

# Rolmance

(Minijuego de Rol creado por R. Fernández)

## Descripción

Este juego no consiste simplemente en enamorar a alguien o en enamorarse de Alguien, en este juego el Amor es una Debilidad y una Herramienta. La Aventura puede ser cualquier cosa, desde conseguir un buen sitio para ver el desfile de primavera hasta robar las joyas de la Duquesa, la diferencia con otros sistemas es que, tanto héroes como villanos, podrán utilizar el amor como herramienta para lograr sus objetivos.

Tampoco debemos pensar en el Amor como algo meramente sexual, el Amor por una amig@ o por una persona a la que se admira puede llegar a ser tan fuerte como la atracción física.

Cada personaje tendrá unos gustos diferentes, eso no debería ser problema para utilizar el viejo arte de la seducción para lograr que otros personajes se enamoren de ell@s, la cuestión será saber que es aquello que hace que el otro personaje pueda caer rendido en sus brazos.

Pero el Amor es un arma de doble filo, también l@s Antagonistas podrán seducir, utilizando sus encantos o mediante seductores profesionales, a l@s héroes de la aventura para evitar que consigan sus objetivos

## Violencia

L@s protagonistas de Rolmance no podrán morir a causa de la violencia, su muerte solo podrá ser fruto de un trágico enamoramiento,

en forma de sacrificio para salvar a su amad@ o similar.

Sin embargo, eso no significa que no pueda hacerse uso de la violencia, simplemente, al llegar a 0 o menos puntos de vitalidad, caerán inconscientes y humillados.

## Atributos

- **Atletismo:** Correr, nadar, trepar, luchar, ...etc.
- **Perspicacia:** Averiguar intenciones, engañar, tranquilizar, ...etc.
- **Percepción:** Ver, escuchar, sentir un peligro, buscar objetos o pistas, ...etc.
- **Inteligencia:** Saber cosas, buscar información, buscar conocimiento, manipular mecanismos o tecnología, ...etc.
  - Seducción Indirecta: Contar algo que los demás no saben, poner en marcha un equipo que nadie más sabe utilizar, desactivar una trampa o abrir una puerta cerrada, ...etc.
  - Seducción Directa: impresionar con conocimientos, trucos de magia, ideas, ...etc.
- **Carisma:** Caer bien, ser escuchado por los demás, influir en las opiniones de otros, ...etc.
  - Seducción Indirecta: Liderar, ser respetado, ...etc.
  - Seducción Directa: Seducir, impresionar, guiñar un ojo, mostrar interés, ...etc.
- **Apariencia:** ser hermos@, bell@, proporcionad@, vestir bien, ...etc.

- Seducción Indirecta: Seducir a otros, lucir con estilo, tener buen aspecto, ...etc.
- Seducción Directa: lucir bien para el Objetivo, marcar paquete, enseñar cacho, cabalgar con la camisa abierta y la melena al viento... etc.

- **Poder:** Contactos, influencia, dinero, clase social, ...etc.
  - Seducción Indirecta: hacer uso del poder para lograr algo importante, exhibir posesiones valiosas, ...etc.
  - Seducción Directa: Hacer uso del poder para lograr algo importante para el Objetivo, hacer un regalo valioso, ...etc.

## Crear Personajes

- Reparte 15 puntos entre los Atributos, máximo 6 por Atributo.
- Reparte los puntos de cada atributo entre su Talento y su Virtud, máximo 4 en cada uno.
- Calcula tu Vitalidad
  - **Vitalidad** = Atletismo + Fuerza + 4

## Filias:

En este juego no vamos a entrar en las diferentes y múltiples orientaciones sexuales que existen, simplemente, al crear un personaje, se añade en la descripción que le gusta y ya está.

## Debilidades:

Es importante que un personaje mantenga sus debilidades en secreto, descubrirlas es parte de la diversión.

### Directas:

Cada personaje cuenta con una serie de Debilidades directas que lo hacen más o menos vulnerable a los diferentes tipos de Seducción.

Estas Debilidades directas serán independientes de los Atributos del personaje, pero cada una de ellas indicará el daño de Amor que causará una Seducción usando un Atributo determinado.

1. **Ingenio:** Daño de Amor por Intelecto (Picas)
2. **Personalidad:** Daño de Amor por Carisma (Tréboles)
3. **Belleza:** Daño de Amor por Apariencia (Corazones)
4. **Opulencia:** Daño de Amor por Poder (Diamantes)

Para determinar la puntuación de cada Debilidad directa se puede utilizar una baraja de póker.

- El jugador va sacando cartas de la baraja de forma que la Debilidad con el palo de la primera carta que saque tendrá una puntuación de (-2), será la **Debilidad Principal**, el de la segunda que sea de un palo diferente (-1), el de la tercera (+1) y el de la cuarta (+2)
- Si no se cuenta con una baraja de póker, siempre se puede tirar un dado por cada Debilidad y ordenarlas por resultado, de mayor a menor, de (-2) a (+2).

## Indirectas:

Cada personaje contará, a su vez, con dos debilidades indirectas que no se verán afectadas directamente por las Seducciones directas.

1. **Lástima:** El personaje no puede evitar sentirse atraído por las personas que le dan pena, sufrirá este daño de Amor por cualquier personaje que sufra, sea humillado o fracase intentando cualquier acción.
2. **Gallardía:** Al personaje lo ponen a 100 los actos de valor como derrotar a alguien en un duelo, trepar por un acantilado o enfrentarse a alguien poderoso.

Para determinar la puntuación de estas Debilidades:

- Con una Baraja de póker, el jugador saca una carta de la baraja, si es Negra, Gallardía tendrá una puntuación de (-1) y Lástima (+1), si es roja, al revés.
- Si no hay baraja, se podrá usar un dado, un resultado par corresponderá a Gallardía (-1), Lastima (+1) y un resultado impar a lo contrario.

## Flechazos

### Disposición:

Un personaje tendrá una disposición inicial de Indiferencia hacia cualquier otro personaje, a los que vamos a llamar **Flechazo**, esta disposición irá variando al sufrir Daño de Amor.

- No es preciso añadir a ningún personaje a la lista de Flechazo del personaje salvo

que este tenga una disposición diferente a la Indiferencia hacia el Flechazo.

Según la disposición que un personaje tenga hacia uno de sus Flechazos, tendrá unos modificadores a sus tiradas en función de si quiere realizar una Acción Favorable o Contraria a los deseos o a los intereses de su Flechazo. Todos los modificadores entre indiferencia y la disposición del Personaje se acumularán.

| <i>Disposición:</i> | <i>Favorable</i> | <i>Contraria</i> |
|---------------------|------------------|------------------|
| <i>Odio</i>         | (-1d6)           | (+1d6)           |
| <i>Asco</i>         | (+1 Dificultad)  | (-1 Dificultad)  |
| <i>Desprecio</i>    | (-1d6)           | (+1d6)           |
| <i>Indiferencia</i> | (-)              | (-)              |
| <i>Interés</i>      | (+1d6)           | (-1d6)           |
| <i>Fascinación</i>  | (-1 Dificultad)  | (+1 Dificultad)  |
| <i>Amor</i>         | (+1d6)           | (-1d6)           |

### Lista de Flechazos

Cada personaje con el que se interactúa es susceptible de entrar en la **lista de Flechazos**, para ello, debe conseguir **llamar la Atención** de algún modo.

- No es necesario que un personaje esté dentro de los gustos de otro para que entre en su lista de Flechazos, si no lo está, su disposición más vulnerable será Fascinación, sin poder llegar nunca a Amor.
- No será necesario que los gustos del Flechazo incluyan al personaje, existen los amores platónicos e imposibles.

### Puntuación de Amor:

**Puntuación Base:** Cada mañana, tras descansar, la puntuación de Amor base de un Personaje será 0.

- Si no se ha descansado adecuadamente, la puntuación de **Amor base** será la del día anterior más 2.
- Bajo los efectos del Alcohol, la puntuación de Amor base se determinará sacando una **carta de la baraja**, si es Negra, entre (+1) y (+2), si es Roja, entre (-1) y (-2).

## Sistema de Juego

- Para conseguir un **Éxito**, alguno de los **d6** lanzados deberá **igualar la dificultad**.
- Para resolver cualquier Acción, tendrá que conseguir al menos un éxito en su tirada para el Atributo más adecuado.
- Como **base**, para realizar cualquier acción, un personaje con 0 en el Talento y 0 en la Virtud, **lanzará 2d6 y la dificultad será 6**.
- Cada **punto de Talento** reducirá en 1 la dificultad.
- Cada **punto de Virtud** añadirá un dado a la tirada.
- Cuantos **más éxitos**, mejor será el resultado.
- En una **tirada enfrentada** gana el que más éxitos obtiene, en caso de empate la disputa se prolonga una nueva tirada.

## Sistema de Combate

- En este juego nadie muere, pero todo el mundo puede perder el sentido y ser humillado.
- El orden en el que actuarán los Personajes se denominará **Iniciativa** y será igual al resultado Obtenido de sumar **1d6 más su Agilidad**

- La **iniciativa** se tirará al comienzo del combate y será **la misma en todos los turnos**.
- Ataque
  - La **tirada de Ataque** en una Pelea o en un Combate con Armas CC utilizará la Fuerza como Talento y la Agilidad como Virtud.
  - La **tirada de Ataque** en un Combate con Armas a distancia utilizará Atento como Talento y Agilidad como Virtud.
- Las **Armas** causarán un **daño** superior a la Pelea.
  - Armas Ligeras: Daño 2
  - Armas Pesadas: Daño 4
  - ... etc.
- Cada Turno, por **orden de mayor a menor Iniciativa**, un personaje podrá **moverse 10 metros y hacer una tirada de Ataque normal o no moverse y hacer una tirada de Ataque lanzando el doble de dados**.
- Si el Personaje quiere que su Ataque vaya dirigido a más de un Rival, deberá anunciarlo e indicar el **orden de prioridad de los rivales** para recibir los impactos, si no se indica, el director lo determinará al azar.
- Cada **Éxito en un combate implicará un Impacto**, que causará al rival, o rivales, un **Daño**.
- El **Daño recibido se restará a los puntos de Vitalidad** y al llegar a 0 puntos de Vitalidad el personaje caerá sin sentido.

## Llamar la Atención:

### *Impresión inicial:*

Cuando un personaje conoce a otro, incluso sin intentos de seducción por parte del otro, tiene lugar una **primera impresión**, que causará un Daño de Amor determinado y que podría decidir si el otro Personaje entra en ese momento, o no, en la lista de Flechazos del personaje.

- **Belleza:** Cuando un personaje ve por primera vez a otro personaje, sufre un daño de Amor igual a la puntuación de Apariencia del otro personaje multiplicada por la puntuación en la Debilidad Belleza del propio personaje.
- **Poder:** Cuando a un personaje se le presenta otro personaje, sufre un Daño de Amor igual a la puntuación de Poder del otro personaje multiplicada por la puntuación en la Debilidad Opulencia del propio personaje.
- **Carisma:** Cuando a un personaje habla por primera vez con otro personaje, sufre un Daño de Amor igual a la puntuación de Carisma del otro personaje multiplicada por la puntuación en la Debilidad Personalidad del propio personaje.
- **Inteligencia:** Cuando a un personaje habla por primera vez con otro personaje, sufre un Daño de Amor igual a la puntuación de Inteligencia del otro personaje multiplicada por la puntuación en la Debilidad Ingenio del propio personaje.

La primera Impresión Causará un Daño de Amor según las circunstancias en las que tenga lugar.

- El Daño de Amor de una Primera Impresión **en primera persona** será igual a la **suma** del provocado por la **Belleza, el Poder, el Carisma y la Inteligencia**.
- El Daño de Amor de una Primera Impresión **a través de un medio de comunicación**, como la televisión, será igual a la **suma** del provocado por la **Belleza y el Poder**.
- El Daño de Amor de una Primera Impresión **a través de la información suministrada por otra persona**, será igual a la **suma** del provocado por los **Atributos asociados a las dos Debilidades más fuertes de esa otra persona (-2) y (-1)**.

Por cada 5 puntos de Daño de Amor la Disposición subirá o bajará un nivel, si son negativos bajará de Indiferencia a Interés y si son positivos pasará de Indiferencia a Desprecio.

Si La primera impresión ha logrado producir un Cambio de Disposición, el Personaje añadirá al nuevo conocido a su lista de Flechazo y anotará su disposición hacia él.

### *Seducir:*

Un personaje puede estar interesado en seducir a otro para lograr sus favores, para ello no es necesario que le guste el otro personaje, solamente tiene que conseguir entrar en su Lista de Flechazos.

Para seducir, el personaje deberá ejecutar acciones con el Atributo asociado a una de sus Debilidades en presencia de su objetivo, **seducción indirecta**, o directamente sobre su objetivo, **seducción directa**. (Ojo, si la Debilidad asociada tiene un valor Positivo, añadirá más puntos de amor, aumentando el desinterés por el Seductor)

- **Seducción Indirecta:** Cada vez que un Flechazo logre **hacer una acción** de Inteligencia, Carisma, Apariencia o Poder, independientemente del número de Éxitos, el Objetivo sufrirá un **Daño de Amor** igual su puntuación en la Debilidad asociada al Atributo utilizado por el Flechazo.
- **Seducción Directa:** Cada vez que un Flechazo **realice una Acción** de Inteligencia, Carisma, Apariencia o Poder **directamente sobre su Objetivo o dedicada a su Objetivo**, el Objetivo sufrirá un **Daño de Amor** igual a la puntuación en la Debilidad asociada del Objetivo **multiplicado** por el número de Éxitos, o la **diferencia de Éxitos** si se trata de una **Tirada Enfrentada**.
- **Tiradas Enfrentadas:** Mucho cuidado, si el Objetivo **gana en una tirada enfrentada**, automáticamente **pasará a ser el Flechazo** del seductor, y **causará el Daño de Amor correspondiente** a una Seducción Directa.

### *Cautivar:*

En ocasiones, por motivos diferentes, la percepción de una persona hacia otra se puede modificar.

- **Lástima:** Cada vez que un Flechazo **fracase en una Acción o pierda un Combate** en presencia de un Objetivo, este sufrirá un **Daño de Amor igual a su puntuación en la Debilidad Lástima**.
- **Gallardía:** Cada vez que un Flechazo **realice alguna acción heroica o gane un combate** en presencia o con conocimiento de un Objetivo, este sufrirá un **Daño de Amor igual a su puntuación en la Debilidad Gallardía**.

### *Daño de Amor:*

- Si un Personaje acumula **(-5) puntos de Daño de Amor** mejorará su Disposición (*Por ejemplo: de Desprecio a Indiferencia o de Interés a Fascinación*) hacia el Flechazo que haya causado el último Daño, el que le ha hecho bajar de (-5). Después, su Amor **volverá a ser su puntuación Base** de ese día.
- Si un Personaje acumula **(+5) puntos de Daño de Amor** empeorará su Disposición (*Por ejemplo: de Desprecio a Asco o de Fascinación a Interés*) hacia el Flechazo que haya causado el último Daño, el que le ha hecho superar (+5). Después, su Amor **volverá a ser su puntuación Base** de ese día.
- Cada Mañana se renueva la Puntuación de Amor a la **Puntuación Base del nuevo día**.

Twitter: @Kinderwebo

Blog: <https://corderosdedios/>

**Personaje:**  
**Jugador:**

**Descripción:**

**Atributo**

**Talento** **Virtud**

**Fuerte** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Ágil**

**Perspicacia**

**Astuto** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Empático**

**Percepción**

**Atento** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Agudo**

**Inteligencia**

**Sabio** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Curioso**

**Carisma**

**Elocuente** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Líder**

**Apariencia**

**Guapo** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Atractivo**

**Poder**

**Influente** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Forrado**

**Vitalidad**

|                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



**Lástima** ☐ ☐ **Gallardía** ☐ ☐



**Debilidades**

**Ingenio**

☐ ☐ ☐ ☐ **-2 -1 +1 +2**

**Personalidad**

☐ ☐ ☐ ☐ **-2 -1 +1 +2**

**Belleza**

☐ ☐ ☐ ☐ **-2 -1 +1 +2**

**Opulencia**

☐ ☐ ☐ ☐ **-2 -1 +1 +2**

**Amor**

☐ **+5**  
**+4** ☐  
☐ **+3**  
**+2** ☐  
☐ **+1**  
**0** ☐  
☐ **-1**  
**-2** ☐  
☐ **-3**  
**-4** ☐  
☐ **-5**

**Modificador**

**D6 extra**

**Daño**

**Pelea**

(Fuerte)

(Ágil)

**1**

**Armas CC**

(Fuerte)

(Ágil)

(Arma)

**Armas a dist**

(Atento)

(Ágil)

(Arma)

Hoja de Personaje

## Lista de Flechazos

Nombre

### Disposición

**Nombre**

### Disposición

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

## Lista de Flechazos