

Que es un juego de rol

Tú ya has jugado a **rol**. Cuando te imaginas con tus amigos que estas en un capitulo de las Winx, Código Lyoco, Willy Fog, Naruto... o simplemente juegas a "ladrones y policías", o "papás y mamás" estas interpretando a otros personajes, y eso es rol. Esta solo es una forma distinta de jugar que "los mayores" usamos para no sentirnos ridículos, y que tú puedes aprovechar si no puedes salir al parque o si quieres tirar un montón de dados. Además así te será mas fácil engañar a papa y mama para jugar contigo ^_^ . En este **juego de rol** uno de de los jugadores se inventa la historia, como el director de una película, y los demás llevan un personaje. Después, con ayuda de las reglas, el **Director** propone a los demás jugadores lo que pasa y estos le dicen lo que hacen sus personajes para, entre todos, contar la historia.

Los Protagonistas

Todos los jugadores menos el **Director** necesitan un personaje. Este no es un personaje normal, es un **Protagonista** (como D'Artacan, Naruto, o Heidi).

Los Protagonistas tienen seis Habilidades, que nos dicen las cosas que sabe hacer (lo explicamos un poquito más adelante). Cada Habilidad empieza con dos puntos gratis. Además, tienes que repartir otros seis puntos entre ellas, como prefieras, pero con la condición que ninguna habilidad tenga más de cinco puntos. Las Habilidades son:

Y FUErza. Los dragones y los osos tienen mucha FUErza, los duendes y los ratones poca. Tiras FUErza cuando quieres mover algo pesado, o golpear con un arma grande (como un hacha). Pero también puedes tirar para saltar muy lejos, subir a un muro, derribar una puerta...

⌘ DESTreza. El equilibrio, velocidad, y la coordinación tu personaje. Los gatos tienes mucha DESTreza, los elefantes poca. Tiras DESTreza cuando haces equilibrio en una cuerda, cuando intentas esquivar un golpe, o cuando disparas. Pero también puedes tirar para librarte de unas ataduras, o golpear con arma ligera (como la espada de los mosqueteros, o el puñal de un asesino)...

♥ RESistencia. Lo bien que aguantas el daño, la enfermedad, y el cansancio. Una ballena tiene mucha RESistencia, una hormiga poca. Tiras RESistencia para recuperarte si estas herido o incapacitado (aunque solo al final de una escena), para correr durante mucho rato, o para resistir un veneno...

♦ INTeligencia. Lo listo que eres y la cantidad de cosas que sabes. Un mago o un profe tienen mucha INTeligencia, un bebe o un orco poca. Tiras INTeligencia para resolver un enigma, recordar algo, impedir que te engañen, o curar a alguien. Aunque también puedes usarla para hacer magia "de magos" (bolas de fuego, pociones mágicas, y cosas así)...

👁 PERcepción. Lo bien que se te da darte cuenta de las cosas. Un cazador o un águila tienen mucha, un ciego o un topo poca. Tiras percepción para darte cuenta de algo. Aunque también puedes tirar para descubrir que te están mintiendo o para resistir magia que engañe a tus sentidos...

☺ CARisma. Lo bien que le caes a la gente y lo fácil que te resulta convencerles. Una modelo o El Príncipe Encantado tienen mucho CARisma, un ogro poca. Tiras CARisma para convencer a la gente, o para mentirles. Aunque también puedes tirar para que no te convenzan o para hacer magia "de hadas" (encantamientos, ilusiones y cosas así)...

Además de decidir tus habilidades elige un nombre y un oficio para tu personaje. El oficio no tiene por que ser solo lo que hace también puede ser la raza o incluso una combinación como "Duende Hechicero", "Cazador Elfo", o "Enano Piloto".

Como se juega

Cuando un **Protagonista** quiera realizar una acción difícil o peligrosa (como escalar la torre del mago, o encontrar rápidamente un libro en la biblioteca), el **Protagonista** tira tantos dados de seis caras como puntuación tenga en la habilidad más relacionada. Si saca un cinco o un seis (consigue un **éxito**) en al menos un dado consigue lo que quería, si no falla y el **Director** le dirá lo que pasa (puede que te caigas de la torre, o que no encuentres el libro).

A veces, las cosas serán mas fáciles (si tienes una cuerda, o la bibliotecaria te ayuda a buscar) entonces el **Director** te dará de uno a tres dados mas para que tires según lo fácil que sea. También se pueden recibir dados si tienes ventaja en una pelea (atacas por la espalda o a alguien que esté en el suelo) o si hay varios amigos ayudándote (tiras una vez, y sumas entre uno y tres dados según el numero de tus aliados).

Si la acción es especialmente difícil (si la torre es muy lisa, o si la biblioteca esta en llamas), o el **Protagonista** se enfrenta contra un rival (como en una pelea o una competición deportiva), el **Director** puede tirar entre cero y cinco dados (en función de la dificultad o la puntuación que tenga el rival en su habilidad), y el **Protagonista** tendrá que conseguir mas **éxitos** que el **Director**. Los personajes del **Director** también pueden recibir dados adicionales si tienen ventaja, o aliados (el Director tira una vez, y suma entre uno y tres dados según el numero de adversarios)

En los conflictos (como un mosquetero que se pelea con los guardias del cardenal, o la tortuga y la liebre echando una carrera). Si solo consigues un **éxito** más que tu rival consigues una ventaja (en una pelea hieres a tu adversario o este te hiere a ti), y tiras un dado más. Si consigues dos **éxitos** más que el adversario ganas.

En las peleas los **Protagonistas** pueden matar a los personajes del **Director** pero solo mueren ellos si fallan la tirada de RESistencia al final de la pelea o nadie puede curarles.

Tú Nombre:

.....

El de tu personaje:

.....

Oficio:

.....

Habilidades:

Y FUErza 1 2 3 4 5

⌘ DESTreza 1 2 3 4 5

♥ RESistencia 1 2 3 4 5

♦ INTeligencia 1 2 3 4 5

👁 PERcepción 1 2 3 4 5

☺ CARisma 1 2 3 4 5

Notas:.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Notas:.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Cifu79@gmail.com



creativecommons.org