

ROLL FOR SHOES



Roll for Shoes es un juego de rol "minimalista" con una serie de normas muy simples. Esta es una traducción al español del sistema que puede ser encontrado de forma pública y gratuita en inglés en la página: rollforshoes.com

Reglas

1. Di lo que quieres hacer y tira un número de dados de 6 caras igual al nivel de la habilidad relevante que posees para realizar la acción.
2. La master debe determinar cual es la dificultad a la que se enfrenta el personaje. Esta a veces estará relacionada a un obstáculo o a las habilidades del personaje al que te enfrentas. La master tira una cantidad de dados (d6) igual a la dificultad. Para tener éxito, la tirada de la jugadora tiene que superar a la de la master.
[Ej: Escalar 3 vs Pared rocosa 2, Pelea 2 vs esquiva 4]
3. Al principio solo tienes una habilidad: Haz cualquier cosa 1
4. Si todos los dados de la tirada sacan un 6, obtienes una habilidad nueva específica a la acción realizada con un nivel igual al de la habilidad usada en la tirada +1. [Ej: El personaje usa Conducir 2 para hacer un giro cerrado librándose de su perseguidor. Saca en los dos dados un 6 el personaje avanza consiguiendo la habilidad Derrape 3]
5. Por cada tirada que fallas consigues 1XP
6. Los puntos de XP se pueden usar para cambiar un dado por un 6, pero solo con la intención de crear una nueva habilidad, el resultado de la tirada no se ve afectada por el cambio.

Extras

Mientras que las reglas básicas de Roll for Shoes han sido creadas para ser simples, hay unas cuantas reglas y sistemas que puedes añadir al juego si lo ves necesario.

Desventajas

Las desventajas son similares a las Habilidades pero a diferencia de las habilidades estas tienen un número negativo asociado a cada desventaja [Ej: Correr -2, Trepar escaleras -3].

Las desventajas son tiradas con una cantidad de d6 determinada por el nivel de la desventaja, pero solo el menor resultado cuenta en la tirada.

Ejemplo: un personaje está siendo perseguido, teniendo que usar Correr -2 tirando dos d6: en la tirada obtiene 4 y 2 por lo que usa 2 como resultado de la tirada. Otro personaje debe usar Trepar escaleras -3 por lo que tiene que tirar tres d6 usando el menor de los resultados

Unas cuantas anotaciones importantes:

- >Las desventajas empiezan a -2 ya que no tiene sentido tirar -1 ya que no hay varios dados entre los que elegir el menor resultado.
- >No se pueden crear nuevas habilidades con una tirada de desventaja, por lo que sacar todo 6 en la tirada da al personaje solo un resultado de 6.
- >Las desventajas castigan bastante a los personajes por lo que se recomienda su uso - y el uso de reglas relacionadas descritas más abajo- cuando tenga sentido con el escenario, estilo y el tono del juego.

Empeorando

Una posible regla adicional es la de invertir el avance del personaje para aplicarlo a desventajas: cualquier tirada de desventaja donde todos los dados saquen 1 genera una desventaja más específica a la acción a -1 nivel inferior que la desventaja de la tirada.

Ejemplo: Un personaje falla Correr -2 con un 1 en ambos dados, por lo que recibe una desventaja llamada Huir Cuestarriba -3.

Nuevas desventajas

Las desventajas se suelen crear al principio de la sesión, como parte de la creación de personaje. Alternativamente, se puede crear desventajas cuando una tirada de habilidad tenga como resultado 1 en todos los dados, esta desventaja tiene el mismo nivel que la habilidad usada en la tirada y debe estar relacionada a la acción por la que se estaba tirando. Esto solo ocurre al tirar habilidades con un nivel mayor a 1 (todas las habilidades a excepción de 'Hacer cualquier cosa 1')

Ejemplo: A un personaje que es por lo general capaz le dan una taza de té muy caliente e intenta beberla con Beber 2. La tirada tiene como resultado dos 1 y por desgracia obtiene la desventaja Beber bebidas calientes -2

Estados

Los estados actúan como modificadores temporales para las tiradas relevantes en vez de ser tratados como habilidades a tirar (o desventajas). Los estados pueden ser positivos y negativos, y son indicados en la ficha de personaje con el valor (con un + o -) antes del nombre del estado [Ej: +1 fortalecido, -2 envenenado], el valor del estado se suma (o resta) al resultado de la tirada. Un personaje puede tener muchos estados al mismo tiempo y varios estados pueden afectar a una misma tirada de habilidad o desventaja. Los estados son un elemento temporal por lo que deben irse añadiendo y quitando dinámicamente cuando sea apropiado en la narrativa.

[Ej: Un personaje intenta lanzar un cóctel molotov pero falla la tirada de una forma espectacular. El cóctel molotov cae en sus pies y explota dándole el estado -3 En llamas hasta el momento que el personaje logre apagar el fuego.]

Daño

Por defecto, los resultados surgen de forma totalmente narrativa en relación a las metas y las acciones de los personajes. Cada acción acerca al personaje a una meta, sin tener los resultados en cuenta más allá de si ha tenido éxito o ha fallado. Esto funciona bien en la mayoría de juegos y grupos donde no hace falta marcar el daño sufrido.

Alternativamente puedes usar la diferencia entre las tiradas enfrentadas y asignar al personaje que recibe el ataque un estado relacionado con el daño.

[Ej: Un orco ataca con su Maza de piedra 3 a un mago elfo que intenta bloquear el ataque con Barrera Mágica 3. El orco saca 9 en la tirada y el elfo saca 4, resultando en 5 de daño. La máster describe como el elfo no logra poner la barrera a tiempo por lo que recibe un impacto en su hombro. El resultado de 5 de daño se transforma en el estado -5 Hombro aplastado. El modificador de este estado será aplicado a todas las tiradas que dependan de ese hombro y será eliminado cuando cure completamente.]

¡ ENHORABUENA!
YA PUEDES JUGAR

El tono de la partida puede cambiar desde la comedia si pides a las jugadoras tirar por toda acción que realicen, consiguiendo desventajas como Buscar en mis bolsillos -3.

También se puede lograr usar con un tono más serio en el que solo se tire cuando hay una posibilidad dramática de fallo generando así habilidades y desventajas más épicas en el proceso.



ASALTA EL ROL

