

Rol con cartas

(minijuego de Rol creado por R. Fernández)

A veces, sobre todo en verano, se juntan varios colegas en una terraza y les apetece echar una partidita de Rol, pero... ¡canastos! Nadie ha traído un juego, ni dados, ni papel. No pasa nada, aquí van unas pequeñas reglas para jugar con cualquier baraja, como las que tienen en cualquier bar, una aventura sencilla.

La mayor parte de las acciones que hagan los personajes no requerirán hacer una prueba, reserva las pruebas para **acciones comprometidas** y para **acciones Enfrentadas**.

- **Cartas**
 - Se puede usar una baraja de póker o una española.
 - Si hay comodines, serán un Éxito automático o una victoria Automática.
- **Atributos**
 - Atletismo: palo Picas o Espadas, color Negro.
 - Percepción: palo Tréboles o Bastos, color Negro
 - Inteligencia: palo Corazones o Copas, color Rojo
 - Pericia: palo Diamantes u Oros, color Rojo
- **Personajes**
 - Cada personaje tiene un punto en cada Atributo y 4 más para repartir
 - Puedes apuntarlo en un papel, o si no dispones de ello, usar piedrecillas sobre un naípe de cada palo.
 - Coge otro puñado para llevar la cuenta de la salud del personaje.
- **Acciones**
 - Se roban tantas cartas como la puntuación del Atributo y se elige solamente una.
 - Normales
 - Mismo palo que el Atributo, Éxito
 - Mismo color que el Atributo, Éxito parcial o con consecuencias
 - Distinto color que el Atributo, Fracaso.
 - Enfrentadas (cada personaje obtiene una puntuación y la compara)
 - Mismo palo: suma todo el valor de la carta
 - Mismo color: suma la mitad del valor
 - Distinto color: suma 0.
 - Gana el que haya logrado una puntuación más alta.
- **Combate**
 - Un combate es una acción enfrentada entre dos contendientes
 - Pelea y Armas Cuerpo a Cuerpo utilizan **Atletismo**
 - Armas a Distancia utilizan **Pericia**
 - El perdedor baja un nivel de salud
- **Salud**
 - En condiciones normales el personaje estará **sano**

- De sano pasará a **Herido**, sin consecuencias
 - De Herido pasará a **Malherido**, robará una carta menos en todas sus Acciones.
 - De Malherido pasará a **Muerto**, o Inconsciente (depende del tono de la aventura)
- **Recuperación:** tras un combate, los niveles de salud se recuperarán de la siguiente forma.
 - De Herido a Sano, en una hora de descanso.
 - De Malherido a Herido, tras 8 horas de descanso.
 - De muerto sólo se recuperará si el director usa la magia. De inconsciente se pasará a Malherido tras 48 horas en un hospital.
- **Salud mental**
 - Si es importante para la historia se puede jugar con el miedo
 - Cada vez que se de una circunstancia aterradora o se presencie algo aterrador se hará una **prueba de Inteligencia**.
 - Si tiene éxito, no pierde Salud mental
 - Con éxito parcial o fracaso pierde un Nivel de Salud Mental.
 - Niveles
 - **Cuerdo** será el Nivel de base
 - De Cuerdo se bajará a, **Ido**, sin consecuencias
 - De Ido a **Volado**, intercambia la puntuación en Inteligencia con la de Percepción.
 - De Volado se pasará a **Loco** y el personaje ya no será jugable.
 - Recuperación
 - De Ido a Cuerdo, en una hora de tranquilidad.
 - De Volado a Ido, tras 8 horas de tranquilidad.
 - De Loco solo se vuelve tras pasar por el psiquiátrico al menos un mes.
- **PNJs**
 - Los PNJ básicos siempre robarán una carta
 - Los PNJ más importantes podrían robar hasta 3 cartas para su Atributo principal.

Twitter: @kinderwebo

Blog: <https://corderosdedios.com>