
STREAMLINED

SISTEMA DE JUEGO

Este documento contiene un reglamento completo para jugar a rol en su mínima expresión. Para jugar necesitareis dados de seis caras, los de toda la vida, algunos jugadores y mucha imaginación.

Sistema de juego, tirar número de dados del atributo, quedarse el más alto y sumarle la habilidad si se tiene, si iguala o supera la dificultad es un éxito.

TABLA DE DIFICULTADES

| | |
|---------------------|---|
| Fácil | 4 |
| Normal | 5 |
| Difícil | 6 |
| Muy difícil | 7 |
| Todavía más difícil | 8 |

Cuando dos personajes compiten hacen cada uno una tirada con el mismo sistema y gana el resultado más alto, en caso de empate gana el que tuviera el atributo más alto, si de nuevo es un empate gana la habilidad más alta y si aun así siguen empatando se repite la tirada.

COMO CREAR UN PERSONAJE

Reparte 8 puntos entre los siguientes atributos con un mínimo de 1 y un máximo de 3

Acción
Interacción
Cerebro
Dureza

Y luego reparte 5 en habilidades, las listadas solo son ideas, no son ni mucho menos todas las disponibles, si quieres agregar alguna, adelante. Cada nivel de habilidad cuesta un punto, se pueden dedicar 3 como máximo a una habilidad.

Acción

Combate
Atléticas
Sigilo
Pilotar
Montar
Nadar

Interacción

Negociar

Intimidar
Psicología
Seducir
Oratoria

Cerebro

Conocimiento X, cambiar la X por el campo de conocimiento adecuado
Idiomas

Dureza

Resistir X, veneno, tortura, enfermedad... poner la adecuada

Finalmente, solo hay que calcular los puntos de vida del personaje que son su atributo de dureza más 15.

DAÑO Y CURACIÓN

En caso de daño accidental, por una caída, quemadura o similar el director de juego asigna una tirada en número de dados y un modificador, se tira el número de dados, se toma el más alto y se le aplica el modificador. Una vez determinado ese valor, el jugador resta los puntos de su hoja de personaje. Por ejemplo, el personaje cae de un tercer piso, equivale a tirar 3 dados, si cayera de un coche en marcha sería posible que el daño fuera 3 dados +3 de daño.

En caso de daños por veneno o enfermedad el director de juego indica una dificultad para resistir los efectos (tirada de dureza y habilidad de resistir apropiada) y unos efectos que pueden ser daño, modificadores negativos a las tiradas u otros más severos.

Un personaje recupera tantos puntos de vida como su dureza por día, la atención médica duplica eso.

COMBATE

En una situación de combate interviene el atributo de Acción y la habilidad de combate. Los personajes implicados simplemente deben hacer una tirada por ese atributo y habilidad. El que saque el resultado más alto anuncia lo que hace y se aplican los efectos, luego el segundo resultado más alto y así sucesivamente. Sin embargo, si alguno de los personajes ha obtenido una tirada por debajo de 5, habrá fallado su acción.

Los efectos dependen de la acción declarada por el personaje, se puede querer huir, derribar a alguien, causarle daño con un ataque directo...

En caso de un ataque con intención de causar daño se suma a la tirada obtenida el modificador de daño del arma y se le resta la armadura del objetivo, el resultado es el daño que recibe el atacado.

Armas blancas Daño

| | |
|-------------------|----|
| Armas pequeñas | +1 |
| Armas a una mano | +3 |
| Armas a dos manos | +5 |

Armas de fuego

| | |
|-------------------------|----|
| Pistola pequeña | +2 |
| Pistola de policía | +4 |
| Pistola de gran calibre | +6 |
| Arma militar | +8 |

Armadura

| | |
|--------|----|
| Ligera | -1 |
| Media | -3 |
| Pesada | -6 |

LOS ANTAGONISTAS

Normalmente los personajes se enfrentaran a personajes no jugadores, antagonista que intentan impedir algo o que simplemente han elegido a los personajes jugadores como objetivo.

Para diseñar antagonistas simplemente hay que describirlos y asignarles un número de dados y la habilidad conveniente en la situación donde los encuentren, que suele ser en combate. Hecho esto se les asignan unos puntos de vida y listo.

Antagonistas de ejemplo

Matón de poca monta

Tira un dado, combate 1 y 10 puntos de vida. Va armado con una navaja de daño +1 y no lleva armadura.

Superasesino cyborg ninja

Tira cuatro dados, combate +5. Va armado con una naginata gigante de daño +6, su cuerpo blindado cuenta como armadura pesada de -6 y tiene 30 puntos de vida.

| HOJA PERSONAJE | |
|--|---|
| ACCIÓN | <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin-right: 10px;"></div> <div style="text-align: right;"> HABILIDADES _____ _____ _____ </div> </div> |
| INTERACCIÓN | <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin-right: 10px;"></div> <div style="text-align: right;"> HABILIDADES _____ _____ _____ </div> </div> |
| CEREBRO | <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin-right: 10px;"></div> <div style="text-align: right;"> HABILIDADES _____ _____ _____ </div> </div> |
| DUREZA | <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin-right: 10px;"></div> <div style="text-align: right;"> HABILIDADES _____ _____ _____ </div> </div> |
| PUNTOS DE VIDA <div style="border: 2px solid black; width: 100px; height: 40px; margin-top: 5px;"></div> | ARMAS _____ _____ ARMADURA _____ |
| <u>DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE Y NOTAS</u> <div style="height: 100px; border: 1px solid black;"></div> | |

LICENCIA



Reconocimiento (by): Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción.

Autor: Francesc Montserrat (a.k.a Coalheart), sitio web de origen: <http://creacionesroleras.blogspot.com/es/>