

SARCH: sistema alternativo para rolear con clichés

Este sistema está pensado para jugar partidas sin importancia, y no necesita de las demás reglas de C-System, pero eres libre de hacer lo que desees.

CREACIÓN DE PERSONAJES

En este sistema todas las cosas se crean mediante Clichés. Un cliché no es más que una simple y estereotipada descripción de las habilidades que posee el personaje. Gigoló, Bárbaro, Soldado Imperial, o ninja son ejemplos de clichés.

Estas descripciones se acompañan de un valor comprendido entre 1 y 11, que marca el nivel de experiencia del cliché (1, un novato; 11, un experto). Para crear un personaje ponle un nombre, haz una descripción y elige sus clichés. Tienes 18 puntos (20, si la descripción es muy buena) para repartir entre todos los clichés que elijas. Por ejemplo:

Nombre: Capitán Nik-Ar. **Descripción:** Moreno, fornido y gruñón. Le gusta beber, ligar, y hundir barcos. **Clichés:** Marinero (8), Mujeriego (4), Jugador (4), Líder (4)

Un personaje puede tener cualquier número o combinación de clichés, pero siempre es bueno que alguno de los clichés iniciales defina algo del modo de ser y vivir del personaje (ligón, elfo, bárbaro, estudiante, etc.) y otro defina la profesión o habilidad más característica de este (trampero, sanador, alquimista). Tampoco está permitido que ningún cliché supere el nivel 8 al iniciar la aventura.

LA DESCRIPCIÓN

Si en a descripción del personaje el jugador incluye una gran cantidad de adjetivos y gustos personales, que defina bien al personaje, ganará 2 puntos extra para sus clichés. El DJ es libre luego de usar esa información para alterar la dificultad de las tiradas (A un impetuoso será más fácil superar situaciones de terror, pero más difícil sosegarse).

LOS CLICHÉS

Soldado (Tirotear, esconderse, desfilarse)	Ciberbrazo (Machacar, levantar)	Coche (Correr, gastar gasolina)
Timador (Engatusar, timar, escapar)	Enano (tallar, excavar, infravisión)	Escudo (Parar golpes, golpear)
Vaquero (Cabalgar, escupir, duelos)	Manitas (realizar chapuzas, ver fútbol)	Olimpico (lanzar, saltar, correr)
Peluquera (Peinar, cotilleo, maquillar)	Telépata (Leer la mente, telekinesia)	Montaraz (cazar, sigilo, rastrear)
Bárbaro (Gruñir, beber, montar broca)	PlayBoy (Ligar, presumir, derrochar)	Policia (Comer, multar, disparar)
Punk (Chulear, apalear, pintar paredes)	Corsario (Navegar, romance, esgrima)	Espada de hielo (cortar, helar)
Nigromante (Maldecir, alzar muertos)	Fantasma (Asustar, atravesar paredes)	Meteorito (hacer mucha pupa)
Chamán (ser astral, invocar espíritus)	Monstruo (Morder, rugir, molestar)	Bastón fuego (explosión, arder)
Ninja (Matar, ocultarse, lanzar cosas)	Curandero (sanar, envenenar, sabio)	Aeronave (Volar, radar, disparar)

Esto solo son unos ejemplos. Las elecciones que se pueden hacer son casi ilimitadas. Los jugadores deben sentirse libres para crear sus clichés (con la aprobación del DJ).

En algunos casos puede que el DJ pida un mejor ajuste de cualquier cliché que vea demasiado amplio. Por ejemplo, el cliché "mago" no define gran cosa, ya que pueden existir muchas clases de mago. Por lo que es mejor hacerlos más específicos (nigromante, sanador, mago de fuego, ilusionista, mago de feria, etc.).

Los clichés no solo pueden definir habilidades, también pueden definir objetos o equipos especiales que se compren por el camino (naves espaciales, casas, armas mágicas, etc.), incluso pueden usarse para definir situaciones o lugares determinados:

Tormenta: Vientos huracanados (8), Rayos (6), Lluvia torrencial (5).

Fortaleza espacial: Sistema de vigilancia (8), Puertas blindadas (6), Cyborgs de vigilancia (5).

Banda de murciélagos: Molestar (7), mordiscos (5)

Los clichés pueden usarse para montar rápidamente cualquier tipo de ambientación. Solo tienes que usar la imaginación, y usar un cliché apropiado, con el valor que creas conveniente.

La escala temporal depende del tipo de acción a realizar y del juicio del DJ.

EL SISTEMA DE JUEGO

Si el DJ considera que el éxito de una acción no es automático, el jugador tendrá que tirar los dados. Lanza un dado de 12 caras (o usa los números de una baraja de cartas) y compáralo con el valor del cliché, si el valor del dado es menor o igual, la acción se realiza con éxito. Dependiendo de la situación, de la maniobra que se desee realizar, y del cliché que se esté usando, el DJ puede aplicar modificadores al resultado del dado, antes de compararlo con el cliché

+2: difícil	+6: casi imposible	-2: fácil.	-6: de risa.
+4: jodido	+8: madre mía	-4: Tirado	+0: Normal

Pero esto es subjetivo, y cualquiera puede intentar hacer cualquier cosa: cruzar un abismo pendiendo de una liana, o algo parecido, será un juego de niños para un Corsario o para un Señor de la jungla, y complicado, pero factible, para un gimnasta, un bárbaro o un ladrón. Es el DJ el que determinará si un cliché puede emplearse sin modificadores, o si tiene mayor o menor dificultad en realizar una acción determinada.

Si un dado de 12 caras se te queda corto, usa uno de 20.

VIGOR Y SALUD

Si un jugador falla una tirada, perderá tantos puntos de vigor de su cliché como diferencia entre el valor de su cliché y el valor del dado. Si un cliché se queda sin vigor, no podrá ser usado hasta que se recupere. Dependiendo del cliché, el DJ puede pedir requisitos específicos (recuperar un cliché de "Ligón" solo requerirá descansar una noche, pero recuperar uno de "nave espacial", requerirá pagar a un técnico). Un cliché comienza con 4 en vigor.

EQUIPAMIENTO

Se supone que cada personaje tiene el material necesario para usar sus clichés. Los guerreros llevan armas y armadura, los vaqueros lazo, y revólveres, etc. Si un personaje pierde estos objetos, su cliché se verá reducido a la mitad (o a cero, si el DJ considera que dicho material era IMPRESCINDIBLE para la acción a realizar), redondeando hacia arriba, hasta que sean repuestos, o en jugador use su ingenio para buscar algo con que sustituirlo.

La compra de equipos mejores puede sumar uno o dos puntos al nivel de un cliché. No te compliques la vida y bázate en los precios de objetos reales.

TIRADAS ENFRENTADAS

Son las que se dan en casos de enfrentamientos, como peleas, competiciones deportivas, o cuando se intenta ligar o engañar a alguien. En ese caso, ambos realizan tiradas normales, y el que mayor puntuación consiga con su dado, sin fallar la tirada, será el ganador. En caso de que ambos fallen, el ganador será el que saque la tirada más baja. Si ambos sacan el mismo valor en el dado, será un empate. El perdedor deberá restar a su cliché tanto vigor como muestre la diferencia de dados.

Para que un enfrentamiento sea posible, ambos adversarios deben de tener un cliché que permita realizar acciones válidas en ese tipo de enfrentamiento.

Si el cliché es poco factible podría usarse con penalizaciones, siempre y cuando se haga una descripción divertida y plausible de cómo se usa el cliché en la contienda.

Las tiradas enfrentadas se intercambian hasta que uno de los contendientes se quede sin puntos de vigor en su cliché. En ese caso, o cambia a otro cliché válido, o se da por vencido. Dependiendo del tipo de enfrentamiento, el jugador vencido quedará desmotivado, caliente perdido por no conseguir un ligue, a merced de un enemigo, etc.

TIRADAS COOPERATIVAS.

En determinadas situaciones, es posible que más de un cliché pueda ser usado a la vez. Por ejemplo, si un guerrero usa una espada mágica, intervendrán tanto el cliché de guerrero, como el del arma. Otro ejemplo sería cuando varios oponentes atacan a un solo individuo, o cuando un piloto maneja una nave espacial.

En estos casos, se realiza una sola tirada de dados por cada bando, y todos los clichés implicados en dicho bando han de superar la tirada. Los valores de todos los clichés que superen la tirada se suman y se comparan con la suma del bando contrario.

Los miembros del bando perdedor perderán tanto vigor como marque el dado.

MEJORANDO LOS PERSONAJES

Al acabar cada partida, el DJ otorgará entre 4 y 12 puntos de experiencia (PX) a cada jugador para que mejore su personaje, en función del interés y el entusiasmo que haya mostrado. Conseguir un nuevo cliché a nivel uno cuesta 3 PX. Subirlo de nivel, o vigor, cuesta 1PX por nivel. (De 3 a 4 son 4 PX).

Los clichés de equipo se compran y mejoran con dinero. Pon el precio por nivel que creas adecuado, en función de lo raro y poderoso que sea.