
Sistema LUDO

Este sistema de juego está pensado para partidas cortas y sin continuidad (aunque quien quiera dársela que no se corte).

Necesitareis para jugar un dado de cada tipo de los siguientes: d4, d6, d8, d10 y d12.

El sistema de juego es sencillo y eminentemente narrativo. Todo lo que se pueda solucionar mediante interpretación y narración debe llevarse a cabo de esta manera. Si disfrutáis más con sistemas de juego llenos de acción y con gran presencia de combate existen muchos otros productos gratuitos que serán mucho más adecuados.

Aún así, y para no convertir la partida en un debate o un mero cuentacuentos, el juego dispone de un sistema de chequeos mediante tiradas de dados para solventar las situaciones peliagudas.

Sistema de chequeos

Primeramente y lo más importante de todo, el director de juego jamás hará un chequeo, los jugadores son en este sistema los únicos que tiran dados. El director de juego simplemente plantea situaciones y revela desenlaces.

Cuando en juego aparezca una situación que requiera de un chequeo o tirada tomamos un dado del tipo apropiado. Si conseguimos sacar un 4 o más en ese dado el resultado es un éxito, en caso contrario se aplica una consecuencia. Estas consecuencias no tienen porque ser enteramente negativas, a veces provocan que la historia vaya por otros derroteros.

Los chequeos normales se realizan tirando 1d6, con lo cual la posibilidad de conseguir un 4 o más es del 50%. Si el chequeo es algo que tiene que ver con la profesión del personaje, entonces la tirada se realiza con 1d8. Si además resulta que la situación se puede enfrentar con la especialidad del personaje, la tirada se realiza con 1d10.

En caso que el personaje se enfrente a una situación donde tiene una grave desventaja o arrastra una consecuencia negativa, el tipo de dados a tirar se desplaza hacia abajo: para chequeos normales 1d4, para chequeos de profesión 1d6 y para especialidad 1d8.

Si por el contrario el personaje dispone de una ventaja decisiva, el tipo de dados a tirar se desplaza hacia arriba: para chequeos normales 1d8, para chequeos de profesión 1d10 y para chequeos de especialidad 1d12.

Adicionalmente, los personajes cuentan con un punto de destino, este punto permite librarse de una consecuencia negativa o desplazar la tirada hacia arriba. La excepción es que no puede usarse para aumentar una tirada ya aumentada (es decir, d8, d10, d12) es la tirada óptima de dados. A nivel de juego esto representa que lo que aquejaba al personaje no era tan grave como parecía, o que este ha sido capaz de sobreponerse.

Los chequeos deben hacerse en momentos clave de la aventura, a ser posible no más de dos o tres de las escenas (dependiendo de la duración de la aventura).

Es posible hacer chequeos sencillos, es decir, tirar un dado para decidir el resultado de una acción o incluso de una escena entera, por ejemplo, una tirada para determinar si un personaje es capaz de saltar del puente del barco al muelle o si por el contrario cae al agua o un duelo a pistola son buenos ejemplos.

En momentos más dramáticos pueden hacerse chequeos complejos, que no son más que una sucesión de chequeos que pueden servir para determinar efectos de una variedad de acciones: cuanto tiempo le lleva a un personaje solventar una dificultad, cuan lejos llega en una persecución, cuanto tiempo aguanta haciendo un tipo concreto de actividad... Para este tipo de chequeos se debe definir cuantos éxitos necesita un personaje, que ocurre en caso de fallar un chequeo y cual es el resultado final si los supera todos (o al menos todos los necesarios). El ejemplo más claro de un chequeo complejo es el combate, pasar un chequeo significa librarse de un oponente o herir a un villano de cierta importancia, no superarlo indica la adquisición de una consecuencia negativa temporal.

Consecuencias negativas

En ocasiones durante una aventura un personaje adquiere una consecuencia negativa, a veces por fallar en un chequeo, o porque la escena está así planteada.

Una consecuencia negativa simplemente es un descriptor o adjetivo del estado del personaje y pueden ser de dos tipos: temporales y duraderas.

Las consecuencias negativas temporales duran hasta el final de una escena, el personaje la adquiere durante la misma y cuando esta termina deja de padecerlas. Representan estados transitorios que perjudican al personaje pero que con un tiempo para centrarse o recuperarse desaparecen. Si en algún momento un personaje adquiere dos consecuencias temporales estas se convierten en una consecuencia duradera. Ejemplos de consecuencias negativas temporales son: aturdido, drogado, cansado, desorientado, asustado.

Las consecuencias negativas duraderas duran hasta el final de la partida. Representan estados donde recuperarse requiere de bastante tiempo y en ocasiones atención médica. Si en algún momento un personaje recibe dos consecuencias duraderas, se ha acabado la partida para él. Ejemplos de consecuencias negativas duraderas son: exhausto, herido, cojo, cegado, enloquecido.

Creación de un personaje

Para poder crear un personaje vale una hoja de papel donde anotar unos pocos datos.

El nombre del personaje y una descripción del mismo, su profesión u ocupación y su especialidad.

La profesión de un personaje representa a lo que dedica la mayor parte de su tiempo: oficinista, científico, soldado, deportista... simplemente hay que elegir una y anotarla para cuando en una escena sea preciso discernir el dado con el que se hace un chequeo.

La especialidad es algo más concreto, a veces vinculado a la profesión, pero otras totalmente independiente de esta: disparo, esgrima, acrobacias, hackeo informático... su uso siempre será mucho mas restringido y marginal que la profesión, pero su efecto de mayor calado.

Finalmente anotamos su punto de destino, que es aquello que en el momento más decisivo de una aventura le permitirá seguir adelante donde otros hubieran caído.



LUDO es un sistema de juego de Francesc Montserrat distribuido bajo licencia Creative Commons 4.0



creacionesroleras.blogspot.com – www.rolgratis.com/ocyo
