

# MEDABOTS

ROLL & WRITE FAN MADE



2 - 8



+7



30 min.



DESING: J. Manuel López  
IMAGES: [medabots.fandom.com/es/wiki/Medateca](https://medabots.fandom.com/es/wiki/Medateca)  
Medabots S: Unlimited Nova

# BIENVENIDOS AL MUNDO DE



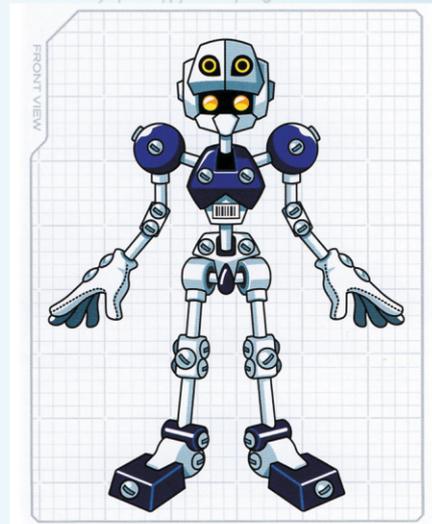
DISEÑO: J. Manuel López

IMÁGENES: medabots.fandom.com/es/wiki/Medateca  
Medabots S: Unlimited Nova



Estamos en el año 2122, año en el cual existen los **Medabots**, un grupo de robots activados por un chip llamado medalla que contiene su conciencia, personalidad y recuerdos. La principal función de los medabots es realizar enfrentamientos de combate deportivo entre sí, llamados **robotatallas**, dirigidas por sus dueños, que son denominados **Medaguerreros**. Aparte de esta función, los medabots también pueden realizar otras acciones gracias a su avanzada inteligencia al mismo nivel que la humana por lo que actúan como compañeros y amigos de niños y adolescentes.

El cuerpo de los medabots se compone de una estructura robótica llamada "**Tinpet**" y una carcasa donde vienen incluidas todas las piezas visibles, así como las armas que pueda tener; estas piezas son llamadas **medapartes** y otorgan atributos, habilidades y armas diferentes, permitiendo al medabot obtener una especialidad de combate (armas de fuego, combate aéreo, lucha cuerpo a cuerpo, etc); dependiendo de las partes aumenta o disminuye la compatibilidad del Tinpet y la medalla. Cabe la posibilidad de cambiarle partes del cuerpo al medabot por otras, pudiendo personalizarlo añadiéndole armas de gran calibre para aumentar la potencia de batalla.



La interface entre el medaguerrero y el medabot es conocida como medareloj, un dispositivo con forma de pulsera que permite albergar en su interior una **medalla** cuando no está en su cuerpo, permitiendo de esta forma estar despierto sin necesidad de utilizar su cuerpo. Durante las **robotatallas** el medareloj es también un indicador que señala el porcentaje de daño que ha sufrido el medabot y cuán cercano está a la desactivación, también integra un sistema de comunicación que permite al medaguerrero darle órdenes verbales durante los combates, finalmente su última función es un sistema que le permite al medaguerrero acceder a medapartes e integrarlas al tinpet reemplazando las que tiene ya instaladas por medio de teletransportación.

La pieza central del medabot es la **medalla**, que son pequeñas, planas y hexagonales, tienen grabado un símbolo que las identifica y que usualmente es la imagen de un animal. Las medallas dotan de una conciencia y un carácter único a cada medabot, sin embargo suelen ser pasivos y serviciales debido a su programación. Dependiendo de la medalla se obtendrá un mejor rendimiento en batalla del medabot, siendo la medalla de un tipo específico compatible con las medapartes del mismo tipo o alguno similar. Las medallas son independientes del cuerpo del medabot y la conciencia no se ve afectada cuando la medalla es retirada, traspasada a otro cuerpo o al medareloj. Además permiten realizar el ataque denominado **Medafuerza**, este tipo especial de ataque usa el poder directamente de la Medalla.



**NECESITAS:**  
 1 lápiz por jugador  
 1 goma de borrar  
 1 copia del juego cada 2 jugadores  
 4 Dados de 6 caras.

**DISEÑO:** J. Manuel López  
**IMAGENES:** medabots.fandom.com/es/wiki/Medateca  
 Medabots S: Unlimited Nova



**OBJETIVO DEL JUEGO:**  
 Ser el primer Medaguerrero en conseguir 3 medallas.

**PREPARACIÓN:**

Cada jugador toma una hoja y pone su nombre debajo de **Medaguerrero**. Luego cada Medaguerrero **lanza 2 dados** y anota la suma de ambos en el **hexágono del Medabot** que elija (los jugadores que empaten deberán lanzar de nuevo sus dados), este número será llamado **Iniciativa**. El Medabot elegido puede mantenerse en secreto si así lo decide el Medaguerrero hasta iniciar la Robobatalla.

**MEDAGUERRERO**



**METABEE**

- CABEZA**: MISIL RASTREADOR
- BRAZO DERECHO**: REVOLVER
- BRAZO IZQUIERDO**: SUBMACHINEGUN
- PIERNAS**: OCHITSUKER

**ACTIVADOR**

**MEDAFUERZA**

**EQUIPA TU MEDABOT:**

El Medaguerrero que haya obtenido la iniciativa más baja tomará **cuatro dados** y los lanzará. Todos deben anotar, en secreto en las casillas **Activador** correspondientes a cada parte de su Medabot, uno de los dados **sin repetirlos** y en el orden que desee. Después anotarán cualquiera de esos números en la **casilla de su Neutr nurse** y otros dos en las **casillas de su Medafuerza**, no importa si dos Medaguerreros tienen los mismos números en el mismo orden.

**DETERMINA EL TERRENO:**

El mismo Medaguerrero lanzará un dado para determinar en qué terreno se combatirá. El resultado de la tirada lo determinará el siguiente cuadro:

**TERRENOS DE COMBATE**

<b>1</b> PRADERA	<b>2</b> MONTAÑA	<b>3</b> PAVIMENTO
<b>4</b> AIRE	<b>5</b> AGUA	<b>6</b> RING OFICIAL

**MEDAGUERREROS... ¡A ROBOBATALLAR!**

**ROBOBATALLA:**

Empezando por el Medaguerrero con la iniciativa más alta y siguiendo la ronda hacia la izquierda, cada uno tendrá su turno el cual estará dividido en dos etapas, **Configuración y Combate**.



**CONFIGURACIÓN:**

El Medaguerrero en turno tomará tres dados y los lanzará en el medio de todos. Luego, por turno empezando por el que lanzó los dados irán viendo si hay dados que coincidan con los números que anotaron al inicio. Y dependiendo las coincidencias se hará lo siguiente:

**A**

**ACTIVADOR**



**ACTIVADOR:**

Si hay coincidencia con un activador, el Medaguerrero hará una marca en una de las casillas de la medaparte correspondiente. En el caso de tratarse de una medaparte de Cabeza o Brazos, si al hacer la marca no quedan casillas disponibles en la misma; esa medaparte está en condiciones de ser usada para atacar, eso lo explicaremos más adelante en la sección **Combate**. *Sugerencia: No te adelantes a decir que vas a atacar para no predisponer a tu contrincante.* Si la medaparte ya fue usada para atacar y sus casillas están todas completas, el activador se usará para **recargar**, esto es: *borrar todas las marcas de las casillas de la medaparte.*

**B**

**NEUTRANURSE** NAS-01

- BRAZO DERECHO**: DONOR
- BRAZO IZQUIERDO**: TRANSLATE

**NEUTRANURSE:**

Si hay coincidencia con el número anotado en esta casilla el Medaguerrero podrá usar un ataque de Neutr nurse para curar una medaparte dañada marcando uno de las casillas de las medapartes de Neutr nurse. Si ya no hay casillas disponibles se recargará una de estas medapartes.

**C**

**MEDAFUERZA**

**MEDAFUERZA:**

Si hay coincidencia con alguno de los dos números anotados, el Medaguerrero hará una marca en la casilla más a la izquierda que esté sin marcar. Si la casilla marcada tiene un símbolo el efecto se aplica de forma inmediata.



Marca un hexágono Joker a tu elección, sólo si es posible, de lo contrario no hagas nada.



Recarga una de tus medapartes borrando todas las marcas que tenga.



Tu próximo ataque hará daño en todas las Medapartes del objetivo. Este último es el ataque de Medafuerza, una vez realizado no podrás usarlo hasta la próxima Robobatalla.

### COMBATE:

Una vez que cada Medaguerrero realizó su **configuración**, iniciando por el Medaguerrero en turno y luego siguiendo por el que tenga la iniciativa más alta continuando el orden de forma **decreciente**, cada uno podrá anunciar que atacará.



### ATAQUE:

El Medaguerrero atacante elegirá el **Medabot activo** de otro y a una de sus **medapartes** como objetivo, luego dirá con qué medaparte de su **propio** Medabot está atacando.

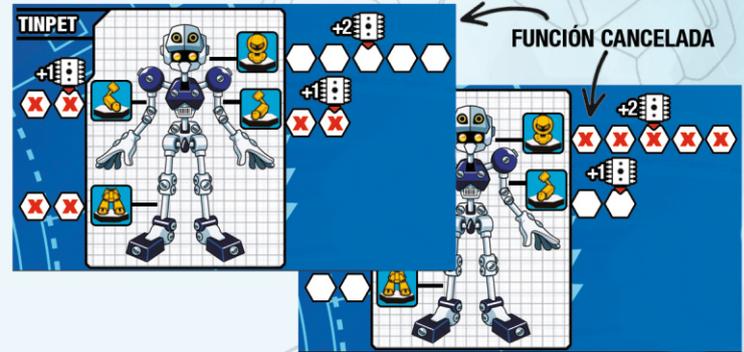


### ESQUIVAR:

El Medabot **objetivo** puede consumir un triángulo de sus piernas si fue activado con **anticipación**, y así intentar esquivar el ataque. Para esto borrará una de las marcas de sus piernas y lanzará un dado, **si obtiene un 5 o un 6 habrá esquivado el ataque**. El Medaguerrero puede intentar esquivar el ataque tantas veces como triángulos marcados tenga. Si no tiene triángulos para consumir o no desea hacerlo recibirá el daño y marcará en su TINPET la medaparte que fue objetivo del ataque tantas casillas como la medaparte del atacante indique.

### RESULTADO:

Si la medaparte objetivo se queda **sin casillas** para marcar se la determinará **cancelada** y el Medabot no podrá usarla para atacar. Si se cancela **la cabeza** o las otras **tres medapartes** se declarará **función cancelada** y el Medabot quedará fuera de combate.



### VICTORIA:

El Medaguerrero que deje a otro Medabot fuera de combate marcará una **medalla** en su sección de medallas y **copiará** una de las medapartes del perdedor a su elección en su hoja, si ya tiene todas las medapartes no recibe nada. Las medapartes que se consigan pueden ser utilizadas para activarse en la configuración de los siguientes turnos. *Estas medapartes extras también pueden ser elegidas por otros si pierdes una robotalla.* **Luego de la elección de Medaparte se lanzará el dado para cambiar de terreno. Y será el turno de quien corresponda.**



### DERROTA:

El Medaguerrero cuyo Medabot haya sido cancelado, en las siguientes etapas de configuración deberá ver si sale el número de su **Neutranurse** para reactivarlo. Hasta entonces **no podrá atacar ni ser objetivo de ataques**, pero sí podrá ir acumulando activadores en sus medapartes. Al ser reactivado borra inmediatamente todas las marcas de las medapartes del **TINPET**, las de la barra de **Medafuerza** y **Neutranurse**. Y en la siguiente etapa de combate ya puede atacar y ser atacado.

### EFECTOS:

Algunos ataques producen efectos diversos.



**Self Use:** Significa que impacta sobre el propio Medabot, generalmente para beneficio propio.



**Dado Joker:** marca un hexágono Joker a tu elección, sólo si es posible, de lo contrario no hagas nada.



**Electricidad:** Hace un cortocircuito en la medaparte objetivo. Esto hace que no se la pueda usar hasta que en la etapa de combate el Medaguerrero lance un dado y saque 5 o 6 **luego** de declarar su ataque. Si lo logra, la Medaparte ya no está en cortocircuito y efectuará el ataque, de lo contrario el ataque será nulo.



**Repetición:** Luego de ver el resultado del ataque, falles o no, lanza un dado, si sacas 5 o 6 el ataque se repite una vez más. No puedes usar este efecto más de una vez por ataque.



**Fuego:** El Medabot objetivo, si recibe el daño, lanza un dado y si saca 1, 2 o 3 se incendia y recibe 1 punto de daño en todas las medapartes.

### JOKER:

Estos son comodines que consigues al recibir cierto daño o al usar determinados ataques. Al conseguir uno marca el hexágono correspondiente con una línea (/) y al usarlo hazle una línea más encima (X). Cuando hagas uso de uno de ellos debes informarle al resto de Medaguerreros cuál y cómo lo usarás. Puedes hacerlo en cualquier momento, pero cada uno es de uso único, por lo que tendrás que administrarlos muy bien.



**Modificar Dado:** Suma o réstale a un dado un punto. El dado escogido debe ser cambiado al nuevo resultado. Esto puede ser usado para afectar a los otros Medaguerreros o para beneficio propio. Aunque si un Medaguerrero ya hizo uso del anterior resultado el cambio no le afectará (No puede ser aplicado en retrospectiva).



**Invertir Dado:** Invierte un dado a elección. Un 2 pasará a ser un 5 y un 4 será un 3. Esto puede ser usado para afectar a los otros Medaguerreros o para beneficio propio. Aunque si un Medaguerrero ya hizo uso del anterior resultado el cambio no le afectará (No puede ser aplicado en retrospectiva).



**Dado Blanco:** Este dado blanco te permitirá obtener el valor que tú quieras (del 1 al 6). Sólo el usuario puede hacer uso de ese valor.

### FINAL DEL JUEGO:

El primer Medaguerrero que consiga **3 medallas** será el ganador.

## ¡MÁS MEDABOTS, MÁS PODER!

**PHOENIX** PHX-00

**ACTIVADOR**

- CABEZA: BLAST GUN
- BRAZO DERECHO: FIRE GUN
- BRAZO IZQUIERDO: FLAME GUN
- PIERNAS: RED TAIL



**SAILORMULTI** SLR-01

**ACTIVADOR**

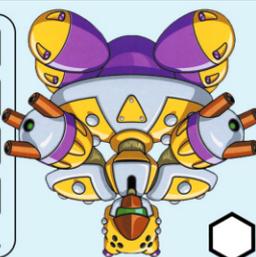
- CABEZA: VARIABLE HAIR
- BRAZO DERECHO: PATTERN VULCAN
- BRAZO IZQUIERDO: SHORT SHOT
- PIERNAS: FLARE GATHER



**TOTALIZER** TOT-01

**ACTIVADOR**

- CABEZA: TYRANNO LASER
- BRAZO DERECHO: MEGATOL LASER
- BRAZO IZQUIERDO: GIGANT LASER
- PIERNAS: ROLLER TANK



**PEPPERCAT** CAT-01

**ACTIVADOR**

- CABEZA: LIGHT CIRCUIT
- BRAZO DERECHO: LIGHT JAB
- BRAZO IZQUIERDO: LIGHT BLOW
- PIERNAS: QUICK ALERT



**ROKUSHO** KWG-01

**ACTIVADOR**

- CABEZA: ANTENNA
- BRAZO DERECHO: CHANBARA SWORD
- BRAZO IZQUIERDO: PICOPECO HAMMER
- PIERNAS: TACKER



**METABEE** KBT-01

**ACTIVADOR**

- CABEZA: MISIL RASTREADOR
- BRAZO DERECHO: REVOLVER
- BRAZO IZQUIERDO: SUBMACHINEGUN
- PIERNAS: OCHITSUKER



**MEDAGUERRERO**

**NEUTRANURSE** NAS-01

**MEDAFUERZA**

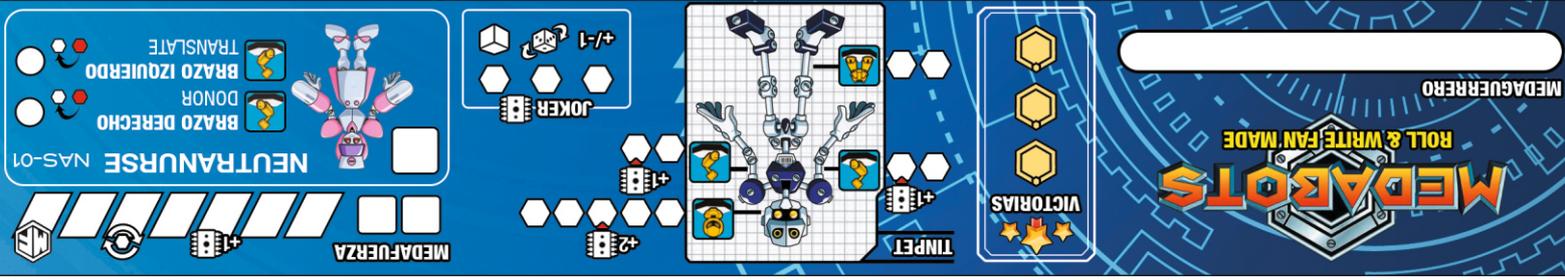
**JOKER**

**TINPET**

**VICTORIAS**

**ROLL & WRITE FAN MADE**

**MEDABOTS**



**MEDAGUERRERO**

**MEDAFUERZA**

**JOKER**

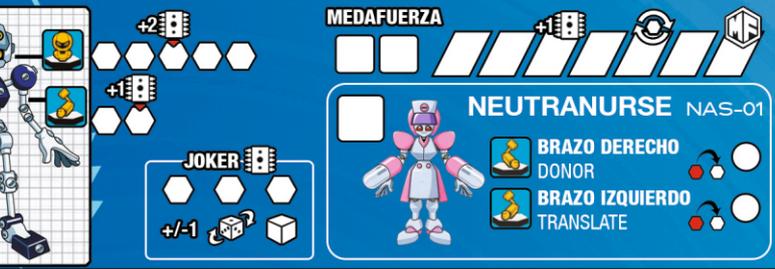
**TINPET**

**VICTORIAS**



**NEUTRANURSE** NAS-01

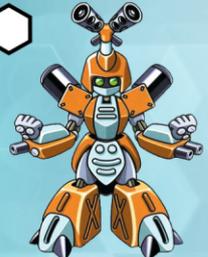
- BRAZO DERECHO: DONOR
- BRAZO IZQUIERDO: TRANSLATE



**METABEE** KBT-01

**ACTIVADOR**

- CABEZA: MISIL RASTREADOR
- BRAZO DERECHO: REVOLVER
- BRAZO IZQUIERDO: SUBMACHINEGUN
- PIERNAS: OCHITSUKER



**ROKUSHO** KWG-01

**ACTIVADOR**

- CABEZA: ANTENNA
- BRAZO DERECHO: CHANBARA SWORD
- BRAZO IZQUIERDO: PICOPECO HAMMER
- PIERNAS: TACKER



**PEPPERCAT** CAT-01

**ACTIVADOR**

- CABEZA: LIGHT CIRCUIT
- BRAZO DERECHO: LIGHT JAB
- BRAZO IZQUIERDO: LIGHT BLOW
- PIERNAS: QUICK ALERT



**TOTALIZER** TOT-01

**ACTIVADOR**

- CABEZA: TYRANNO LASER
- BRAZO DERECHO: MEGATOL LASER
- BRAZO IZQUIERDO: GIGANT LASER
- PIERNAS: ROLLER TANK



**SAILORMULTI** SLR-01

**ACTIVADOR**

- CABEZA: VARIABLE HAIR
- BRAZO DERECHO: PATTERN VULCAN
- BRAZO IZQUIERDO: SHORT SHOT
- PIERNAS: FLARE GATHER



**PHOENIX** PHX-00

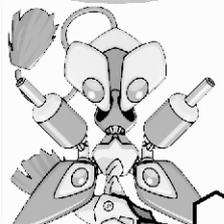
**ACTIVADOR**

- CABEZA: BLAST GUN
- BRAZO DERECHO: FIRE GUN
- BRAZO IZQUIERDO: FLAME GUN
- PIERNAS: RED TAIL



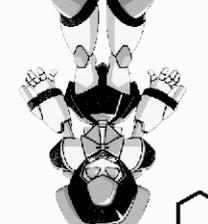
**PHOENIX** ACTIVADOR PHX-00

- CABEZA: BLAST GUN
- BRAZO DERECHO: FIRE GUN
- BRAZO IZQUIERDO: FLAME GUN
- PIERNAS: RED TAIL



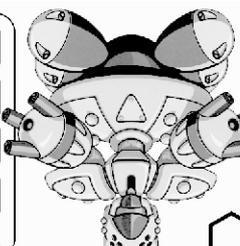
**SAILORMULTI** ACTIVADOR SLR-01

- CABEZA: VARIABLE HAIR
- BRAZO DERECHO: PATER VULCAN
- BRAZO IZQUIERDO: SHORT SHOT
- PIERNAS: FLARE GATHER



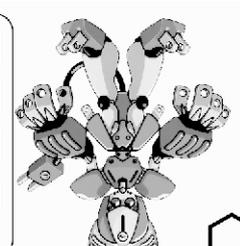
**TOTALIZER** ACTIVADOR TOT-01

- CABEZA: TYRANNO LASER
- BRAZO DERECHO: MEGATOL LASER
- BRAZO IZQUIERDO: GIGANT LASER
- PIERNAS: ROLLER TANK



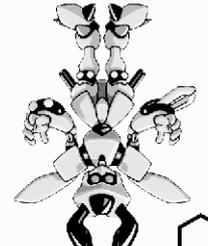
**PEPPERCAT** ACTIVADOR CAT-01

- CABEZA: LIGHT CIRCUIT
- BRAZO DERECHO: LIGHT JAB
- BRAZO IZQUIERDO: LIGHT BLOW
- PIERNAS: QUICK ALERT



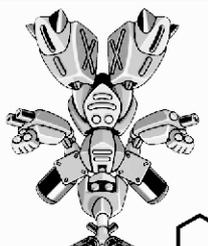
**ROKUSHO** ACTIVADOR KWG-01

- CABEZA: ANTENNA
- BRAZO DERECHO: CHANBARA SWORD
- BRAZO IZQUIERDO: PICOPECO HAMMER
- PIERNAS: TACKER



**METABEE** ACTIVADOR KBT-01

- CABEZA: MISIL RASTREADOR
- BRAZO DERECHO: REVOLVER
- BRAZO IZQUIERDO: SUBMACHINEGUN
- PIERNAS: OCHITSUKER



**MEDABOTS** ROLL & WRITE FAN MADE

**MEDAGUERRERO**

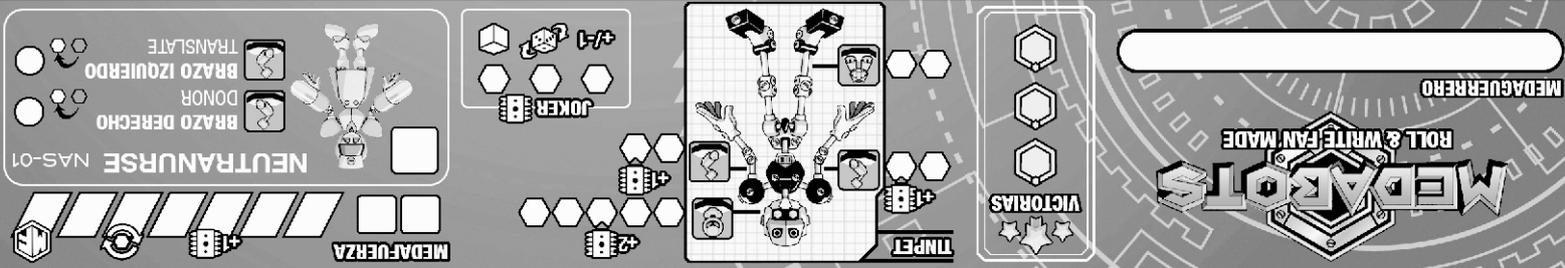
NEUTRANURSE NAS-01

MEDAFUERZA

VICTORIAS

TINPET

JOKER



**MEDAGUERRERO**

**MEDABOTS** ROLL & WRITE FAN MADE

VICTORIAS

TINPET

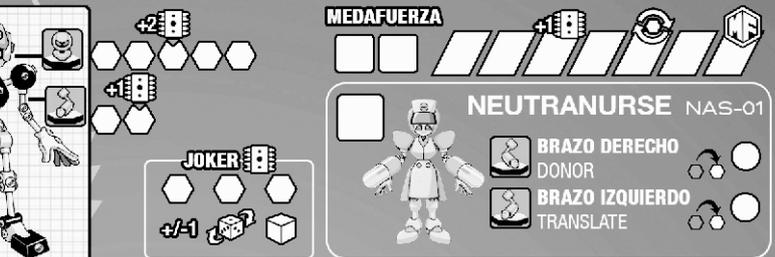
JOKER



**NEUTRANURSE** NAS-01

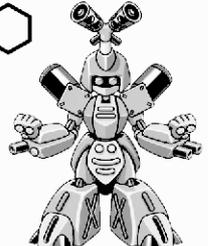
- BRAZO DERECHO: DONOR
- BRAZO IZQUIERDO: TRANSLATE

MEDAFUERZA



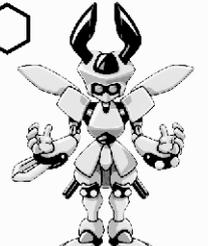
**METABEE** ACTIVADOR KBT-01

- CABEZA: MISIL RASTREADOR
- BRAZO DERECHO: REVOLVER
- BRAZO IZQUIERDO: SUBMACHINEGUN
- PIERNAS: OCHITSUKER



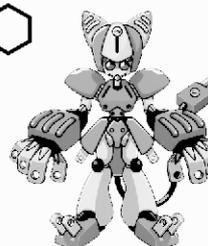
**ROKUSHO** ACTIVADOR KWG-01

- CABEZA: ANTENNA
- BRAZO DERECHO: CHANBARA SWORD
- BRAZO IZQUIERDO: PICOPECO HAMMER
- PIERNAS: TACKER



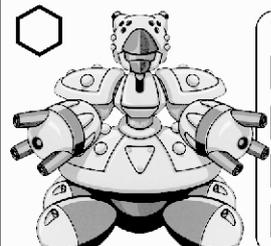
**PEPPERCAT** ACTIVADOR CAT-01

- CABEZA: LIGHT CIRCUIT
- BRAZO DERECHO: LIGHT JAB
- BRAZO IZQUIERDO: LIGHT BLOW
- PIERNAS: QUICK ALERT



**TOTALIZER** ACTIVADOR TOT-01

- CABEZA: TYRANNO LASER
- BRAZO DERECHO: MEGATOL LASER
- BRAZO IZQUIERDO: GIGANT LASER
- PIERNAS: ROLLER TANK



**SAILORMULTI** ACTIVADOR SLR-01

- CABEZA: VARIABLE HAIR
- BRAZO DERECHO: PATER VULCAN
- BRAZO IZQUIERDO: SHORT SHOT
- PIERNAS: FLARE GATHER



**PHOENIX** ACTIVADOR PHX-00

- CABEZA: BLAST GUN
- BRAZO DERECHO: FIRE GUN
- BRAZO IZQUIERDO: FLAME GUN
- PIERNAS: RED TAIL

