

Micro-rol. *n. m.* Pequeño juego en el que los participantes actúan como personajes de una aventura de ficción colaborativa.

No nos engañemos. Ya no tienes tanto tiempo para jugar a rol como cuando eras un quinceañero. Asúmelo. Te has hecho mayor. Tu vida está llena de cosas que hacer. Cosas que absorben tu ya de por sí escaso tiempo libre. Y no te digo que eso esté mal. Todo lo contrario. Lo que te propongo es una simple alternativa. Porque el rol, tal y como lo conocemos hasta ahora, no está hecho para los tiempos que corren.

5d6 es un micro-juego de rol que te permite jugar en cualquier sitio, sin preparación previa, y en partidas de media hora. Y lo mejor de todo, lo único que te hará falta para jugar son 5 dados de 6 caras (de los del parchís de toda la vida) y un pequeño mazo de cartas. Ya no tienes excusa. Por fin podrás jugar a rol en la mesa de un bar, en el metro o en la playa.

Pero basta de cháchara y metámonos en harina. Estos son los pasos para jugar una partida de 5d6.

1. Elección de la temática de la partida.

Lo primero antes de empezar a jugar es juntar a los amigos con los que vas a jugar. Aquí no hay ningún dungeon que preparar de antemano. Tan sólo hay que decidir qué historia vais a jugar esta noche. ¿Medieval? ¿Vampiros? ¿Ciencia-ficción? Ponedlos de acuerdo en una temática en la que estéis todos a gusto. Si tenéis las neuronas refritas, podéis consultar los anexos temáticos al final de este manual.

2. Creación de personajes. Cada jugador coge una ficha de personaje y un arquetipo al azar. Con esas dos cartas debe construir un personaje según la temática de la partida.

Una vez habéis definido en qué temática jugar, tenéis que decidir con qué personaje jugaréis. Para evitar perder horas y horas escribiendo numeritos en una ficha de personaje, el proceso de creación de personajes se ha reducido a elegir dos cartas al azar: una carta de ficha de personaje, que contiene las 5 puntuaciones en los atributos del personaje, y una carta de arquetipo, que define qué personalidad deberá encarnar tu personaje.

Y aquí empieza la magia del rol. Porque echándole un rápido vistazo a los atributos de tu ficha de personaje debes hacerte una idea de qué personaje vas a jugar. ¿Tienes una puntuación alta en Fuerza? Seguramente seas un tipo fornido, o una mujer de cuerpo escultural, forjado en innumerables horas de gimnasio o de batalla. Todo depende de la ambientación donde estéis jugando. Pero como no sólo de números vive el hombre, échale un vistazo a la carta de arquetipo. Esta carta te sugiere una personalidad genérica para tu personaje. Moldéala según tu ficha y apórtale todos los detalles que consideres oportunos. ¿Has sacado la carta de Rata de biblioteca y no sabes cómo encajarla con tu alta puntuación en Fuerza? Ponle unas gafitas a tu personaje hiper-musculado y hazle un auténtico devorador de libros. Vamos, no es tan difícil. Cuando todos los jugadores tengáis vuestros personajes creados (y no debería llevaros mucho más de 5 minutos) podéis presentaros en sociedad, esto es, describir brevemente vuestros

personajes, sus motivaciones más esenciales y tal vez incluso cómo os habéis adentrado en la historia. Pero tampoco adelantemos demasiados acontecimientos.

3. En cada ronda de juego, un jugador actuará como narrador (elegid uno por el que empezar). Durante su ronda de juego, el narrador no juega, se encarga de describir la escena y tiene la última palabra en todas las disputas, pero debe ser justo y consecuente con la historia.

A partir de ahora, el juego se va a desarrollar en rondas de juego donde cada uno de vosotros tendrá un turno para jugar. Hasta aquí todo normal. La diferencia es que en cada ronda de juego uno de vosotros tomará el papel del narrador. El narrador es el encargado, durante su turno, de contar la historia y resolver las disputas entre los jugadores. Como narrador no juegas realmente, por lo que puedes centrarte en “hacer de malo” y plantear una historia interesante, llena de retos para que los jugadores se luzcan. Recuerda que durante tu turno como narrador eres el máster de la partida, por lo que debes ser justo y tratar a todos tus jugadores por igual.

¿Pero quién empieza siendo el narrador? Me da absolutamente igual. Ponerlos de acuerdo por dónde empezar y seguir un orden lógico para ir cambiando de narrador en cada ronda de juego. Yo recomiendo empezar por el jugador con más experiencia rolera o el cuenta-cuentos del grupo, para que rompa el hielo con relativa facilidad, y luego ir pasando de narrador en sentido horario (al jugador de su izquierda).

4. El narrador lanza $2d6+12$ para establecer la dificultad de la escena.

Tu primera tarea como narrador será establecer la dificultad de la escena, es decir, cómo de difícil va a resultarles a los jugadores resolver los retos que definas para ellos. Por ahora lanza 2 dados de 6 caras y suma 12 al resultado. Si tienes poca memoria, apunta el resultado en un post-it para que quede constancia durante toda la ronda de juego. Vale, has tirado los dados y obtienes una dificultad de, por ejemplo, 20. Rápido, anótalo en el post-it antes de que lo olvides.

5. Los demás jugadores extraen una carta al azar del mazo de recompensas. Deben llegar a un acuerdo con el narrador sobre qué recompensa conseguirán si completan la escena con éxito.

Mientras el narrador lanza los dados y realiza el complicado cálculo matemático, los jugadores tenéis una tarea que realizar. Barajad el mazo de recompensas y extraed una carta al azar. Las cartas de recompensa os ayudan a definir qué conseguiréis al completar el reto que va a plantear el narrador. Son algo así como una zanahoria atada a un palo. Por una parte, estas cartas contienen una bonificación numérica, es decir, algo tangible que mejorará tus capacidades como personaje. Si resuelves el conflicto te quedas la carta y aplicas esta bonificación. Fuerza + 1, relanzar los cincos, eliminar todas las penalizaciones de un atributo, etc. Acompañando a esta bonificación mecánica hay una descripción un tanto genérica de la recompensa que obtendréis al completar la escena. Y aquí viene la primera negociación entre jugadores y narrador.

Teniendo en cuenta el resultado obtenido por el narrador en la tirada de dificultad, así como vuestros propios intereses, tenéis que ponerlos de acuerdo en una recompensa concreta para la escena. ¿Has extraído la carta del Vehículo de tus Sueños? Quizá se trate de un cochazo

descapotable o de un corcel brioso e incansable. Pero si la tirada de dificultad ha sido muy baja, tiene sentido que el narrador os exija que el cochazo tenga pendiente unas cuantas visitas al mecánico o que el corcel, aunque brioso, ya no sea tan incansable como recordáis.

En definitiva, llegad a un acuerdo. Pero recordad que el narrador siempre tiene la última palabra, por lo que tendréis que negociar cada palmo de la historia que queráis conquistar.

6. El narrador describe la escena, en la que se plantea la recompensa, preferiblemente rodeada de uno o varios conflictos sin resolución aparente.

Como ya tenemos una dificultad y una recompensa para la escena, solo falta enlazar todos los elementos en una bonita narración. Como narrador este es tu momento de hacer vibrar a la audiencia. Describe la escena, introduce situaciones conflictivas, toma el papel de los personajes secundarios, hazles hablar, ponles voces y acentos característicos, y básicamente diviértete planteando los retos a los jugadores.

A medida que vayas planteando la escena es probable que los jugadores quieran realizar acciones, intervenir en la historia para resolver los conflictos o para acercarse a la recompensa que tan suculentamente has dejado a la vista. Déjales que tomen parte en la historia, pero ordenadamente.

Como narrador tienes el poder de decidir en qué orden actúan los jugadores. Todos los jugadores deben actuar antes de que la ronda de juego termine. No se puede actuar más de una vez, ni tampoco esconderse debajo de un arbusto para evitar actuar en tu turno. Lo habitual es que no haya problemas en este sentido, pero a medida que los ánimos se vayan encendiendo sí es posible que te encuentres con que varios jugadores intentan actuar descontroladamente, uno antes que el otro. No padezcas. Como narrador, en tu mano está el decidir de la forma que más justa te parezca quién actúa primero. Hay quien prefiere seguir un orden lógico para asignar el orden de los jugadores (en sentido horario, de mayor a menor Velocidad). Utiliza el criterio que más te convenga. Yo te recomiendo que decidas en función a la historia y a las acciones concretas que propone cada jugador, intentando que nadie gane excesivo protagonismo actuando siempre el primero. Pero de nuevo, como narrador tú eliges en cada momento lo que más te convenga. Es la regla de oro.

7. Los jugadores actúan por turnos, narrando sus acciones y lanzando tantos dados como puntos tengan en el atributo que vayan a usar en su acción. Suma el resultado de los dados y si es igual o mayor a la dificultad de la escena (la que lanzaste en el punto 4), has tenido éxito en tu acción y con ello has resuelto el conflicto de la escena, por lo que puedes llevarte la recompensa y anotar los puntos que has ganado. Si la tirada no iguala ni supera la dificultad, has fallado en tu acción y recibes una penalización de 1 punto en alguno de tus atributos (el narrador decide en cuál). Marca las penalizaciones situando contadores sobre tu ficha de personaje.

Una vez le has dado el turno a un jugador para que actúe, éste comenzará a narrar qué acción quiere realizar. Acto seguido, lanzará tantos dados como puntos tenga en su ficha de personaje. Utiliza el sentido común para indicarle al jugador qué atributo debe lanzar. Si está intentado conducir a toda velocidad en una persecución callejera lo más lógico es que lance Destreza. Si quiere convencer al sheriff de que el detenido es inocente, más vale que utilice Inteligencia o

Carisma. De nuevo, si existe alguna duda razonable como narrador tú tienes la última palabra. Sin embargo lo más habitual es que, a medida que vayáis jugando, los jugadores intenten realizar acciones que utilicen sus atributos con puntuación más alta.

Aquí, la parte numérica de la tirada de acción es sencilla. Lanza los dados, suma el resultado y compáralo con la dificultad del reto (el número 20 que apuntó el narrador en un post-it). Si igualas o superas la dificultad, resuelves el conflicto y te llevas la recompensa. Coge la carta, anota los puntos que has ganado (sí, los 20 del post-it). Más adelante esta puntuación te servirá para ganar la partida, así que intenta sumar muchos puntos y más rápidamente que los demás jugadores. Fíjate también en que cada carta de recompensa tiene una pequeña bonificación (en forma de +1 a un atributo o de habilidad especial). Por haber resuelto el conflicto, te llevas también esta bonificación.

Pero como no todo es siempre de color de rosa, puede que tu tirada de dados no haya llegado a la dificultad del reto. En ese caso, simplemente tu acción ha fracasado y sufres una penalización de 1 punto en uno de tus atributos (lo que significa que en adelante tirarás un dado menos cuando realices acciones con ese atributo). El narrador decidirá en qué atributo sufres la penalización. Quizá tu maniobra al volante ha sido demasiado temeraria y has chocado contra otro vehículo, perdiendo 1 punto de Destreza al desgarrar tu brazo contra los hierros y cristales rotos por la colisión. Tal vez el sheriff no se tragó tus argumentos y decidió encarcerarte a ti por charlatán, restándote 1 punto de Velocidad tras pasar una larga temporada entre rejas. Sé creativo y trata de mantener la verosimilitud de la historia a la hora de asignar penalizaciones.

Para marcar los puntos de penalización en cada atributo sitúa contadores sobre la ficha de personaje. Si no tienes contadores puedes utilizar monedas de céntimo, huesos de oliva o lo que tengas más a mano.

8. Si cualquier atributo llega a 0 el personaje muere.

A medida que vayas fallando las tiradas de dados, irás acumulando penalizaciones que bajarán tus atributos poco a poco haciendo que lances cada vez menos dados. Ten siempre presente que cuando un atributo cualquiera llegue a 0 puntos, tu personaje morirá y tú dejarás de jugar, por lo que intenta evitar que esto ocurra. Salvo que tengas el riesgo cuidadosamente calculado, evita realizar acciones con atributos a 1 ya que te la juegas a un único dado. Bueno, esto no es exactamente así.

9. Tirada de acción crítica. En una tirada de acción, si el resultado de un dado es 6, suma el resultado y vuelve a lanzar el dado.

Esta regla es la que te puede salvar el pellejo en más de una ocasión. También te permitirá realizar proezas insospechadas. La mecánica es muy sencilla. Siempre que realices una tirada de acción y obtengas un 6, suma el resultado y vuelve a lanzar el dado. ¿Que obtienes más seises? Pues suma y sigue tirando. Así de fácil.

Aunque estadísticamente es poco probable, jugándote la vida con un único dado podrías resolver tú solo un reto de dificultad 20. Pero afortunadamente no siempre juegas solo.

10. Los jugadores pueden realizar acciones colectivas, que suman su esfuerzo usando el mismo atributo. Los resultados obtenidos por los jugadores que colaboran pueden dejarse en la mesa, sumándose como mejor convenga a las siguientes tiradas de jugadores que colaboran. Si se resuelve la escena colectivamente, la recompensa se la queda el jugador que complete el reto, pero todos los que colaboraron se suman los puntos. Hasta que no fallen todos los jugadores que decidan colaborar, no se aplican las penalizaciones.

Las acciones colectivas te permiten unir fuerzas con otros jugadores para emprender una acción común. Esto significa que ambas tiradas deben utilizar el mismo atributo. Además, los dados de un jugador pueden aprovecharse por el siguiente jugador que colabore como mejor les convenga. Deja sobre la mesa los resultados mayores y lanza tus dados sumándolos a lo que ha quedado sobre la mesa.

Pongamos que dos jugadores quieren colaborar en una acción de Carisma. El primero debe lanzar 3 dados y obtiene dos buenos resultados y un 1. El segundo jugador debe lanzar 3 dados también, pero como está colaborando puede mantener los dos buenos resultados y lanzar los restantes 3 dados, aprovechando así el resultado que dejó en la mesa el primer jugador (el 1 se quitó de la mesa, por lo que ya no se suma).

Las acciones colectivas pueden anunciarse en cualquier momento. Hay quien tiene muy claro que quiere colaborar con otro jugador y anuncia su acción colectiva de antemano. Vamos a tirar la puerta abajo utilizando Fuerza. Perfecto. Pero también hay casos en que la colaboración surge de forma más espontánea (o interesada) tras el resultado fallido de una acción de un compañero. A la vista de que no has podido tumbar la puerta abajo, me uno a la acción utilizando mi Fuerza. De este modo, evitas que el primer jugador se aplique la penalización y, al mismo tiempo, aprovechas los mejores dados que ya ha lanzado en la mesa.

Tampoco hay límite al número de jugadores que pueden colaborar juntos (siempre que no hayan actuado ya, obviamente). En una misma acción podrían colaborar todos los jugadores. Sin embargo, no es muy habitual que se pongan de acuerdo tantos intereses enfrentados, pero técnicamente es posible. Tened en cuenta que al resolver una acción colaborando los puntos se comparten pero la carta de recompensa no. Es el jugador que resuelve el reto quien se queda con la carta de recompensa.

11. Si se resuelve un reto antes que hayan actuado todos los jugadores, el narrador debe crear otro nuevo reto para los jugadores, volviendo al punto 4. Esta vez, sin embargo, quedarán menos jugadores para resolver el reto, por lo que es más fácil que los jugadores fracasen.

Asumiendo que la partida fluya correctamente, ya estarás familiarizado con las tiradas de dados, los retos y las acciones. ¿Qué ocurre si el reto que ha planteado el narrador se resuelve antes de que hayan actuado todos los jugadores? No hay problema, el narrador vuelve a crear otro reto. Lanza 2d6+12, extrae otra carta de recompensa y continuáis jugando.

12. Cuando todos los jugadores han realizado una acción, la ronda de juego termina y el turno pasa al siguiente narrador, que debe volver al punto 4.

Poco más que explicar sobre este punto. Sólo recuerda que cuando todos los jugadores han actuado, el papel del narrador pasa a ser interpretado por el siguiente jugador, para que todos seáis narrador durante una ronda de juego.

13. Un final apoteósico. Cuando un jugador ha resuelto 5 escenas, se convierte en el antagonista de la historia. En adelante será el narrador y tendrá que plantear un reto final a los demás jugadores, preferiblemente que implique la vida o la muerte de todos ellos. La dificultad del reto final es la suma de las escenas resueltas por el antagonista. Los jugadores no escogen recompensa alguna, simplemente deben deshacer el conflicto que plantee el antagonista. Durante el reto final, todas las tiradas de dados se suman para resolver el conflicto, pero al final de cada ronda de juego todos los jugadores reciben una penalización de 1 punto en alguno de sus atributos (en cada caso, el narrador decide en cuál). Si los jugadores resuelven el conflicto, ganan la partida. Si los jugadores mueren o bien si pasan 3 rondas de juego y el reto final no se ha resuelto, gana el narrador.

El primer jugador que resuelva 5 retos y, por tanto, acumule 5 cartas de recompensa se convierte en el antagonista de la historia. Enhorabuena. Te has convertido en el malo de la peli. Has amasado tanto poder que, como no podía ser de otra forma, tus aspiraciones ponen en peligro la existencia del resto de jugadores. En adelante, serás el único narrador del juego y tendrás que idear un plan maquiavélico para dominar el mundo (metafóricamente hablando). Los demás jugadores ya no compiten entre sí para obtener más recompensas, sino que tendrán que colaborar con la única misión de dismantelar tus malvados planes.

La mecánica del reto final es la siguiente. Como antagonista, suma la puntuación de los 5 retos que has completado: esa será la dificultad total del reto al que se enfrentarán los jugadores. Que no cunda el pánico si la suma sale un número muy grandilocuente como 200. Piensa un buen plan que justifique esa gran dificultad y narra con mucho mimo esta última escena. No escatimes en detalles: aliados secretos, ejércitos de secuaces, tal vez un cubil donde esconderte mientras desatas el infierno en la ciudad... Los jugadores se dedicarán a realizar acciones para contrarrestar tus planes. Todas las tiradas de los jugadores se sumarán para resolver el conflicto de forma acumulativa. Al final de cada ronda, todos los jugadores sufrirán 1 punto de penalización en uno de sus atributos (a elección del narrador), por lo que la lucha será encarnizada. Y es muy posible que algunos jugadores mueran.

Si los jugadores consiguen resolver el conflicto, ganan la partida. Han liberado al mundo de un mal mayor. Si, por el contrario, mueren todos los jugadores o pasan 3 rondas de juego y el reto final sigue sin resolver, el antagonista gana la partida y consigue llevar a cabo sus maléficos planes de dominación mundial.

Ahora mira el reloj. En apenas media hora habéis construido una historia apasionante. Quizá algunos de los giros de guión han sido algo ortopédicos, o tal vez ha habido más pifias de las que se permitiría una película de Hollywood. Pero sin duda vuestra historia ha sido mucho más original, dinámica y divertida. Esto es micro-rol. Y espero sinceramente que lo disfrutes.

Emanuel Montero