

# ROL SENCILLO



## Índice

Índice .....	2	Habilidades especiales .....	7
Creando un personaje .....	3	Primeros Auxilios/Curar/Medicina .....	7
Pensar qué se quiere ser. ....	3	Conocimiento.....	7
Características.....	3	Idiomas.....	7
Puntos de Vida. ....	3	Magia.....	7
Habilidades. ....	3	Clases de personaje .....	8
Dones y defectos .....	4	Razas .....	8
Poderes.....	4	Tras acabar una sesión.....	8
El equipo.....	4	Habilidades típicas.....	9
El dinero. ....	4	Dones y defectos típicos.....	10
Ejemplo de personajes. ....	5	Dones .....	10
Uso de habilidades .....	6	Defectos .....	11
Características en lugar de habilidades .....	6	Decálogo del Rol sencillo .....	12
Combate.....	6	Armas típicas.....	13
Suerte: Tirada de probabilidad.....	7		

Cualquier comentario, queja o sugerencia es bienvenida. Para ello se puede utilizar la dirección [rolsencillo@gmail.com](mailto:rolsencillo@gmail.com).

## LICENCIA.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.es>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

**Creador:** Darth Giggs

Gracias a Raistlin, Logan, Pícara, Onyx, Kaiserina, Aeraln, Tamsuey, Aikoneko y Cristian que me sufren cada uno a su manera.

## Creando un personaje

Vamos a empezar con el sistema del Rol Sencillo. Como primera aproximación, vamos a probar con un juego de militares que, al no tener magias o dioses, es bastante fácil. La aventura la ambientaremos en Chechenia. Los personajes son militares rusos.

Lo ideal sería no necesitar un sistema y que todo fuera interpretado. Sin embargo, tener ficha de personaje es interesante y lanzar dados de vez en cuando le da "salsa" al asunto. Vamos a ver los pasos para crear.

### Pensar qué se quiere ser.

Antes de empezar a poner puntos hay que tener una idea general de lo que se quiere ser.

*Dimitri Luchenko es el sargento de la unidad. Un tipo que ordena a voz en grito y no tolera ninguna insubordinación. Ya está perdiendo algo de forma, pero quien tuvo retuvo.*

### Características.

Representan cuestiones generales del personaje. Se eligen para la partida y se tiran 3D6 (Tirar 3 dados de 6 y sumar).

Es aconsejable que alguna de las características represente la resistencia al daño del personaje para poder asignar PV.

*Sacado del D&D descaradamente, tiramos los dados para averiguar las puntuaciones:*

FUE (Fuerza): 3D6  
 DES (Destreza): 3D6  
 CON (Constitución): 3D6  
 INT (Inteligencia): 3D6  
 PER (Percepción): 3D6  
 CAR (Carisma): 3D6

Tras las tiradas hay que ser flexible y poder intercambiar unas puntuaciones por otras e incluso desechar las que sean inferiores a 5.

*El Sargento Dimitri Luchenko tira y salen las siguientes tiradas:*

*17, 15, 14, 12, 10, 3*

*El 3 es muy baja así que volvemos a tirar y sale 11.*

*17, 15, 14, 12, 11, 10,*

*Repartimos las tiradas según convenga al personaje.*

*FUE: 12 DES: 11 CON: 10  
 INT: 14 PER: 17 CAR: 15*

### Puntos de Vida.

Los PV son iguales a la CON o la característica que parezca más adecuada (Resistencia, cachas, fuerza,...)

*El Sargento Dimitri Luchenko tiene 10 en CON → 10 PV*

### Habilidades.

No hay unas habilidades fijas, se puede poner lo que sea, siempre que tenga sentido, intentando que sea algo general.

Se reparten 75 puntos entre todas las habilidades asignando cualquier número entre 3 y 15.

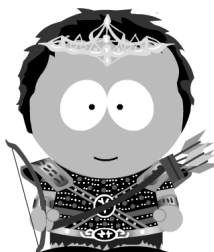
En nuestro ejemplo el Sargento Dimitri Luchenko elige lo siguiente:

Cuerpo a cuerpo (Combate sin armas)	7
Armas blancas (Navajas, cuchillos, etc.)	5
Armas ligeras (Pistolas, fusiles,...)	13
Liderazgo (Hace cumplir sus órdenes)	14
Primeros auxilios	10
Cazar	6
Conocimiento Rusia (Es ruso)	13
Informática (Fue a un curso de informática.)	7

### Dones y defectos

Se puede añadir un don al personaje como memoria fotográfica (10) o contador de chistes (5) que con un coste en puntos de habilidad lo mejora.

Los mismo sucede con los posibles defectos: Mal aliento (-5), tuerto (-10).



### Poderes

Los poderes se consideran dones pero cuestan más. Leer la mente (-15), Telequinesis (-15)

### El equipo.

Se le asigna al personaje lo típico según su profesión.

*Ej.: Le ponemos al sargento lo típico para un militar:*

*Raciones de comida, un machete, pistola (1d6), mapa de la región, una radio.*

Otra forma de hacerlo es que el Máster cree las hojas de personaje directamente que es lo mejor cuando los jugadores son novatos o cuando la historia requiere a unos personajes concretos.

### El dinero.

Para saber el dinero que tiene se calcula el sueldo medio según su profesión y se aplica la siguiente fórmula.

$$\text{Dinero actual} = \text{Salario medio} / 1D20$$

## Ejemplo de personajes.

Para la aventura hemos creado los siguientes personajes:

	Sargento	Soldado	Francotirador	Guía	Científico	Técnico
<b>FUE</b>	11	14	13	10	9	10
<b>DES</b>	15	14	17	15	12	15
<b>CON</b>	12	18	15	10	10	14
<b>INT</b>	14	10	12	16	18	16
<b>PER</b>	16	9	15	16	15	15
<b>CAR</b>	17	9	14	15	11	10
<b>Armas blancas</b>						
	5	12		7		
<b>Armas ligeras</b>						
	13	12	15	10	3	7
<b>Cuerpo a cuerpo</b>						
	7	12	7	10		7
<b>Armas pesadas</b>						
		5	5			10
<b>Liderazgo</b>						
	14		6	11		
<b>Primeros auxilios</b>						
	10		6	10	5	
<b>Cazar</b>						
	6		7	12		
<b>Física</b>						
					15	
<b>Biología</b>						
					10	
<b>Química</b>						
					13	
<b>Matemáticas</b>						
					10	4
<b>Conocer Chechenia</b>						
		7		13	5	
<b>Conocer Rusia</b>						
	13	7	7			
<b>Idioma Checheno</b>						
		10				
<b>Idioma Ruso</b>						
				2		
<b>Mecánica</b>						
			5		7	12
<b>Informática</b>						
	7		7		7	15
<b>Conducir coche</b>						
		10	10			10
<b>Pilotar avión</b>						
						10
<b>Total</b>	75	75	75	75	75	75

Todos llevan raciones de comida.

Los militares: Un fusil automático (1d8 daño). Un machete.

Científico: Ordenador antiguo

Técnico: Herramientas.

Guía: Pistola (1d6)

Sargento: Pistola (1d6), mapa de la región, una radio.

Francotirador: Fusil de francotirador (1d8, si se consigue más de un 15 en la tirada doble daño)

## Uso de habilidades

Cuando exista la necesidad de tirar los dados para averiguar si se consigue realizar una acción, se tira un 1D20. Si se saca una cifra igual o menor a lo que marca se conseguirá el objetivo, en caso contrario no.

Si se saca un 20 es un fracaso siempre y además es una pifia. Además de no conseguir lo que se intentaba se tendrá un efecto negativo.

Si se saca un 1 es un éxito absoluto. Se consigue más de lo que se esperaba.

*Intentando averiguar cierta información sobre un criminal a través de un ordenador. Se tira 1D20. Si en informática tiene un 7 deberá sacar 7 o menos para conseguirla. Si sale un 20, no consigue nada y el ordenador se bloquea completamente, impidiendo cualquier otra consulta. Si sale un 1 averiguará la información e incluso una forma de contactar con él.*

Si se intenta hacer una actividad rutinaria se consigue un éxito automático. Si hay factores que facilitan o dificultan la acción se puede poner un modificador.

*Si al usar el ordenador tiene un tiempo muy corto para trabajar puede tener un -2 por los nervios (habrá que sacar 5 o menos). Si ya conoce el sistema bien puede tener un +2 (habrá que sacar 9 o menos).*

Atención: Si se tiene un 20 en una habilidad y se saca un 20 en el

dado sigue siendo una pifia. El 20 en la habilidad será útil cuando la acción tenga un modificador negativo.

## Características en lugar de habilidades

Hay momentos en los que un personaje no tiene una habilidad, sin embargo debería poder intentar resolver una acción concreta. Por ejemplo, no tiene liderazgo pero quiere guiar a unos campesinos a un lugar seguro. En este caso el carisma podría permitir eso.

Para ello la tirada se hace como si CAR fuera la puntuación de habilidad y se usa de la misma manera excepto que si saca un 15 o más es un fracaso y 18 o más una pifia.

## Combate

A la hora de combatir se usa una de las habilidades de combate. Se tira un 1D20. Si se saca una cifra igual o menor a lo que marca se impactará.

El daño producido es el que indique el arma. Si el objetivo tiene alguna protección se restará del daño y si el número es negativo no habrá daño.

*El sargento dispara con una pistola. En armas ligeras tiene 13 y la pistola hace un daño de 1D6.*

*Lanza el D20 y sale 11 → Impacta*

*Tira el daño con 1D6 y sale 3 → 3 puntos de daño*

Como el objetivo tenía un chaleco de 2 puntos de protección → 3-2=1 punto de daño

Si sale un 1 el daño es doble. Si es un 20 puede impactar a un compañero, a uno mismo, estropear el arma,...

## Suerte: Tirada de probabilidad

Hay momentos en los que interviene solamente la suerte. Existe una probabilidad de que algo suceda. Si en un D20, sale ese número o menos el suceso ocurre.

Si se prefiere usar un sistema porcentual, cada número representa un 5%. 1→5%, 2→10%, 3→15%,...

Ej.: John Winchester está jugando a la ruleta rusa y hay una posibilidad de 3 (PROB: 3) de que dispare la única bala del revólver. Si saca 3 o menos el revólver disparará.

## Habilidades especiales

### Primeros

#### Auxilios/Curar/Medicina

Se restauran tantos PV como diferencia haya entre el resultado obtenido en la tirada y la puntuación de habilidad más 1.

Si se tiene en CURAR un 10 y se saca un 5 se curan  $10-5+1=6$  PV. Si se saca un 10 se cura 1 PV.

Medicina es más avanzada porque permite diagnosticar enfermedades o conocer fármacos.

## Conocimiento

Un PJ conocerá alguna disciplina, un lugar o época. Cada uno de estos conocimientos es una habilidad distinta.

Ej.: Química, mecánica, conocer Rusia, agricultura,...

## Idiomas

Todo PJ tiene una lengua materna que domina hasta el nivel 15. El resto de lenguas se deben adquirir por separado.

Nivel	
1-5	Conversación simple. Solo hablado.
6-9	Conversación fluida. Hablado.
10-14	Hablado y escrito
15-20	Nativo

## Magia

Todos los tipos de magia se tratarán igual.

Existirán unos Puntos de Magia (PM) que serán iguales a la habilidad que controle el tipo de magia en cuestión y que no podrá ser superior a la característica asociada.

Las habilidades mágicas no pueden ser superiores a 5 en un PJ recién creado.

Lord Xanatah tiene 16 en INT. Por lo tanto puede tener 16 PM como máximo. Su habilidad inicial en Magia es 10, lo que le otorga 10 PM.

Los hechizos tienen un nivel. Los hechizos de nivel 0 gastan 1 PM. El resto gastan el doble del nivel al

que pertenecen. Los de nivel 9 gastan 18 PM.

Para recuperar los PM hay que dormir un buen rato.

Los hechizos tardan un turno en prepararse y se lanzan en el siguiente.

Rol sencillo: ¿Escuelas de magia, esferas,...?

## Clases de personaje

Las clases son muy flexibles. Un personaje es soldado, espía, mago o lo que quiera. Esto no implica que un mago no pueda pelear con una espada (Gandalf podía) o un soldado tener magia india.

La utilidad de las clases es describir la profesión principal del PJ.

## Razas

En un juego de fantasía las razas deben otorgar dones y defectos que vienen con el pack.

Ser ruso no otorga beneficios.

Ser elfo puede dar las siguientes ventajas y desventajas:

Descripción	Coste
No necesita dormir	+5
Infravisión	+10
+2 DES / -2 CON	0

## Tras acabar una sesión

Al acabar una de las sesiones se conceden entre 5 y 20 puntos a repartir entre las distintas habilidades según lo bien que se haya jugado.

No se pueden asignar más de 3 puntos a una habilidad


Las habilidades por encima de 15 cuestan el doble.

Las habilidades por encima de 18 cuestan 5 puntos.

Para subir una característica se gastan 5 puntos.

Los PV no suben en los juegos no heroicos.

Si se quieren aumentar los PV se puede seguir la siguiente tabla.



CON-RES	Dado a tirar
<7	1D4
7-10	1D6
11-13	1D8
>14	1D10

En el Rol Sencillo no hay niveles. Los PJs no son guerreros de nivel 5. Son guerreros con distintas habilidades.



## Habilidades típicas

### FÍSICAS/COMBATE

Acrobacias  
 Armas a distancia  
 Armas arrojadas  
Armas cuerpo a cuerpo  
 Armas exóticas  
 Armas pesadas  
 Artes marciales  
Atletismo  
 Escalar  
 Nadar  
Pelea

### CONOCIMIENTO

Explosivos  
 Falsificación  
 Fauna  
 Física  
 Flora  
 Geografía  
 Historia  
 Informática  
 Leyes  
 Mecánica  
 Medicina  
 Música  
 Ocultismo  
 Primeros auxilios  
 Química  
 Religión

### SOCIALES

Amenazar  
 Arte (Cantar, bailar,\*)  
 Diplomacia  
 Elocuencia  
 Etiqueta  
 Interrogar  
 Liderazgo  
 Regatear  
 Seducir

### OTRAS

Advertir  
Buscar  
 Buscar libros  
 Callejeo  
 Cazar  
 Conducir  
 Disfraz  
 Escondarse  
 Montar (caballo, moto,\*)  
 Navegar  
 Orientación  
 Pilotar  
 Prestidigitación  
 Rastrear  
 Robar bolsillos  
 Rumores  
 Sigilo  
 Supervivencia  
 Trampas/Cerraduras  
 Trato con animales



Las subrayadas son las recomendadas para todo tipo de personajes.

Las que tienen un asterisco (\*) deben ser concretadas. Ej.: Arte (Pintura)

Esta lista puede ampliarse indefinidamente.

Los grupos utilizados pueden variar.

## Dones y defectos típicos

### Dones

Don	Valor	Aclaraciones
Ambidiestro	+10	Hábil con las dos manos
Atractivo	+5	+2 relaciones con sexo opuesto
Buena memoria	+10	Tirada de inteligencia para recordar datos o situaciones
Memoria fotográfica	+15	Se acuerda de todos los datos y todas las situaciones
Buena reputación	+5	Es conocido y respetado en los círculos en los que se mueve.
Clase alta	+10	Se le trata con respeto.
Nobleza	+15	Más que la clase alta
Cinturón negro	+15	Hace 1D4 con los puños. +5 Artes marciales.
Curación rápida	+10	Recupera al doble de PV.
Duro de pelar	+10	Recibe la mitad de daño
Empatía animal	+5	+2 relaciones con animales
Contactos	+5	Puede conocer personas en una zona o gremio.
Le deben favores	+10	Puede buscar a alguien en la zona que le deba un favor
Nunca se pierde	+5	+2 Orientación, rastreo,...
Patrón	+5	Tu jefe es muy respetado
Rango	+10	Eres jefe de alguien
Resistencia al dolor	+10	El dolor no te impide seguir con la acción
Rico	+15	50 veces más dinero de lo normal
Ahorros	+5	10 veces más dinero de lo normal
Sentido agudo (específica)	+5	Las tiradas de percepción con ese sentido tienen un +2
Suerte	+10	Si alguna tirada no sale bien puedes repetirla (3 veces/partida)
Visión nocturna	+10	Ver por la noche

## Defectos

Don	Valor	Aclaraciones
Adicción(especificar)	-10	Es adicto a una sustancia, al juego,...
Altruista	-10	Debe ayudar siempre a los demás
Ambicioso	-5	Siempre quiere mejorar
Analfabeto	-5/-10	Si es una sociedad alfabetizada (-10)
Avaro	-5	Le cuesta gastar dinero
Basto y sin tacto	-5	-5 relaciones con los demás/-10 si son gente culta
Bromista	-5	Necesita estar gastando bromas continuamente
Celoso	-10	Requiere atención por parte de su pareja y no tolera que los demás interactúen con ella.
Ciego	-15	
Tuerto	-10	Ve peor y tiene peor aspecto
Daltónico	-5	No distingue algunos colores
Vista monocromática	-10	Ve en blanco y negro
Sordo	-15	
Duro de oído	-10	Oye peor
Mudo	-15	
Tartamudo	-10	
Clase baja	-10	
Cobarde	-10	No puede enfrentarse al peligro
Código de honor (especifica)	-5/-10	Depende de lo rígido del código. Código de los ladrones/ caballería/ clero.
Debe favores	-10	
Doble personalidad	-15	Tiene dos formas de pensar contrapuestas. En momentos de tensión puede cambiar.
Enemigos (especificar)	-10/-15	Depende de la fuerza de los enemigos y su número
Fealdad	-5	-2 relaciones con sexo opuesto

Monstruoso	-15	Causa repulsión -10 a todas las relaciones
Fobia (especificar)	-10	Miedo irracional a algo
Fuera de la ley	-10	Lo persigue la ley
Glotón	-10	Necesita comer a todas horas
Lujurioso	-10	Siempre está buscando sexo
Mala suerte	-10	Si alguna tirada es inferior a 3 se tiene que volver a tirar. (3 veces / partida)
Manco	-10	No tiene una mano.
Mandíbula de cristal	-10	Cualquier impacto con una tirada inferior a 3 lo deja inconsciente
Maldición	-5/-15	Depende del tipo de maldición
Pacifista	-15	No puede combatir
Pobre	-10	No tiene dinero.
Quijotesco	-15	Antepone sus ideales a su conveniencia y obra desinteresada y comprometidamente en defensa de causas que considera justas, sin conseguirlo.
Secreto oscuro	-5/-10	Depende de la gravedad del secreto
Siempre se pierde	-5	-2 Orientación, rastreo,...
Racista	-10	Odia a las otras razas.
Visiones	-15	Ve cosas que no existen.

## Decálogo del Rol sencillo

1. Lo importante es divertirse
2. El Máster siempre tiene la razón
3. Es mejor interpretar que tirar dados.
4. Mejor fórmulas cortas que tablas interminables.
5. Menos dungeons y mapas gigantes
6. Los combates no deben ser ni numerosos, ni largos.
7. Un personaje muere por tonto o porque mola morir en ese momento.
8. Las descripciones con detalles excesivos suelen aburrir.
9. Todas las leyes pueden cambiar excepto la primera y la última.
10. Los decálogos tienen 10 puntos

## Armas típicas

Nombre	Daño	Ataques por turno	Cargador	Épocas				
				AN	ME	MO	CO	FU
Ametralladora	1D6	10	100				X	
Ametralladora láser	1D20	10	X					X
Arco corto	1D4-1	1	1	X				
Arco largo	1D4	1	1	X	X			
Ballesta	1D4	1	1		X	X		
Cuchillo / Daga	1D4	1	X	X	X	X	X	X
Escopeta	2D6	1	2				X	
Espada corta	1D6	1	X	X	X	X		
Espada larga	1D8	1	X	X	X	X		
Espada láser	2D8	1	X					X
Granada	2D10	1	X				X	
Hacha	1D6	1	X	X	X	X	X	
Hacha de batalla	1D8	1	X	X	X			
Lanza	1D6	1	X	X	X			
Lanzagranadas	4D10	1	1				X	
Lanzallamas	4D4	1	X				X	X
Palo	1D4-1	1	X	X	X	X	X	X
Pistola 9 mm.	1D6	1	6				X	
Pistola desintegradora	4D20	1	X					X
Pistola láser	1D20	1	X					X
Pistola Revólver	1D8	1	6				X	
Pistola Uzi	1D4	6	30				X	
Puños	1D4/2	1	X	X	X	X	X	X
Rifle de asalto	1D10	2	15				X	
Rifle láser	2D12	2	X					X

Las épocas son AN: Antigua, ME: Edad Media, MO: Edad Moderna, CO: Edad Contemporánea.