



KEEP IT SIMPLE

EL SISTEMA DE JUEGO KIS SE DISTRIBUYE BAJO LICENCIA CC-BY-SA

DISEÑO DE JUEGO: JORGE LOBO, @LOBO_TIC

AYUDANTE DE DISEÑO DE JUEGO: CARLOS GUTIÉRREZ, @MICHIPANTERA

<https://laboratoriorolero.blogspot.com>

@LaboratorioRol

Proudly designed with <https://homebrewery.naturalcrit.com>

SOBRE KIS

KIS (Keep It Simple) pretende ser un sistema de juego sencillo para partidas rápidas donde no se busque que las reglas interfieran demasiado con el juego. Quien dirija con este sistema tendrá que interpretar cada situación y tomar decisiones sobre los atributos de personaje que usar en cada tirada y la dificultad que se le asigna. También es posible que prefiera consultar con su mesa y llegar a acuerdos al respecto en cada acción. Al pretender que el manual del sistema sea corto, se darán por sobreentendidos algunos conceptos habitualmente usados en juegos de rol.

CREANDO UN PERSONAJE

NOMBRE

Espacio dedicado al nombre del personaje.

DESCRIPCIÓN

Una frase que describa la personalidad y/o modo de actuar del personaje.

ATRIBUTOS

Se repartirán 7 puntos entre los 5 atributos, pudiendo poner un mínimo de 0 y un máximo de 3 en cada uno:

- AGILIDAD (Correr, saltar, trepar, nadar...)
- FUERZA (Empujar, bloquear una puerta, romper un objeto...)
- PERCEPCIÓN (oír, ver, oler...)
- INTELIGENCIA (Usar tecnología, descifrar una contraseña, traducir de otro idioma...)
- VOLUNTAD (Hacer algo desagradable, mantener la presencia de ánimo ante un hecho terrorífico, trabajar bajo presión...)

INICIATIVA: AGILIDAD+PERCEPCIÓN+INTELIGENCIA

En caso de necesitar saber quien tiene la iniciativa, se comparará este aspecto de cada personaje, actuando primero el que mayor puntuación tenga. Si empatan, se decidirá aleatoriamente lanzando un dado.

HABILIDADES

En KIS no hay habilidades predefinidas. Para las tiradas la/el DJ decidirá un atributo o la combinación de dos atributos relacionados con la acción (sumándolos y dividiendo entre dos, redondeando hacia arriba) para comprobar si es superada.

Ejemplos:

- Pelea: (agilidad+fuerza)/2
- Lanzar/disparar: (agilidad+percepción)/2
- Salto (longitud): (agilidad+fuerza)/2
- Salto (precisión): (agilidad+percepción)/2

TIRADAS

Las tiradas se realizarán con 1d6 a la que se sumará el atributo (o la media de dos atributos) que esté más relacionada con la acción:

DADO + HABILIDAD:

- 1 (en el dado) Pifia. (siempre que salga un resultado de 1 en el dado se considerará una pifia).
- 2-4 Fallo
- 5-6 Éxito Parcial (Consigue el objetivo, pero no plenamente, o sufre algún percance en el intento)
- 7-8 Éxito
- 9 Crítico (Solo se puede obtener si se tiene 3 en la habilidad o si se ha usado Fuerza de Voluntad para mejorar la tirada)

PROBABILIDADES DE ÉXITO

Atributo	Pifia	Fallo	Éxito	Crítico
0	17%	66%	33%	0%
1	17%	50%	50%	0%
2	17%	33%	66%	0%
3	17%	17%	83%	17%

DIFICULTAD DE LAS TIRADAS

Las acciones se dividirán en cinco categorías:

- AUTOMÁTICAS (No es necesario tirar): Acciones de la vida cotidiana como servirse una taza de té, dar un salto de un metro, bajar corriendo las escaleras...
- FÁCILES (+1): Algo que está al alcance de casi todo el mundo, como atar una cuerda firmemente a un árbol para descender por ella.
- NORMAL (Tirada sin modificador): Tareas que exigen algo de concentración o esfuerzo, como encestar una canasta bajo el aro o escuchar una conversación en la casa de al lado.
- DIFÍCIL (-1): Algo que difícilmente logrará una persona sin conocimientos o entrenamiento adecuado, como acertar con un dardo en el centro de la diana.
- MUY DIFÍCIL (-2): Acciones fuera del alcance de personas sin las cualidades adecuadas, como saltar cinco metros.
- DIFÍCILÍSIMO (-3): Cosas que solo los mejores en su campo pueden intentar, y sin muchas garantías de éxito, como hackear el sistema informático de un banco



TIRADAS ENFRENTADAS

En acciones en las que exista un enfrentamiento entre habilidades de dos personajes, cada jugador tirará 1d6 y sumará los puntos de los atributos que la/el DJ considere oportunos para representar esa acción (por ejemplo, en una acción de pelea podría decidir que sumarán los puntos de FUERZA y de AGILIDAD del atacante y los de AGILIDAD y PERCEPCIÓN del defensor) Además podrá indicar que añadan algún modificador si considera que la situación lo requiere. En caso de empate, resultará vencedor el jugador que más puntos tenga en los atributos involucrados. En caso de empate, se repetirá la tirada.

FUERZA DE VOLUNTAD

Algunas acciones pueden resultar críticas y hacer que las/los personajes saquen lo mejor de ellos mismos consiguiendo cosas increíbles. Para representar esto, se puede usar un único punto de voluntad en esa acción:

- Ante una acción en la que consideran crucial, las/os jugadoras/es podrán gastar un punto de VOLUNTAD para sumar 2 a la tirada.
- Si no se ha gastado voluntad para mejorar una tirada, se puede gastar para repetirla, pudiendo elegir el mayor de los dos resultados obtenidos.

Este esfuerzo dejará huella en el/la jugador/a, que verá reducida su voluntad en 1 hasta el final de la partida. Por supuesto, si un/a jugador/a tiene su voluntad a 0 no podrá usar la Fuerza de Voluntad.

HERIDAS

Dependiendo de la fuente de daño tendremos tres tipos de heridas:

- Rasguño: Cosas de poca importancia como recibir un puñetazo o caer desde una mesa.
- Herida: Algo que requerirá atención médica como un corte profundo o un disparo de un arma de poco calibre en un hombro.
- Herida grave: Aquella que pone en peligro la vida del personaje, como caer desde un segundo piso.

Un/a personaje tendrá más o menos capacidad de aguantar heridas dependiendo de su FUERZA

HERIDAS SEGÚN FUERZA

FUERZA 0: Un Rasguño, una Herida y una Herida Grave.
FUERZA 1: Dos Rasguños, una Herida y una Herida Grave.
FUERZA 2: Dos Rasguños, Dos Heridas y una Herida Grave.
FUERZA 3: Tres Rasguños, Dos Heridas y una Herida Grave

Si un/a personaje se hace un Rasguño, marcará una casilla de rasguño. Si todas sus casillas de rasguño están marcadas, tendrá que marcar una del siguiente nivel que tenga libre, de tal manera que un/a personaje con FUERZA 0 puede llegar a quedar a Herida Grave con tres rasguños. Un/a personaje podría intentar aplicarse unos primeros auxilios a si mismo/a o a otra/o personaje si tiene acceso a un botiquín o algún material que pueda usar de forma creativa para tal fin, pudiendo curar un rasguño o transformar una herida en un rasguño si su narración convence al/la DJ y supera la tirada que este le indique, pero nunca podrá curar una herida grave. Si un/a personaje recibe una segunda Herida Grave se considerará que está moribundo/a y se podrá narrar su muerte. Cuando un/a personaje está herido/a tendrá un modificador negativo de -1 a todas sus tiradas, y si está grave tendrá -2.

RESUMEN EN TABLAS

DADO + HABILIDAD:

- 1 (en el dado) Pifia
- 2-4 Fallo
- 5-6 Éxito Parcial
- 7-8 Éxito
- 9 Crítico

DIFICULTAD

- AUTOMÁTICAS (No es necesario tirar)
- FÁCILES (+1)
- NORMAL (Tirada sin modificador)
- DIFÍCIL (-1)
- MUY DIFÍCIL (-2)
- DIFICILÍSIMO (-3)

HERIDAS

- Rasguño: Cosas de poca importancia
- Herida: Algo que requerirá atención médica
- Herida grave: Aquella que pone en peligro la vida del personaje

PENALIZACIÓN POR HERIDAS

- Herido -1 a todas sus tiradas
- Herido grave -2 a todas sus tiradas

Nombre:

AGI

FUE

PER

INT

VOL

INICIATIVA



Rasguño

Herida (-1)

H. Grave (-2)

Descripción:

Nombre:

AGI

FUE

PER

INT

VOL

INICIATIVA



Rasguño

Herida (-1)

H. Grave (-2)

Descripción: