
Title: SD6

Placing: 0

SD6

Ti xa xogaches ao **rol**. Cando imaxinas que estás nos teus debuxos favoritos e interpretas a outras personaxes, iso é rol. Esta é apenas unha forma diferente que empregamos «a xente vella» para non sentirmos ridículos ^_ ^

Neste xogo de rol, unha persoa (a Dirección) propón unha situación coa axuda das regras. As demais, coa súa axuda, contan o que fan as personaxes protagonistas e se vai contando unha historia en grupo.

Protagonistas

Todas as persoas participantes, agás a Dirección, encarnan a unha das **Protagonistas** da historia (como Perry o Ornitorrinco, Spiderman ou a Princesa Chicle).

Escolle un **Nome** para a personaxe e escríbeo na ficha debaixo do teu. Escribe tamén unha **Idea** que a defina. Por exemplo, Perry é unha *Mascota Espía*. As personaxes Protagonistas teñen seis Habilidades con dous puntos en cada unha. Distribúe outros seis puntos entre elas sen superar os cinco en ningunha.

* **Rolas FORza** cando queres mover algo pesado ou golpear cunha arma grande (coma un machado). Tamén para saltares moi lonxe, subires un muro, romperes unha porta...

* **Rolas DESTreza** cando fas equilibrios nunha corda, ou cando intentas esquivar un golpe. Tamén para te liberares dunhas ataduras ou para golpear cunha arma lixeira (como a espada dos mosqueteiros).

* **Rolas RESistencia** para recuperar as túas feridas, correr durante moito tempo, resistir un veneno...

* **Rolas INTelixencia** para resolver un enigma, lembrar algo, ou curar a alguén. Tamén para faceres maxia «de bruxería» (bólas de lume, pocións máxicas, e cousas así).

* **Rolas PERcepción** para decatarte de algo. Tamén podes rolar para descubrires que che están a mentir ou resistires a maxia que engane os teus sentidos.

* **Rolas CARisma** para convencer á xente ou incluso mentirlles. Tamén podes rolar para non teres medo ou faceres maxia «de fadas» (encantamentos, ilusións e cousas así).

Rola os dados

Para xogar só tes que contar o que fai a túa personaxe Protagonista, como por exemplo, pelexar cos robots de Doofenshmirtz ou crear un novo feitizo. Despois, a Dirección vaiche dicir como se defenden os robots ou vai che descubrir que non tes suficiente pó de fadas. Rola os dados se o que intentas facer é perigoso ou emocionante, ou se a Dirección e ti non vos poñedes de acordo. Ti non queres que os robots te derroten! Rola tantos dados coma teñas na Habilidade que esteas a empregar. Cada 5 ou 6 que saques é un **éxito**.

A Dirección rolará ata cinco dados se as cousas son difíciles para a túa personaxe Protagonista. Se es máis pequeno que os robots podería rolar apenas un, por exemplo.

Se as cousas foren máis doadas, ademais de que a Dirección non role dados, **é posible que ti roles algúns máis**. Se a túa **Idea** –como ser unha *Mascota Espía*– ou as túas amizades axudaren, poderías rolar un ou dous dados adicionais.

* **Se tiveres un ou máis éxitos e a Dirección ningún**, entón o conseguirás sen dificultade: derrotarás os robots ou crearás o feitizo.

* **Se tiveres máis éxito que a Dirección**, tamén o conseguirás pero con algunha dificultade: terás cansazo, ou quizáis feridas.

* **Se tiveres os mesmos ou menos éxitos cá Dirección**, entón non o lograrás, pero non é definitivo. Os robots apresarante ou o laboratorio encherase de pó rosa.

* **Se non tiveres éxitos e a Dirección si**, non o darás feito. Os robots botarante a outra dimensión ou o feitizo destruírá os teus valiosos libros.

Licenza

[SD6](<https://silviavicgar.wixsite.com/micobio/sd6>) é un xogo de [Silvia Vic Gar](<https://silviavicgar.wixsite.com/micobio>) licenciado [Creative

Commons Atribución-Non comercial-Compartir igual](<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.gl>). Tradución ao galego pola comunidade das [Irmandades do Dado](<https://irmandadesdodado.fala.gal/>).