llamando blast porqué ese es su origen, no se preocupen, no será Blast 2.0 como algunos me lo preguntaban. Para minimizar el trabajo tomare partes de la guía anterior que no necesiten ser cambiadas y que se ajusten a las necesidades de los usuarios de Blast.

En cuanto a la aceptación del Blast últimamente, me he sentido algo alagado, debido a que el estilo que cree y ustedes usan está creciendo y no está de más expresarles mi gratitud a aquellas personas que les recomiendan este estilo a sus amigos o que llevan este estilo a donde vayan. Tuvimos algo de problemas creciendo pero con un par de ases en la manga este estilo se ha desarrollado más de lo que las personas ignorantes lo tenían encarcelado.

Por otra parte me gustaría incentivar a los nuevos en este estilo a que aprendan, y a los viejos, los que ya saben que por favor enseñen a los nuevos, el objetivo es crecer, solo es una pequeña recomendación del creador. Bueno sin más palabras, vamos a la guía.

Significado de Blast

Blast, es un estilo de rol alternativo. Al decir alternativo, es decir que puedes elegir usarlo o no usarlo, es un aditivo al rol turnado en cualquiera de sus apariciones como lo son URM, DRM, URM 2.0 entre otros. Rol, quiere decir manejar o aparentar una vida de un personaje de anime elegido, y utilizando medios escritos tecnológicos como la computadora, el msn y las salas de chat, interactuar con otros para así crear diferentes tipos de experiencias. Este tipo de rol consiste en la lógica y en el análisis. Si realizas ataques, movimientos o alguna acción sin lógica, podría ser nula ante los conocedores del estilo. En URM o tipos de rol normal, el jugador elige a un personaje de una serie de anime, y se comporta exactamente como ese personaje, idéntico a como el personaje es en el anime, con algunas pequeñas variaciones dependiendo de la persona. Al momento de pelear, alguien que utiliza un rol turnado normal, hace los ataques idénticos a los que hace el personaje en el anime, no pueden ser alterados ni removidos. El Blast ofrece una gama más entretenida de lo habitual, ya que aquí si puede haber creaciones, la imaginación y conocimiento de un usuario puede fluir, dando mayores confrontaciones de pensamientos y batallas mucho más emocionantes. Los personajes utilizan propiedades en vez de ataques y defensas predeterminados.

Factores que llevaron a la creación de este estilo

El objetivo principal del Blast es romper la monotonía que encontramos hoy en el mundo del rol. Cada vez resultando ser menos atractivo debido a las diversidades que existen en este mundo. Se vuelve muy aburrido personificar o ser similar al personaje de anime el cual usamos, incluso siempre hacer sus mismos ataques, en cada pelea en cada vez que hablas, sientes que te comportas igual, que no cambia nada, y tus peleas, son un asco, todos tus enemigos saben que puedes hacer y conocen tus habilidades, dependes de que si tu personaje es fuerte o débil, claro, si agarro un personaje fuerte, nadie me podrá ganar, porque en el anime es fuerte, por ejemplo, que pasaría si Aldebarán se enfrenta a Zeus?, por más fuerte que sea la persona que controle a Aldebarán, tendrá desventaja, por el simple hecho de que Zeus es superior según el anime y la mitología. Pero donde se supone que quedan las habilidades de los roler? Porque un personaje debe de elegir la calidad del roler? Porque no todos tienen la misma oportunidad de superarse?

En Blast te puedes comportar de acuerdo a una personalidad que te guste, algo que te agrade y con lo que te identifiques, así como en las peleas, utilizar lógicamente tus habilidades verdaderas, no las de un simple personaje, habilidades copiadas de otra mente. Por ejemplo, este es un ejemplo tonto y básico que uso, si Saga, el caballero de géminis, puede lanzar millones de galaxias para hacer una explosión enorme que destruya al enemigo en su famoso Galaxian Explosión, porque entonces no podría invocar una galaxia como escudo, si llama muchas para atacar, se supone que las controla mediante su cosmos, por eso puede llamarlas, pero, porque no puede escudarse con ellas? Es un punto de vista lógico, viéndolo por donde lo veas, igual pasa con todos los personajes de anime, otro ejemplo, si Kisame es un ninja de agua, y en el anime no lanzo agua, aunque te digan que es de agua, porque no podría hacerlo? Claro, un manipulador de fuego no puede lanzar agua al menos que encuentre una forma lógica y aceptable de hacerlo, como derretir a altas presiones hielo haciendo que el agua salga con velocidad para impactar, eso es el Blast, es innovar con lógica. Mostrar tus habilidades es algo que solo tu propia lógica puede hacer, crear tus estrategias y tus ataques en base a las propiedades de tu personaje.

Guía Básica Para Rol

El rol básico normal tiene los siguientes aspectos.

- 1- Personaje: necesitas elegir un personaje para así formar parte del mundo del rol, o ser alguien ya sea de un anime o un juego, en Blast puede ser alguien creado.
- 2- Carácter: Cada personaje posee una forma de comportarse, ya sea arrogante, bueno, amable entre otras.
- 3- Acciones: Las acciones son una parte muy importante en el rol, ya que sin las acciones tu personaje no se moviera ni hiciera nada. Para realizar una acción, es recomendable escribir lo que el personaje HACE entre signos como asteriscos **, subrayado arriba –, entre otros. Para las acciones tienes que describir bien lo que hace tu personaje, de manera que el que te lea entienda muy bien lo que estás haciendo. Un ejemplo de acción es este: * lentamente, kakashi dirige su mirada al cielo, mientras sonrío por ver lo hermoso que es*. Se observa y se entiende lo que mi personaje quiere hacer, ese ejemplo fue en 3 persona.
- 4- Este es un ejemplo en primera persona * veo hacia arriba fijando mi mirada en una nube en especial, la cual tiene forma de carro*. Así como use los asteriscos se pueden usar otros signos.
- 5- Hablar: Es otra parte muy importante, es precisamente lo que sale de la boca de tu personaje, lo que tu personaje DICE. Para realizar esto, no es necesario ningún signo, se escribe naturalmente, las acciones se separan de las palabras mediante el asterisco, así que puedes escribir acciones y palabras en un mismo párrafo. Ejemplo: * Sonríe malévolamente a la vez que observa a su contrincante* jaja tu piensas que puedes derrotarme??. Vemos que la parte sin asteriscos, es lo que mi personaje habla. Hay diferentes formas de hablar. Forma triste: Cuando tu personaje esta triste, la forma ideal de hablar es decir cosas tristes y usar emoticons o gestos que lo denoten, así como también varios puntos al final así: u_u no lo sé..... Otro ejemplo es este: u.u mi abuela....ya sabes lo que le sucedió... Es la manera triste de hablar. En la manera feliz utiliza gestos o emoticons alegres, y claro, expresiones alegres, como esta yupiiiiiiiiii!!!! n_n estoy feliiiiizzz!!!!. Para la seriedad, solo usa muchos puntos suspensivos, sin caras y una que otra palabra complicada como este ejemplo: disculpe señor....no creo que este sea el mejor momento...para su interrupción. Se hace un mundo combinando signos y palabras, para darle la personalidad a quien eres.

6- Pensamientos: No son tan importantes pero para aquellos experimentados son muy divertidos de usar. Es lo que tu personaje PIENSA, aunque el que esté hablando contigo lo lea, su personaje tiene que hacer como si no lo supiera, a menos que lea mentes o algo por el estilo. Ejemplo * observa a su rival* jajajaja tu, eres muy bueno en batalla (que idiota, eres una basura)

Términos utilizados en Blast

La terminología del Blast es importante de aprender, para así saber más acerca de las reglas.

- 1- Propiedades: con eso se refiere a los atributos, elementos o habilidades en general que posee tu personaje, por ejemplo, el personaje de caballeros del zodiaco Camus de acuario, posee la propiedad Hielo. El personaje Hatake kakashi de naruto, posee diferentes propiedades ya que utiliza técnicas de varios elementos.
- 2- Técnicas: Cada uno de los ataques y defensas que posee un personaje.
- 3- Estrategias: Combinación de ataques o defensas para realizar movimientos ventajosos.
- 4- Energía: Cantidad de poder que usa un personaje en sus ataques, la falta de esta puede causar agotamiento. Hay un total de 100% de energía, los peleadores comienzan con este 100%. En cada uno de tus ataques o defensas tienes que decir que cantidad de energía utilizas, que sea razonable y lógica, de lo contrario tu enemigo puede protestar. Si no mencionas cuanta energía utilizas, tu enemigo puede hacerlo por ti, e igualmente, si no es justo, puedes protestar.
- 5- Acuerdo: Conversación entre dos o más peleadores para determinar el lugar, la hora, las ventajas, las condiciones y el peso de una batalla. En si deben acordar cualquier condición inicial de la batalla.
- 6- Lugar de Batalla: Es el lugar en donde dos o más combatientes se miden, pueden ser playas, ríos en fin, cualquier paisaje conocido.
- 7- Condiciones: Son las diferentes tipos de formas en que una batalla puede darse. Como ejemplo, lloviendo, con un huracán, en medio de un tornado etc.
- 8- Manipular: Es el acto de decir lo que le sucede a tu enemigo o a alguna acción de tu enemigo.
- 9- Ficha de propiedades: Es una pequeña lista de propiedades que posee un personaje, siempre se deben tener en cuenta para una batalla.
- 10- Comprobación: no es más que comprobar cuando tu personaje mostro indicios de la propiedad mencionada en tu ficha de propiedades.
- 11- Personaje Original: Es el tipo de personaje que tomamos de el anime para jugar Blast, sin modificaciones en cuanto a propiedades. Un ejemplo sencillo de esto es

Mu de Aries, de Caballeros del zodiaco, el cual posee ciertas propiedades específicas.

- 12- Personajes Mood: Son los personajes modificados, ósea, tomamos un personaje original y le agregamos propiedades y otras cosas. Un ejemplo clásico de esto soy yo mismo Soul Lord Mu, posee otras propiedades y condiciones además de las que posee el mu original por lo tanto, soy una modificación.
- 13- Creation: Son los personajes creados desde 0, no los puedes encontrar en un anime, en juegos ni revistas, nacen de la imaginación de una persona y debido a eso, pueden poseer propiedades únicas, pero estos personajes al igual que los modos tienen ciertas limitaciones.
- 14- Rulebreaker: Este tipo de personajes puede encontrarse entre los originales, los Moods y los Creation. Con rulebreaker nos referimos a los personajes que tiene propiedades abstractas las cuales afectan de manera lógica pero irregular una pelea. Por ejemplo Un personaje cuya propiedad sea modificar la historia a su antojo, sin acertar un golpe, o un personaje cuya propiedad principal sea El olvido y pueda hacerte olvidar cualquier cosa, entre otros.

Explicación Detallada de Blast

Primero que todo, debemos de trasladarnos al concepto más importante de Blast, que son las propiedades. Como ya se ha dicho a diferencia de otros estilos turnados, en este estilo se utilizan propiedades en vez de ataques. Las propiedades son los elementos o atributos que el personaje maneja en general. Las propiedades se abstraen lógicamente de la originalidad del personaje. En caso de anime o juegos, se toma el personaje, se analizan sus movimientos y dependiendo de lo que maneje en sus ataques entonces se abstraen las propiedades.

Ejemplo:

Camus de Acuario (es un personaje conocido), sus ataques en el anime manifiestan un control absoluto sobre el hielo. Su propiedad principal es hielo. Se analizan sus otros movimientos para ver si tiene más propiedades. La velocidad de la luz, es otra propiedad manifestada naturalmente en este personaje, por lo tanto en su ficha de propiedades tienen que aparecer el hielo, y la velocidad.

Después de que ya conoces tus propiedades, debes tenerlas siempre en cuenta, porque en cada batalla, cualquier persona puede decidir que le muestres tu ficha de propiedades, la cual no es más que una leve explicación de las propiedades que posees y porqué las posees. Esto para evitar a personas que arruinan el estilo.

Ya teniendo todo lo anterior en cuenta, puedes comenzar a entrenarte mentalmente, realizando ataques y defensas con tus propiedades, recuerda que si te sales de las mismas en una batalla, la pierdes.

En la batalla debes atacar por medio de turnos, tratando de no cometer errores. Los errores serán expuestos en la sección de reglas de Blast.

Personajes Mood

(Reglas a favor y en contra de los personajes Moods)

Bueno, llegamos a la parte triste para algunos, en esta sección que es nueva, mencionare las reglas que debe seguir un personaje modificado, ya que hemos observado algunos personajes modificados utilizando exuberantes propiedades, sin límite alguno, perturbando a los que están aprendiendo y mortificando a los que ya saben. Ya mencione en la parte de términos usados en blast que es un personaje Mood, así que pasare directamente a las reglas.

- 1- Los personajes mood pueden agregar solo una propiedad adicional a su textura original. Sin importar cuantas propiedades tenga el personaje original, solo pueden agregar una.
- 2- Las propiedades agregadas en los personajes mood no pueden conllevar a otras propiedades. Por ejemplo, Si yo Mu, manejo la velocidad de la luz, es lógico que corra creando una fisura en el flujo normal del viento o aire, y crear un tornado a partir de mi velocidad. A esto se le llama utilizar la lógica para obtener nuevos ataques de otras propiedades que no manejas. Pero si yo Mu, me agrego agua a mis propiedades y me vuelvo un personaje modificado, no puedo hacer nada con mi propiedad de agua que me lleve a otra propiedad, aunque sea completamente lógico. El agua solo la puedo utilizar como agua, y como agua muere. Ni siquiera puedo congelarla para que se haga hielo y golpear más fuerte.
- 3- Las propiedades originales de un personaje mood se mantienen y estas si pueden llevar a otras propiedades utilizando la lógica.
- 4- El enemigo seguirá interactuando igual con las propiedades modificadas. Utilizare el mismo ejemplo de Mu y el agua. Yo siendo mu no puedo hacer nada ni con lo lemuriano ni con las dimensiones ni con nada, para congelar mi agua; pero, si lanzo un ataque de agua, mi enemigo si puede congelarla para defenderse, o hacer lo que le sea posible.
- 5- Los personajes mood, no pueden agregar propiedades abstractas, solamente pueden agregar propiedades elementales conocidas como agua, tierra etc etc etc, o raras, como sangre, luz oscuridad entre otras. Pero no pueden agregar sentimientos como propiedades ya que la mayoría de propiedades abstractas los lleva a ser Rulebreaker.

- 6- Un personaje Mood también es aquel que modifica su historia, Si el personaje mood solo modifica su historia, en términos de batalla será tratado como un personaje Original.
- 7- Un personaje mood puede manifestar su modificación por medio de una transformación. Si lo hace así, entonces perderá sus propiedades originales y quedara solamente con la propiedad mood. Si usa este método, mientras este transformado puede ser tratado como un personaje original y no tener limitaciones. Ejemplo Si yo mu deseo poseer la propiedad sangre, puedo realizarlo mediante una transformación a la que denomino Blood Mu; pierdo todas las propiedades originales, pero puedo hacer lo que desee con la propiedad sangre, sin limitaciones.
- 8- Un personaje Mood de transformación solo puede transformarse una vez por pelea, y regresar a su origen una vez por pelea, así que ya saben, piensen bien.
- 9- Un personaje Mood solo puede poseer una transformación.
- 10- Los personajes originales que tienen modificaciones en su cuerpo, también son considerados mood. Por ejemplo, si yo mu deseo que mi cuerpo sea una unión de millones de almas, tal que mi cuerpo al ser mutilado o cortado vuelva a unirse. Soy considerado una modificación.
- 11- Si nos encontramos a un personaje Mood con el caso anterior, todas sus propiedades normales, serán consideradas como modificaciones. En otras palabras, ninguna de sus propiedades aunque sean originales pueden llevar a otra propiedad.
- 12- Los personajes Mood que poseen modificaciones corporales, no pueden agarrar las modificaciones corporales para realizar acciones, simplemente es un método de ataque, o defensa continuo.
- 13- Cuando un personaje es Mood, tiene que aparecer en su ficha de propiedades, que lo hace mood y qué tipo de mood es.
- 14- Si las propiedades mood no aparecen como si fueran mood, simplemente el personaje que sea dueño de la ficha será inmediatamente prohibido.
- 15- Si alguien que cumple todas estas reglas es retado por alguien que no cumple ninguna de estas reglas, y acepta la pelea, Yo Mu el creador del Blast NO me hago responsable, ellos sabrán porque lo hacen.
- 16- Si se da el caso anterior, se seguirán las normas de batalla del blast.

Esto es todo en cuando a Mood.

Personajes Creation

(Reglas a favor y en contra de los personajes creados)

Esta sección también es nueva, igualmente una tristeza para algunos, pero necesaria. Al igual que con los personajes mood, observamos que hay personajes creados con propiedades que nadie sabe de qué hueco salieron, y lastimosamente tengo que limitarlo. Ya en la sección de términos usados en blast mencione que es un personaje Creation así que pasare directamente a las reglas.

- 1- Los personajes creation pueden llegar a tener 5 propiedades como máximo y una como mínimo.
- 2- Ninguna de las propiedades de un personaje creation puede ser abstracta, solo pueden ser propiedades elementales.
- 3- Los personajes creation también pueden manifestar una de sus propiedades como una transformación, como explique qué es eso en la sección de los modos no lo hare de nuevo.
- 4- Los personajes creation también pueden crear una estructura física compleja, con esto me refiero a no tener un cuerpo normal.
- 5- Un personaje creation con una propiedad, es tratado como un personaje normal. Al decir que tiene una propiedad, esta no está acompañada de modificación física ni nada por el estilo.
- 6- Las modificaciones físicas se tratan como una propiedad.
- 7- Un personaje creation que posea una propiedad, y una modificación a su cuerpo o física, será tratado como un personaje normal. No tiene limitaciones para sus propiedades, y su cuerpo o modificación de cuerpo solo puede ser usado como ataque o defensa continuo, no se convierte en una propiedad para atacar. Ejemplo Mi personaje Creacion es Eusebio el Inmortal. Eusebio es inmortal por lo que su cuerpo no puede ser destruido, no puede morir por alguna acción que realicen a su cuerpo, aunque quemen su cuerpo, Eusebio seguirá con vida ya que su cuerpo es inmortal, no desaparece, no muere. Sin embargo, Eusebio NO puede observar un conejo, tocarlo y hacerlo inmortal, la inmortalidad no es una propiedad de ataque o defensa que él puede utilizar como acción, solo está presente en su cuerpo y en ningún otro lado. Eusebio también posee la propiedad oscuridad, este puede hacer cualquier cosa con esta propiedad.

- 8- Un personaje creation que posea dos propiedades para realizar acción, será tratado como un personaje normal. Su lógica no será limitada.
- 9- Un personaje creation que posea una modificación física y más de una propiedad para realizar acciones no puede llegar a otras propiedades mediante sus propiedades originales.
- 10- Un personaje creation que posea tres propiedades para realizar acciones, será tratado como un personaje normal.
- 11- Un personaje creation que posea cuatro propiedades se le considerara la cuarta propiedad como una propiedad mood, o sea esta no puede llevar a otras propiedades.
- 12- Un personaje creation que posea cinco propiedades, se le considerara la cuarta como una propiedad mood, y la quinta propiedad puede considerarse como propiedad normal, si y solo si gasta 50% de energía cada vez que la usa, o como propiedad mood si y solo si gasta 25% de energía cada vez que la usa. Si no cumple ninguna de las dos cualidades anteriores no puede utilizarla.
- 13- Un personaje creation que posea 5 propiedades y una de estas propiedades sea transformación, será tratado como un personaje creation de 4 propiedades, y la transformación mantendrá sus reglas originales.
- 14- Un personaje creation que tenga modificación corporal puede tener la siguiente consistencia: mood corporal + acción = normal, mood corporal + acción + acción = Se tratan sus propiedades de acción como mood, mood corporal + acción+ acción + acción= se trata como mood y si quieres usar tu 3 propiedad de acción, solo lo puedes hacer pagando 25% de energía, mood corporal + acción+ acción + acción + acción = se trataran todas las propiedades como mood, y para usar tu 4 propiedad de acción debes usar 50% de energía., mood corporal + transformación + cualquier numero de propiedades permitidas = se sigue la regla de las propiedades antes mencionadas, y si te transformas, se sigue la regla de la transformación pero pierdes la mood corporal.
- 15- Recuerden que la modificación corporal y la transformación se toman como propiedades individuales.

Bueno, con esto termino la sección de creaciones, cualquier duda o evento extraño que aparezca, buscarme. Con esto me refiero a que si olvide mencionar algo en esta sección, por favor se me avise inmediatamente.

RuleBreakers

Bueno, para esta sección tratare de ser lo más breve posible, ya que los rulebreaker son personajes que no pueden existir en condiciones normales. Para definirles mejor que es un rulebreaker les diré que las propiedades de los rulebreaker los deja hacer cualquier cosa, y cuando me refiero a cualquier cosa, es cualquier evento o cualquier propiedad existente o no existente. Los rulebreaker pueden llegar a todas las propiedades, y pueden realizar trampa o ganar sin siquiera pelear. Les daré ejemplos de varios rulebreaker para que me entiendan mejor.

- 1- Afrodita de Piscis es un rulebreaker, debido a que la propiedad de el es utilizar flores o plantas para batallar. Ya que no es algo específico, el puede crear cualquier planta para cualquier situación, plantas de fuego, de hielo, plantas que absorben, plantas que tele transportan, plantas que orinan, plantas que vomitan, plantas que reviven, plantas que, etc. etc. etc., puede hacer cualquier cosa.
- 2- Archer y Gilgamesh de Fate Saty Night : El primero tiene la habilidad de crear cualquier objeto que se le ocurra, y el segundo tiene la habilidad de poseer todas las armas existentes y no existentes en el mundo, también en la imaginación o en donde se le ocurra. Cuál es el problema? Pueden poseer armas de fuego, de hielo, de viento, de ají, armas que lancen vacas, armas que lancen poyos, e incluso, armas que al sostenerla un turno les da la victoria porque si.
- 3- Yugi Oh (o como se escriba) : este tío es rulebreaker debido a que el macarra le puede dar vida a sus cartas, y en sus cartas hay cosas que hacen daño directo al oponente, hay bueno, yo apenas estoy comenzando a jugar eso, pero para los que ya saben que hay en esas cartas, ya sabrán por qué este tipo es rulebreaker.

En fin, ya saben lo que es un rulebreaker, y creo que ahora si tienen noción de porqué tienen ese nombre o si aun no entienden bien y se cuestionan porqué son catalogados así, diré que Exodia tiene la propiedad de que al llegar a una Batalla, gana, y listo, si quieren pelear con un exodia allá ustedes XD.

Bueno, el hecho es el siguiente, tenía planes de prohibir el uso de rulebreakers, pero pensé en algo mejor, porque si lo piensan bien, si se evitan los ataques de rulebreaker, se tiene un personaje algo fuera de orden, pero aun vencible. Los personajes catalogados como rulebreaker no pueden tener batallas legales, normales cuando ellos quieran. Para que un rulebreaker tenga una batalla legal, en donde se reconozca que haya derrotado o matado a alguien, tengo que estar yo, como juez, si no estoy yo como juez, la batalla simplemente no contara gane o pierda. Posteriormente realizare algunas acciones para designar a tres delegados jueces de rulebreakers, los cuales podrán ser jueces en batallas de rulebreakers y cumplir la misma función que yo voy a ejercer desde ahora. Pero por ahora, solo el creador del estilo puede presenciar y juzgar batallas de rulebreaker. Ahora, igual que dije al principio, si alguien acepta una batalla con un rulebreaker, a muerte, y van en serio, bueno no puedo hacer nada si la persona así lo quiso no será mi problema, yo los protejo hasta dónde puedo.

Como aviso importante, las personas que estén interesadas en la certificación, tienen que seguir estrictamente las órdenes que les daré en cuanto a eso, las órdenes también las publicare para que aquellos que son rulebreaker puedan observarlas, al igual que los nombres de los tres elegidos. Para los que quieren ser elegidos pueden mandarme un mail con su razón para que yo los elija. No será una tómbola, elegiré según mis criterios.

Reglas de Blast

(Modificadas)

- 1- Los jugadores antes de una batalla, deben acordar en qué lugar pelearan, si habrá ventajas o desventajas y quien tendrá el primer turno.
- 2- Los combatientes deben solicitar la ficha de propiedades del adversario y su correspondiente comprobación. Si esta regla no se cumple, la batalla no será válida.
- 3- El jugador que posea el turno, ósea, el que está escribiendo su ataque o defensa no puede ser interrumpido por el que ya acabo su turno.
- 4- Cuando un jugador acaba su turno, no tiene derecho de escribir mas acciones ni palabras en el turno del oponente.
- 5- Cualquier ataque o defensa que no se entienda o que carezca de lógica, puede ser eliminado por el adversario, siempre y cuando sea cierto que no se entienda.
- 6- Cada vez que un adversario quiera cantar un error en el turno del oponente, tiene que esperar que este pase, y cantarlo justamente después del turno de él que cometió el error.
- 7- Si el error no está claro, se hará un debate entre el que canto el error y el que lo cometió, para determinar lógicamente si es un error verdadero o solo blasfemia.
- 8- Todas las propiedades de un ataque o una defensa se mencionaran en el turno, si después de el turno, quieres agregarle cosas a tu defensa o ataque, no serán validas.
- 9- Los ataques o defensas se pueden dejar en el campo más de un turno, la única forma de modificar un ataque después de haberlo lanzado, es que lo dejes en el campo y tu enemigo no lo elimine, entonces cuando sea tu turno podrás modificarlo.
- 10- Todo ataque o defensa tiene que poseer lógica.
- 11- Todo ataque o defensa debe ser bien explicado, con palabras fáciles de entender, y si hay difíciles en el mismo turno explicar que significan esas palabras, para que así tu oponente pueda entender perfectamente lo que hiciste.

- 12- Cuando la defensa del enemigo, no sea bien explicada, o lógicamente no pueda detener tu ataque, la defensa del enemigo podrá ser manipulada. Ejemplo, si tu lanzas un ataque de trueno y tu enemigo se defiende con un escudo de agua, tu puedes manipularlo diciendo que tu ataque al tocar el escudo, lo recorre todo debido a que es conductor de electricidad y que el ataque impacta con mas brutalidad a tu rival, debido a que la energía que forma el escudo de agua está conectada con él, porque proviene de él.
- 13- Si el ataque de un enemigo, al chocar con tu defensa, carece de lógica, podrás manipular su ataque. Como el ejemplo anterior a la inversa, si haces una defensa de trueno, y tu enemigo un ataque de agua, una de las cosas que podrías hacer es hacer que tu defensa se convierta en ataque al tocar el ataque del enemigo y que el trueno recorra al agua hasta el punto en donde se creó ó sea tu enemigo.
- 14- Si ocurre error de defensa o error de ataque, y no quieres hacer ninguna de las cosas anteriores, puedes eliminar el turno del enemigo y así perderá todo lo que hizo en ese turno.
- 15- Manipulación blanca: puedes manipular solamente el ataque de un enemigo, sin afectarlo para nada, puedes con tu defensa, manipular el ataque de tu enemigo para hacerlo nulo, pero no hay derecho a golpear a tu enemigo si usas esto. Lo mismo se puede hacer con las defensas del enemigo.
- 16- Si la defensa de tu enemigo forma parte del mismo no puedes utilizar la manipulación blanca.
- 17- Manipulación negada: Decir lo que le sucede a tu enemigo directamente, no es permitido.
- 18- Manipulación negra: si faltas a una de las reglas de manipulación, y tu oponente no dice nada, ni canta error, la batalla continua tal y como va.
- 19- Error: al cantar error durante la batalla, el que canto debe exponer sus quejas basadas en lógica para que así la acción del enemigo que tuvo error sea nula.
- 20- Sucesión: Al lanzar un ataque, tienes que decir que sucede si el enemigo es tocado por ese ataque , ya que si impactas ese ataque, luego podrás inventar consecuencias en tu otro turno, no debe ser así, en el mismo turno debes decir el ataque y que hace .
- 21- En Blast, no hay factor sorpresa, no puedes lanzar algo sin decir que hace o cual es su propósito.

- 22- Si quieres dejar pasar un turno, has una acción tonta como ver a tu rival.
- 23- La batalla se gana cuando uno de los dos personajes muere, es derrotado o se rinde.
- 24- Se puede pelear con juez si se desea, si no, los dos peleadores deben ser lo suficientemente maduros como para pelear sin juez. Existen casos especiales en donde es necesario un juez.
- 25- Si se utilizan ataques o defensas basados en ciencia, tienes que explicar bien, con el objetivo de que tú enemigo sepa lo que estás haciendo.
- 26- Si no terminas de escribir tus explicaciones en un párrafo, tranquilo, puedes tomarte los párrafos que quieras para explicar bien tus ataques y defensas.
- 27- Si un jugador reta al otro y el otro no acepta, no se dará la batalla, por más ataques que lance el que reto.
- 28- Los jugadores no pueden llegar con efectos al campo, al menos que estos efectos sean propiedades físicas.
- 29- El jugador que posee el primer turno es el que describe el lugar y dice que hay en él, El que posee el segundo turno aunque haga técnica de regresión no puede modificar el entorno.
- 30- Es prohibido en Blast realizar ataques que impactan directamente, Por ejemplo, sellos que no dejan que nadie se tele transporte, o alguna acción que realice un efecto porque le da la gana.
- 31- Lean bien esta, en Blast está totalmente prohibido decir que tienes una defensa que te cubre de TODO, tu defensa tiene que explicar porque te cubre de todo, no puedes decir que realizas un escudo en contra de cualquier tipo de energía o ataque.
- 32- El número de acciones desde ahora será limitada, ya que hay personas que realizan más de 6 acciones en un solo turno, hacen la pelea aburrida, y abusan del poder que tienen, debido a esto la reducción de acciones será dictada por las siguientes combinaciones.
- 33- Se puede realizar un ataque y una defensa por turno,
- 34- Se puede realizar un ataque de campo y una defensa por turno.
- 35- Se puede realizar una transformación y una defensa por turno.
- 36- Se pueden realizar dos ataques por turno, sin derecho a defensa.
- 37- Se pueden realizar dos defensas por turno, si derecho a ataque.

- 38- Se puede realizar un movimiento (mover de lugar a tu personaje volando, caminando corriendo o desapareciendo, sin que sea método de defensa o ataque) por turno. Este movimiento puede acompañar a cuales quiera de las reglas anteriores. Puedes hacer el movimiento, acompañando a cualquier regla de la 33 a la 37.
- 39- El número de efectos por turno, no tiene límites, los efectos son el resultado de los ataques y defensas, así que no serán limitados.
- 40- Solo se pueden usar dos regresiones por batalla.
- 41- Solo se puede recuperar el 25% de energía. Tus ataques gastan energía, y por más lógica que posea una acción tuya, solo puedes recuperar un 25% en toda la pelea. Si tienes algún método para no gastar tu energía, bienvenido seas.
- 42- Si un personaje es reportado incumpliendo las reglas, puede que sea prohibido, así que cuidado muchachos.
- 43- Se entiende que hay que tener un control de velocidad y de energía, pero están convirtiendo el estilo en números, y ese no es el objetivo, basta con decir que te mueves a una velocidad elevada o que lanzas un objeto fuerte para que se te entienda. He leído personas que parece que están dando una clase de física "Lanza un carro a 50 Newton, con una velocidad de 400 m/s y una aceleración centrípeta de 45 m/s²" ... o sea, que es eso? Puede que las personas que estemos relacionadas con esas medidas sepamos que es, pero los que no? Recuerden, esto es rol, no es física ni química, si planean usar CR, úsenlo bien.
- 44- Todos los personajes poseen un 100% de energía, el 100% es el 100% ni más ni menos, tu 100% es igual a mi 100%, tú no tienes más energía que yo.
- 45- La regla anterior se sale de las manos de aquellos personajes cuyas propiedades dicen que tienen doblemente su energía, por ejemplo naruto, que posee el 100% de energía de naruto y el 100% de energía del Zorro. Esto hace un 200% de energía en naruto. Y ya que tiene un 200% puede recuperar un 50%.
- 46- No puedes saber que hacen los ataques de tu oponente al menos que utilices lógica. Si no sabes que son, no sabes como contrarrestarlos.

Es todo en cuanto a las nuevas reglas.

Ejemplo paso a paso de batalla Blast

A continuación se mostrara una batalla práctica que ejemplificara las reglas anteriormente expuestas. (Batalla imaginaria)

Batalla entre Arlong y Portgas D. Ace

Al iniciar la batalla, Arlong, el cual es representado por el color azul, y Portgas, que es representado por el color rojo, decidieron que la batalla seria en la playa.

Arlong al ser alguien desconfiado, pregunta a Portgas por su ficha de propiedades, siendo precavido para que Portgas no le haga trampa.

Ya que lo preguntas, tengo una sola propiedad, esta es el fuego.

Quiero una demostración de que tu propiedad es fuego.

Soy un personaje de proveniente de one piece, me comí una fruta de fuego, y manipulo el mismo a mi antojo.

Bien, mis propiedades son, agua, soy un Tritón, ósea que soy casi un pez y también manipulo el elemento oscuridad.

Vi la serie y Arlong no tenia oscuridad por ningún lado, dame una demostración de que posees ese elemento.

(Este sería un caso en que se enfrentaran a alguien con macabras intenciones, ya dejando claro el terreno, con las propiedades claras, a que Arlong no pudo defender su enunciado de que el poseía oscuridad se procede a la batalla, se decidió que Portgas sería el primero en atacar)

Hmmm a que sabrá el pez frito?...dime tu Arlong?.. *rápidamente Ace por medio de su poder, enciende una llamarada de fuego en su mano derecha, observa a Arlong y sonrío sarcásticamente* Spiral Flare *lanza con mucha potencia la llamarada al suelo, y esta rápidamente empieza a girar, creando así algo parecido a un tornado de fuego, el cual se dirige hacia Arlong a una gran velocidad con el fin de quemar su cuerpo y dejarlo fuera de combate*

Yo creo que no podrás saberlo Ace... *Con una velocidad sorprendente, corre en dirección contraria al ataque de Ace, ya que es fuego, Arlong considera refugiarse en el agua de la playa, siendo así, corre hasta llegar a la misma, se introduce en ella, y nada hasta una profundidad en donde el fuego no pueda alcanzarlo, el fuego de su enemigo al estar en constante contacto con el agua, va perdiendo poder hasta extinguirse, El gran ataque de Ace tomo un 20% de su energía*

(En el turno de Arlong se ejemplifican varias reglas, podemos ver como Arlong recurre a la manipulación blanca. Es lógico que si le lanzan un ataque de fuego, se refugie en el agua, por lo que es válido. Usa su consistencia de tritón, para nadar rápido, y estar a salvo. También se ve como Ace pierde un 20% e su energía, por la regla ya mencionada.)

Maldición..., igual eso no es problema...HIKEN FURY!!!! *Ace corre rápidamente a la orilla de la playa, e introduce ambas manos en el agua, encendiendo sus manos a tan alta temperatura, que empieza a calentar el agua, hasta el punto de hacerla hervir, así, calienta a Arlong, y comienza a destruirse en el agua debido a la temperatura*

Error de manipulación, Ace dijiste que me sucedía, y eso no está permitido, como penalización pierdes tu turno, y todo lo que hiciste en el. Prosigamos...

Dentro del agua, Arlong abre su boca, tragando un poco de agua, con ayuda de su contextura de tritón, nada hacia la superficie tan rápido, que sale del agua a gran velocidad, manteniéndose en el aire, Arlong comprime el agua que trago, y lanza a gran velocidad de su boca, pequeñas balas de agua a grandes velocidades, para que el fuego no las evapore

Jajajaja el agua no es reto para mí.. Fire Barrier!!! * Ace aplaude rápidamente con ambas manos y así crea una pared de fuego frente a él, la cual evapora todas las balas con las que Arlong ataco*

(Podemos observar que Ace es un inútil, el que no sepa por qué lo dije léase toda la guía de nuevo, Arlong no dijo cuanta energía utilizo en su ataque, pero Ace no aprovecho eso, y por lo tanto la batalla sigue)

Error de lógica, Ace en mi turno escribí que enviaba las balas a gran velocidad, para que no pudieras evaporarlas, y fue precisamente lo que hiciste, penalización, turno anulado.

El ataque de Arlong impacta, hiriendo gravemente a Ace en sus articulaciones, las balas penetran en brazos y piernas dejándolo fuera de combate

Error, Arlong, en tu turno no pusiste que hacia el ataque cuando me impactaba, por lo tanto el efecto que acabas de poner es nulo. Pierdes turno.

(Al fin Ace hace algo, lo que dijo es cierto, no puedes modificar tus ataques después de haberlos lanzado, al menos que los hayas lanzado para que se quedaran en el campo desde un principio)

Fiuuu salvado por la campana. Debo defender mas, Hiken Barrier * Ace enciende todo su cuerpo en llamas, siendo esto un ataque y defensa al mismo tiempo, si su enemigo toca aquel fuego, recibirá quemaduras graves instantáneamente, también calcina o evapora los ataques que atenten contra Ace, todo esto utilizando un 30% de su energía*

(Este ataque defensa que acaba de hacer Ace, es un ataque que dejo en el campo, no lo lanzo, lo dejo para sí mismo, por lo tanto puede cambiarlo en su turno siguiente)

Esa fue una leve ejemplificación de alguno de los errores mayormente cometidos. Y los procedimientos de batalla, claro, esta batalla era yo contra yo así que aburre, pero métanle más emoción a las tuyas. Allí se ven los aspectos básicos del Blast, que su lógica haga el resto.

Que se necesita para ser un mejor Blaster?

Para ser un buen Blaster se necesita primero que todo un buen análisis, tienes que analizar cualquier situación que se presente para así poder utilizar bien este rol. También necesitas imaginación, crear defensas y ataques e incluso tener estilo al pelear, para darle más diversión a cada pelea, y que no sea lo mismo cada vez que tomas el teclado para rolear. Tu ortografía y caligrafía son importantes para que así tu enemigo entienda muy bien que haces, el objetivo de ello es que tú entiendas a la perfección para responder a la perfección. Trata de no usar tipos de letras difíciles de leer. Inteligencia, si vas a usar ataques que provienen de química, física, biología o alguna ciencia, que te permita desarrollarte mejor. La suerte y el personaje no son los factores que necesitas, solo necesitas de tu propia lógica e imaginación.

Recomendaciones

Un par de recomendaciones para ayudarlos un poco más.

- 1- Ustedes deciden si cantar o no error, si creen que no cantando error salen mejor beneficiados, no lo haga.
- 2- Siempre préstale atención a los errores que pueda cometer tu oponente, ya que eso te puede ayudar a ganar una batalla fácilmente.
- 3- Para comenzar utiliza un personaje que tenga mínimo 2 propiedades para apoyarse, ya los expertos pueden utilizar personajes más fuera de orden para probar su habilidad.
- 4- Siempre se claro en tus acciones.
- 5- Esta es la guía oficial, yo invente el estilo, si sigues esta guía alguien te dice que no sabes Blast, tú sabrás que hacer.
- 6- Si tienes problemas grandes donde tu enemigo no acepte su derrota, busca a un juez, con gusto seré el juez de tu batalla, si te caigo mal bueno busca a otro.
- 7- Si te caigo bien, quieres que sea juez, o tienes alguna pregunta Huntrax_no_tenkai@hotmail.com , Y mi mail que uso para mi universidad y personas normales no frikis como nosotros XD (broma)
furious_peace@hotmail.com
- 8- Siempre está atento a si los ataques de tu enemigo concuerdan con su ficha de propiedades.
- 9- Siempre que pelees con desconocidos, pide una ficha de propiedades, es una implementación nueva, pero hasta un burro puede darte una.
- 10- Practica el estilo, no lo ensucies.
- 11- Da a otros la guía haber si encuentras un rival bueno.
- 12- Siempre mantén a tu personaje como si estuvieras en un escenario, nunca olvides tu personalidad.
- 13- Los ataques que realice en la pelea de práctica fueron tontos, ustedes pueden hacer todo lo que esté en sus manos, y en sus propiedades claro.
- 14- Entrenen a los que consideren débiles, no los maten.
- 15- Yo soy el creador del Blast, hay muchas personas que crean confusiones con malas intenciones, así que no se dejen engañar. Como saben ya mi nombre Mauricio Caraballo para servirles, si quieren subo una foto de mi cedula XD.
- 16- Disfruten al máximo esta creación. Un placer...

Bueno está todo listo, este es el fin. Todo está más detallado así que ya no tiene queja.

Para los que dicen que en Blast se puede hacer lo que sea, pues no, hay límites, y hay que tener suficiente lógica e imaginación para tener una batalla de verdad. Denle una oportunidad, y si no les gusta bueno mala suerte, me despido, y suerte en su entrenamiento.