

Rolito

Mini juego de rol para 2- ∞ personas

Componentes

- 2 dados de 6 caras.

Introducción

Un alma fue condenada por los dioses a reencarnar infinitamente hasta lograr un objetivo arbitrario de sus deseos. Este alma vaga por el mundo en cuerpos prestados, no pudiendo predecir el momento fortuito de su próximo deceso. Sabe que la única forma de liberarse es cumplir lo que los dioses le demandan, y esto es lo único que quiere en la vida.

También, todo este tema hizo que el chabón enloquezca un poco, así que a veces sus acciones no son del todo lógicas. Esto no tiene nada que ver con el hecho de que está siendo controlado por un grupo de tarados en pedo, no señor.

Rolito es un juego de rol colaborativo en donde los jugadores controlan a un personaje que va cambiando de cuerpo cuando muere, reteniendo sus recuerdos de vidas pasadas. Los jugadores tienen que intentar que el personaje alcance su objetivo, pero la verdad que la acción más pava le cuesta mucho, así que lograrlo seguramente le va a costar muchas vidas.

Reglas

Comienzo del juego

Se elige alguien que va a ser *Game Master (GM)* para la primera ronda, usando los dados, piedra-papel-o-tijera, o lo que se les ocurra. Todos los otros van a ser los *jugadores* por esta ronda. También se elige el jugador que va a ser el *dadero* por esa ronda, o sea, el que va a tirar los dados (duh). Se recomienda que sea el jugador que esté sentado más lejos del GM.

Ronda

El juego está separado por *rondas*. Al principio de cada ronda, el GM se inventa un *personaje* al que van a estar controlando los jugadores por esa ronda. También se inventa el *entorno* del personaje, y luego el *objetivo* del personaje. El objetivo puede ser cualquier cosa, como “volverse presidente” o “robar la daga demoníaca del castillo enano” o “sacarse los mocos”. Cuanto más fácil sea, más rápido se va a terminar el juego.

Alternativa: Si les parece mejor, los jugadores pueden inventarse el objetivo en vez del GM, después de que el GM les cuente sobre el personaje y sobre el entorno. También se puede jugar sin tener un objetivo definido, solo haciendo que el personaje haga lo que les pinte a los jugadores en el momento.

Turno

Cada ronda es una sucesión de *turnos*. Cada turno, el GM **describe el entorno**, y **pregunta a los jugadores** qué quieren que haga el personaje. Los jugadores deliberan entre sí qué quieren, y le dicen al GM. El GM entonces **puede pedir que el dadero tire los dados o no**, dependiendo de si piensa que la acción que quieren que el personaje realice tiene una mínima chance de fallar o no. El GM finalmente **describe el resultado de la acción**, y empieza otro turno.

Si los jugadores no se ponen de acuerdo en qué quieren que haga el personaje, queda para el GM decidir una de las acciones propuestas. El GM debería tratar

de elegir la opción que le parezca más interesante/divertida para todos.

Tirar dados

El dadero tira los dos dados, y suma el resultado de los dos.

- Si la suma da **más de 7, la acción es exitosa**, y sale todo bien.
- Si la suma da **menos de 7, la acción falla**, y sale todo mal.
- Si la suma **es igual a 7, el personaje muere** una muerte cruenta y asquerosa.

Fin de la ronda

La ronda se termina cuando el personaje muere. El jugador que estaba a la derecha del GM actual pasa a ser el nuevo GM, y el que estaba al lado del dadero pasa a ser el nuevo dadero. Comienza una nueva ronda, y el personaje de la nueva ronda es la **reencarnación** del personaje muerto, y **retiene todos sus recuerdos**. Además, el objetivo del personaje se mantiene. Estos recuerdos le pueden servir para facilitarle la tarea de alcanzar el objetivo; por ejemplo, podría acordarse que hay una trampa de espinas en el medio de tal pasillo, y no volver a pisarla. Por otra parte, la reencarnación del personaje puede ser cualquier cosa: una gallina, una nube, Dios, etc.

Fin del juego

El juego termina cuando el personaje logra su objetivo. En este momento, los dioses lo liberan de su maldición y lo llevan a un plano de eterna felicidad, en donde hay una orgía sin fin. Los jugadores tienen permitido en este momento clavar una línea de merca para festejar.

Si estaban jugando sin objetivo, el juego termina cuando todos deciden que quieren hacer otra cosa.

Alternativa: Si quieren, pueden cambiar el objetivo cada vez que el personaje reencarna. El juego se termina cuando se logra el objetivo actual.
