



SISTEMA DE JUEGO

R&P

“Rol y Punto” es un sistema de juego minimalista (1d6, papel blanco y lápiz, como cuando éramos niños) basado en 6 principios simples que te permitirán disfrutar de partidas de rol en cualquier ambientación.

Bajo la categoría [Sistema de juego](#) podrás encontrar entradas dedicadas a desarrollar y ampliar los conceptos que se exponen a continuación, ofreciendo ejemplos de juego y sugerencias para que puedas adaptarlos a tu mesa de juego.

Pero recuerda: la única regla obligatoria es la que está oculta.

Versión 1.0

Noviembre de 2025

No olvides visitar www.rolypunto.com para más información.



Un reto, una tirada



Cuantas menos tiradas, mayor impacto

Realizar muchas tiradas en una partida hace que cada una de ellas se sienta poco a poco más irrelevante, pues la frecuencia de un evento nos hace relativizar su importancia. Se suele dedicar más tiempo a estudiar la hoja de personaje, realizar cálculos y lanzar dados que a profundizar en las consecuencias que la acción y su resultado tienen en la ficción.



Más abstracción, mayor versatilidad

La única forma de garantizar que una tirada cubra el máximo rango posible de situaciones es apostar por la mayor abstracción posible, de manera que el resultado abarque cualquier reto que se esté llevando a cabo.



No importa la complejidad del reto

En la mayoría de los juegos saltar un foso sin caer al fondo requiere una tirada. Sobrevivir al asalto de una banda de ladrones o escapar de una habitación infestada de zombis también debería requerir una sola tirada. Obviamente, enfrentarse a un reto complejo exigirá una mayor estrategia para definir cómo se pretende superar, una exposición detallada de los factores dominantes en la ficción y una cuidada interpretación del resultado y sus consecuencias. Pero la complejidad no debería justificar varias tiradas



Tiradas con sentido

Si una tirada resuelve todo un reto, debería ser una tirada relevante. Ha de dedicarse el tiempo necesario para garantizar que la tirada merezca la pena, confiando en que propulse la historia hacia adelante añadiendo consecuencias interesantes



Reservad tiempo para lo importante

Se tarda menos en hacer una tirada que varias, pero ello no implica necesariamente que R&P sea más “rápido” que otros sistemas. El tiempo ahorrado se emplea en profundizar en todos los aspectos cubiertos por la tirada (personajes jugadores y no jugadores implicados, obstáculos a superar, consecuencias sufridas, cambios en la ficción...). Se trata de cambiar el foco, del mero cálculo estratégico al progreso dramático de la historia.



La mejor tirada se hace sin dados

La regla de una tirada para cada reto puede llevarse al extremo: si no es estrictamente necesario, es mejor resolver un reto sin tiradas. Si un personaje puede hacer algo, lo hará. Si puede hacerlo con dificultades, lo hará con dificultades. Si no puede hacerlo... mejor buscar otra solución. Conviene pues reservar la tirada para aquellos momentos de mayor incertidumbre en los que el azar añada interés a la historia



Dos responsabilidades



El Director de Juego (DJ) y el resto

Para jugar se requieren dos tipos de jugadores: el DJ y los demás. Cada uno tiene sus propias prerrogativas y, sobre todo, responsabilidades. Comprender y respetar las diferencias es fundamental para garantizar una mejor experiencia de juego colectiva.



El peso de la batuta

Ser DJ no es fácil. Hay que inventar una aventura, adaptar una o directamente improvisarla. También hay que crear un mundo ficticio, coherente, con descripciones evocadoras y poblado con personajes que se sientan vivos. Y sobre todo hay que responder en tiempo real a las preguntas de los jugadores con acierto, buen criterio, imparcialidad y asegurando la diversión de todos.



Cocinando para otros

Como un buen chef que piensa en sus comensales, el DJ prepara una sesión con sus jugadores en mente, adaptando el tono y el ritmo de la historia a lo que su mesa requiera en cada momento. Añadir o quitar ingredientes forma parte de su caja de herramientas y es el responsable de orquestar el conjunto de manera armónicas.



Confianza y criterio

Para que la partida funcione, el resto de los jugadores debe confiar ciegamente en el buen criterio del DJ a la hora de resolver cualquier duda que surja. Suena complicado, pero es más natural de lo que parece: al fin y al cabo, un DJ justo y divertido atraerá a muchos jugadores a su mesa, mientras que uno injusto y ególatra los espantará hasta quedarse solo. Es pura selección natural.



Cada músico con su instrumento

Un músico estudia su instrumento y lo toca siguiendo las indicaciones del director de orquesta. Del mismo modo, un jugador debe estudiar su personaje e interpretarlo de manera armoniosa, escuchando y acompañando al resto, llenando los silencios o lanzándose a tocar un solo. Disfruta de la interpretación y haz que el resto disfrute de la tuya. Aquí se viene a tocar.



Con los deberes hechos

Dado que **no hay** muchas reglas que aprender, la responsabilidad de cada jugador se centra en conocer muy bien a su personaje, qué puede o no hacer, en qué es bueno o malo, qué persigue, qué teme, cómo habla, viste, se mueve o reacciona con el mundo que le rodea. Si el DJ crea el mundo, los personajes son sus protagonistas, y son los jugadores los responsables de narrar los conflictos con sus luces y sombras, disfrutando de los éxitos sin evitar los fracasos. Todo ello contribuirá al mayor lucimiento de la historia colectiva que se está contando en la mesa.



Tres tiradas



Tirada de Reto

Es la más importante, pues viene a resolver los obstáculos y peligros que amenazan a los personajes. Se basa en 4 pasos y 6 resultados graduales. La correcta evaluación de cuándo procede hacer esta tirada, así como la calidad del diálogo que surge de los 4 pasos, son a la larga los elementos fundamentales que explican el éxito o no de la sesión de juego.



Consecuencias

Un resultado positivo siempre supone superar un reto, mejorar la situación y a veces facilitar futuras acciones, y a veces conlleva alguna complicación o consecuencia leve. Un resultado negativo, por su lado, siempre implica aplicar consecuencias adversas para uno o varios jugadores. Éstas podrían materializarse en un empeoramiento de la situación, la pérdida directa de recursos o, en los casos más favorables, una tirada para ver si estos se consumen.



Tirada de Recurso

Se utiliza cuando se quiere comprobar si un determinado recurso aumenta o disminuye. ¿Qué es un recurso? Lo que merezca la pena cuantificar y que produzca efectos al agotarse. Pensad en el nivel de salud física o mental (cordura, estrés...), la energía para lanzar conjuros, la munición de un arma o la resistencia de una armadura. Llevar la contabilidad de estos u otros recursos dependerá de la ambientación y el tono de la partida.



Reducir o aumentar

Como **regla** general, los recursos tienen un valor entre 0 y 5. Al reducir un recurso se lanza 1 dado y si se obtiene más del valor actual se baja 1 punto. Al aumentarlo, si el resultado es igual o menor, se aumenta 1 punto. En muchas situaciones los recursos aumentarán o se reducirán de manera automática sin necesidad de tirar, según dictamine la historia o una consecuencia.



Tirada de Averiguación

Sirve para responder a preguntas simples para las que no se tenga una respuesta segura o automática. Los jugadores pueden hacerla para averiguar, por ejemplo, si sus personajes pueden reparar algo, curar a alguien o percibir algo del entorno, siempre que las circunstancias no aconsejen mejor una Tirada de Reto. También la usa el DJ como oráculo para responder a preguntas sobre eventos que afecten a la historia o a personajes no jugadores.



Cara o cruz

La forma más simple es tirar 1 dado, obteniendo una respuesta afirmativa con un resultado de 4 a 6, y negativa en caso contrario. El rango se puede ampliar si el resultado positivo es bastante probable (de 3 a 6) o improbable (de 5 a 6). Excepcionalmente se puede ampliar más, si el resultado es casi seguro (de 2 a 6) o casi imposible (6), aunque en estos casos es preferible no tirar.



Cuatro pasos



Pensadlo dos veces

Antes de realizar cualquier tirada, valorad si es realmente necesaria. Eso puede llevar algo de tiempo al principio, pero con la experiencia se acabará desarrollando un instinto para decidir si una tirada es relevante en cuestión de segundos. No tengáis prisa por lanzar el dado y, si hay **que** hacer una Tirada de Reto, seguid los siguientes cuatro pasos.



Declaración

Todo comienza mediante la expresión de una voluntad en realizar una acción por la que uno o varios personajes pretenden superar algún tipo de obstáculo, amenaza o situación peligrosa. Los jugadores involucrados deben explicar en detalle qué aspiran a conseguir y cómo desean llevarlo a cabo. Ello puede suponer algo simple como usar un elemento del terreno o un objeto específico, o la elaboración de una estrategia más compleja. Pero la dificultad y posibles consecuencias dependerán en gran medida de cómo se declare la acción.



Interpretación

El DJ reacciona a la declaración informando sobre los factores relevantes que incidirán en la tirada, lo que implica un cálculo de factores positivos o negativos que determinarán una suma global y darán una idea orientativa sobre lo fácil o difícil que será superar el reto y la gravedad de las posibles consecuencias. Si los jugadores creen que ese cálculo no les beneficia pueden comenzar de nuevo mediante una nueva declaración. Si creen, por el contrario, que conviene seguir adelante (o no tienen otra opción), se lanza el dado.



Lanzamiento

Ajustados los factores relevantes, se lanza el dado. Circunstancias positivas o negativas podrían añadir un +1 o un -1 al resultado (conceder un +2 o -2 debería ser excepcional). Si uno o varios personajes ayudan o colaboran se podría repetir la tirada pero aceptando el segundo resultado. Ventajas o desventajas podrían permitir tirar 2 dados y quedarse con el mejor o el peor resultado.



Resolución

El DJ describe el resultado de la acción en la ficción según el valor obtenido en la tirada, modificando la escena y aplicando las consecuencias correspondientes a uno o varios jugadores. De ese modo la historia siempre avanza, el escenario cambia y se crean nuevas oportunidades y/o futuros retos.



Retos extendidos

Si el DJ considera interesante para la historia que un reto tenga una mayor duración y no se resuelva globalmente con una sola tirada, puede utilizar un contador y dividir el reto en 2 o más partes. Ello puede ser útil en peleas contra enemigos especialmente poderosos, persecuciones largas o incursiones sigilosas en un edificio fuertemente protegido. El DJ adaptará el ritmo según convenga a la historia y la experiencia que se disfruta en la mesa de juego.



Cinco atributos



Creación simple, pero a conciencia

La creación de un personaje no requiere cálculos complejos ni elecciones estratégicas para conseguir el combo de habilidades perfecto. Se trata en esencia de definir un personaje de forma que **sea** polivalente, usando los siguientes atributos: descripción, profesión, capacidades, equipo y trasfondo. Y no intentes crear un personaje perfecto o nadie querrá jugar contigo. Añadir alguna debilidad le dará profundidad.



Descripción

La primera impresión es la que cuenta. Un nombre llamativo se recuerda fácilmente. Un título nobiliario suscita interés. Una vestimenta característica aporta color. Una forma peculiar de andar, hablar o mirar transmite cómo se interacciona con el entorno. Las descripciones detalladas facilitan al jugador interpretar su personaje y al resto sentirlo más vivo en la ficción.



La profesión lo es todo

La profesión es la esencia que define lo que se espera narrativamente de un personaje, la brújula de sus capacidades y la frontera de sus límites. Es como un embudo dado la vuelta: la profesión o clase entra por un tubo estrecho y cae por una apertura ancha de potencialidades. No se espera lo mismo de un mago/anticuario/hacker que de un guerrero/periodista/piloto espacial. El hábito hace al monje.



Capacidades, las justas

Dependiendo de la ambientación, un personaje podría lanzar conjuros, conducir coches o disparar una pistola de rayos. Lo que distinga a un personaje de otro por aquello que pueda hacer mejor debería apuntarse si es verdaderamente relevante: magia, pelear contra varios enemigos, detectar y desmontar trampas, interrogar, ver en la oscuridad, pilotar... no hay límites. Las capacidades suelen basarse en la profesión y el trasfondo, traduciendo su potencialidad en una serie de acciones concretas que se usarán con frecuencia. No hace falta añadir muchas (entre 3 y 5 serán suficientes).



No olvides equiparte para la aventura

Lo que un personaje lleva consigo de manera cotidiana refleja, en cierta medida, quién es y qué puede hacer: una armadura noble, un viejo libro de conjuros, una placa de policía, un ojo biónico o un terminal para conectarse a la red. Estos elementos juegan un doble papel, definiendo al personaje a la vez que influyen en la ficción como factores relevantes en una tirada.



El trasfondo como guía

La historia de un personaje no son sólo dos párrafos sobre su pasado. Se trata de la guía que marca su futuro. Es la explicación de sus motivaciones, de por qué hace lo que hace y teme lo que teme. Es el ancla a la que agarrarse cuando empeora el temporal y la brújula con la que recuperar el rumbo perdido. Dedicar tiempo a escribir un trasfondo detallado debe sentirse como una inversión, no una obligación.



Seis resultados



Catastrófico

Nadie quiere sacar un 1 (o menos). Normal, porque significa que el reto no sólo no se ha superado, sino que la situación empeora de una manera inesperada. No se trata sólo de aplicar una consecuencia negativa directa sobre los personajes de manera **obligatoria**, sino de introducir elementos narrativos nuevos que lleven la ficción a un lugar más interesante. Peor, ciertamente, pero interesante por lo ello contribuye a la historia.



Nulo

Un 2 evita que la situación empeore de manera radical, pero por desgracia el reto no se ha superado. Lo que fuera que se quisiera conseguir con la Tirada de Reto no tiene lugar. Ello implicará una o varias de las consecuencias negativas anticipadas u otras que puedan surgir en ese momento, y la necesidad de perseverar si se quiere superar el reto. En este caso, quizás cambiar de enfoque sea lo más inteligente.



Insuficiente

El 3 es la luz al final del túnel. Se ha avanzado en la superación del reto, pero no se ha superado. La amenaza todavía ronda a los personajes y se aplicarán las consecuencias que procedan. Queda a criterio del DJ decidir que el reto se ha superado pero con una consecuencia muy negativa. Una victoria pírrica...



Ajustado

Los personajes pueden respirar con el 4. El reto se ha superado, de eso no hay duda. Quizás haya costado un poco y alguna consecuencia negativa leve les haga recordar que será mejor no repetirlo en el futuro. Pero la historia avanza en la dirección adecuada a pesar de la adversidad.



Perfecto

Además de respirar, los personajes pueden sonreír con el 5. El reto se ha superado, inmaculado, tal y como se había previsto en la mente de todos y, especialmente, en la del encargado de lanzar el dado. No hay consecuencias negativas (excepto para “los malos”) y la historia avanza impulsada por la determinación y el éxito de los personajes. Conviene disfrutar de estos momentos porque no serán frecuentes....



Excelente

Es hora de lanzar un grito y levantarse de la mesa: ha llegado el 6 (o más) y eso siempre son buenas noticias. El reto se supera de manera magistral, casi épica, produciendo consecuencias positivas que facilitan futuras acciones o conceden ventajas especiales. Si no nada hay especialmente favorable que aplicar, bueno, al menos la escena habrá quedado bonita para la foto y la historia habrá ganado en atractivo.