

DELI

El juego de rol de las Historias Imprevistas

por

Meine Kleine



¿Qué es DELI?

DELI es un juego rol simplificado, listo para permitirte jugar una partida al instante. ¿Cómo? Sigue leyendo y lo entenderás, pero primero busca una hoja de papel, un lápiz y al menos un dado de 10 caras. Y sobre todo reúne ganas de divertirse y a uno o más jugadores que te acompañen.

¿Aburrido?

¿Recuerdas esas tardes en un parque, una cafetería, en casa, etc, reunido con tu grupo de juego, sin una partida preparada, sin saber qué hacer? Con DELI podrás generar una partida para jugar al rol en un instante. Sí, tal como te lo cuento, en apenas 2 minutos tras la lectura de este manual, que te llevará 10 minutos, puedes estar jugando.

Generación de partidas.

DELI permite jugar a tres tipos de partidas: las que tú extraigas directamente de tu imaginación, las pre-generadas de forma aleatoria y las creadas por otros. Todo depende de qué tipo de partida quieras jugar y en especial si ha de ser rápida para acabarla en una hora o poco más. En este manual podrás encontrar unas sencillas plantillas para la pre-generación del segundo tipo de partidas en varias ambientaciones.

Sistema de juego

Los personajes de DELI poseen cada uno cuatro características entre las que se deberán repartir una serie de puntos de forma coherente con respecto al personaje que represente. Las cuatro características que tenemos son:





- Físico: para todo lo concerniente a actividades que sólo necesiten de músculos, tendones y coordinación, como correr, saltar, escalar, empujar, hacer fuerza, ofrecer resistencia, golpear, etc..

- Mental: para aquello que se requiera un estudio o práctica previos o una preparación cultural; manejar maquinaria, conducir, conocimientos culturales, esgrima, reparar artilugios, pilotar, etc..

- Suerte: para aquellas acciones que dependen de un alto carácter aleatorio, de sorpresa, destreza o simplemente aquellas acciones que no sepáis donde englobar: esquivar, disparar armas de fuego, arrojar, participar en sorteos, juegos de azar, etc..

- Vida: simplemente es el indicador de cuánto puede resistir daños a su cuerpo el Personaje (Pj). Además puede ser utilizado para evitar perder más puntos de vida. En resumen, cuantos más tenga el Pj más resistencia a la muerte tendrá.

Se han de repartir entre todas las habilidades 10 o 12 puntos entre estas características, dependiendo de la duración de la partida. Recomendamos 10 en general y se pueden repartir como se deseen, con una sola salvedad, en VIDA debe haber un mínimo de 3 puntos, las demás no tienen límite mínimo o máximo. Así, puedes crear un Pj como Baldomero, que tiene Fuerza:4, Mente:1, Suerte:2, Vida:4. Evidentemente éste es un Pj dedicado a alguna profesión atlética, pues no sería lógico que un Pj con 1 de Mente y 4 de Físico fuera un ingeniero de astrofísica. Lo convertiremos en un recio labrador.

Característica especial.

El Pj cuenta además con una habilidad especial, que viene dada por su profesión, condición o procedencia y que dependerá del Director de Juego (DJ), que será quien elegirá esta habilidad. Por ejemplo, si volviéramos a al Sr. Baldomero, su característica especial podría ser "conocimiento de agricultura". Esta habilidad se muestra en el juego restándosele 2 puntos a la dificultad de la tarea a realizar.

Sistema de juego.

Como hemos dicho se juega usando un simple dado de 10. Bien, al tirar el dado la dificultad para realizar correctamente una acción siempre es 8, a no ser que el Dj diga que esa dificultad sea diferente por modificadores a la misma en base a la escena que se esté jugando o lo que se esté intentando entre en el campo de la característica especial del Pj, en cuyo caso será 6.

Para realizar la acción correctamente hay que igualar o superar la dificultad, es decir, con un resultado de 8 o más se logra. Al resultado de lanzar el d10 se le suma el valor de la característica más adecuada para la acción que se está realizando. ¡Ojo! Un resultado natural de un 1 en el dado siempre es un fallo, da igual lo que sume después la característica.

Pongamos un ejemplo con el Pj generado antes, digamos que es Andrés Baldomero, agricultor manchego, que se encuentra ante la encrucijada de saltar un río para poder ir a salvar a su oveja descarriada del ataque de unos perros salvajes.

El río es un torrente de unos 3 metros de ancho, la dificultad es normal. Es decir 8. Así pues el jugador lanza el

dado, el resultado es 6, sumando 6 a su FÍSICO da un total de $6+4=10$; esto es un éxito, por lo que ha conseguido superar el río. Para espantar a los perros, Andrés lanza unas piedras que encuentra en el suelo, para lo que usará la característica SUERTE. Lanza el dado y obtiene un 3; como cuenta con un 2 en la característica SUERTE, obtiene un $3+2=5$. Es decir, no lo conseguirá y fallará el lanzamiento.

Recordemos el uso de la característica especial en otro ejemplo. Si Baldomero quiere saber si las tierras de su vecino Goyo están siendo atacadas por una plaga de lombrices mutantes, deberá lanzar el dado y su dificultad será 6 (o si lo prefiere, la dificultad es igualmente 8 pero deberá añadir un +2 al resultado del dado). Así si lanza el dado y obtiene un 7 obtendrá; $7+1=8$ con dificultad 6, es decir, lo consigue. O bien $7+2+1=10$ es decir también superaría la dificultad 8 normal.

Críticos y pifias.

Como en muchos juegos de rol, existen las pifias, acciones que salen muy mal, y los críticos, acciones que salen muy bien. Las pifias se producen cuando se saca un 1 en el dado y se confirma tirando una segunda vez y fallando de nuevo, aunque esta vez no sea con un 1. Así, si Andrés Baldomero trata de agarrar a la oveja descarriada y saca un 1 en SUERTE, debería lanzar de nuevo el dado para confirmar la pifia. Imaginemos que saca un 3, con lo que obtendrá un $3+2=5$. De nuevo por debajo de la dificultad de 8, es decir confirmaría la pifia. Cuanto mayor sea el fallo en la segunda tirada peor será el desastre posterior que describa el árbitro. Si supera la dificultad en la segunda tirada, la pifia se convierte en un fallo normal.

Se considera crítico obtener más de un 10 en una tirada, una vez sumado al resultado del dado la característica. Es decir, obtener un 11 o más. Se ha de confirmar como en el caso de la pifia, superándose de nuevo la tirada con 11 o más. Si se consigue, la acción será un crítico y se considerará que la tirada se ha superado con especial alarde, de forma impresionante, con algún beneficio adicional al resultado. Si no lo consigue en la segunda tirada, el resultado de la acción se habrá superado de forma normal.

Hay partidas en las que el argumento es tan cómico-festivo, que recomendamos no pedir confirmación y que tanto los 1 naturales en el dado como las tiradas que superen 10 sean siempre pifias y críticos respectivamente.

Los turnos en acción trepidante.

Hay que evitar retrasar el ritmo de las acciones trepidantes, como combates, carreras, situaciones de estrés, etc. Para ello los turnos de acción en DELI son muy sencillos. Cada Pj tiene un turno por asalto en el que puede hacer una acción, ya sea correr, saltar, luchar, esquivar, etc. SUERTE tiene una salvedad y es que se puede utilizar en un turno que ya se haya usado, pero como consecuencia de hacer esto, se perderá la acción del siguiente turno, excepto para realizar más acciones de SUERTE, que de nuevo tendrá la misma consecuencia de perder el turno, siguiente.

En resumen: es posible realizar dos acciones de SUERTE en el mismo turno. En los siguientes turnos, sólo será posible realizar acciones de suerte (una por asalto) hasta que durante un turno no se realicen acciones. Una vez se deje pasar ese turno en blanco, se podrá volver a actuar libremente.





Daño y alteraciones.

El daño es aquel perjuicio que repercute en la VIDA de un contrario, un compañero o uno mismo. Cuando un Pj o un PnJ lanzan un ataque, su daño es proporcional al grado de acierto. Con un ataque normal se consigue producir 1 punto de daño, es decir, restarle 1 punto de VIDA al blanco del ataque. Una pifia puede provocar que se autoinflinja daño el Pj que la ha provocado, o dañe a alguno de sus compañeros. Con un crítico conseguirá hacer dos puntos de daño.

Característica VIDA.

Si un Pj está gravemente herido (cada DJ decide qué se considera grave) o está sufriendo un daño que le provoca más de una herida de golpe, debe tirar 1d10 y sumar su VIDA, intentando obtener 8 o más. Si no supera la tirada, la herida empeorará en cada turno, hasta recibir atención médica. Si y la supera, se contará como un daño normal de sólo un punto. Si falla con una pifia, no hay daño adicional y de la misma manera, un crítico en esta tirada no evita recibir daño, sólo lo reduce de 2 puntos a 1. Una pifia nunca creará más daño en vida ni un crítico impedirá el recibir nada de daño.

¿Qué crees que te falta para empezar a jugar? Pues imaginación, pero amigo mío, de eso ya estas sobrado, seguro.

Creación de partidas pre-generadas aleatorias.

¿Tienes a mano tu dado de 10 caras? Bien, pues ya puedes crear tu partida. Tira y consulta el número correspondiente del listado que te indica que temática debe tener la partida.

- 1.- Piratas.
- 2.- Sci-Fi.
- 3.- Fantástico medieval.
- 4.- Bélico.
- 5.- Zombies.
- 6.- Terror.
- 7.- Artes Marciales.
- 8.- Aventuras.
- 9.- Policiaco.
- 0.- Misterio.

Cada una de estas temáticas se abren a una serie de posibilidades, haciendo una nueva tirada de dados. Lo que debes hacer con esas temáticas es recordar una película, una serie, un libro, partida de rol o relato que las incluyera. Ese será el argumento.

Piratas:

- 1.- Caribe
- 2.- Mediterráneo
- 3.- Oceanía
- 4.- Conquistadores
- 5.- Moderno
- 6.- Pecios
- 7.- Submarinismo
- 8.- Guerra Naval
- 9.- Amazonas
- 0.- Islas desierta

Sci-Fi:

- 1.- Futuro catastrófico
- 2.- Planetas lejanos
- 3.- Nave espacial
- 4.- Alienígenas
- 5.- Guerra espacial
- 6.- Colonización
- 7.- Misterios de creación
- 8.- Otras dimensiones
- 9.- Ataque alienígena
- 0.- Viajes al futuro

Fantástico medieval:

- 1.- Magos
- 2.- Torneo de caballeros
- 3.- Dungeon
- 4.- Dragones
- 5.- Esqueletos
- 6.- Espectros
- 7.- Enanos
- 8.- Elfos
- 9.- Medianos
- 0.- Bosque encantado

Zombies

- 1.- Virus en laboratorio
- 2.- Plaga mundial
- 3.- Acampados entre zombis
- 4.- Jamaica
- 5.- La España profunda
- 6.- Resistencia en base
- 7.- Barco infectado
- 8.- La isla de los zombis
- 9.- La cura de los zombis
- 0.- En el mercado

Bélico

- 1.- Normandía
- 2.- WWII
- 3.- Napoleón
- 4.- Tercios de Flandes
- 5.- Secesión
- 6.- Guerra Civil
- 7.- Revolución Francesa
- 8.- Guerra de independencia
- 9.- Cruzadas
- 0.- Guerra de los 100 años

Terror:

- 1.- Vampiros
- 2.- Hombre Lobo
- 3.- Casa encantada
- 4.- Cementerio maldito
- 5.- Virus
- 6.- Perros salvajes
- 7.- En las montañas
- 8.- Monstruo de la caverna
- 9.- Insectos gigantes
- 0.- Locura

Artes Marciales

- 1.- Hong Kong
- 2.- Ninjas
- 3.- Samurais
- 4.- Torneos de AA.MM.
- 5.- Callejeros
- 6.- Chicago
- 7.- Liberadores España marcial
- 8.- Goio
- 9.- China imperial
- 0.- Karate

Aventuras.

- 1.- En el Amazonas
- 2.- África del siglo XIX
- 3.- Antártida
- 4.- Mares del Sur
- 5.- Everest
- 6.- La cueva
- 7.- Viaje al pasado
- 8.- Arqueólogos
- 9.- De campamento
- 0.- Aislados

Misterio

- 1.- Fondo del mar
- 2.- Ángeles caídos
- 3.- Templarios
- 4.- Conspiración
- 5.- OVNI
- 6.- Fantasmas
- 7.- Antiguo Egipto
- 8.- Nanotecnología
- 9.- Comunica con otros mundos
- 0.- Maldición

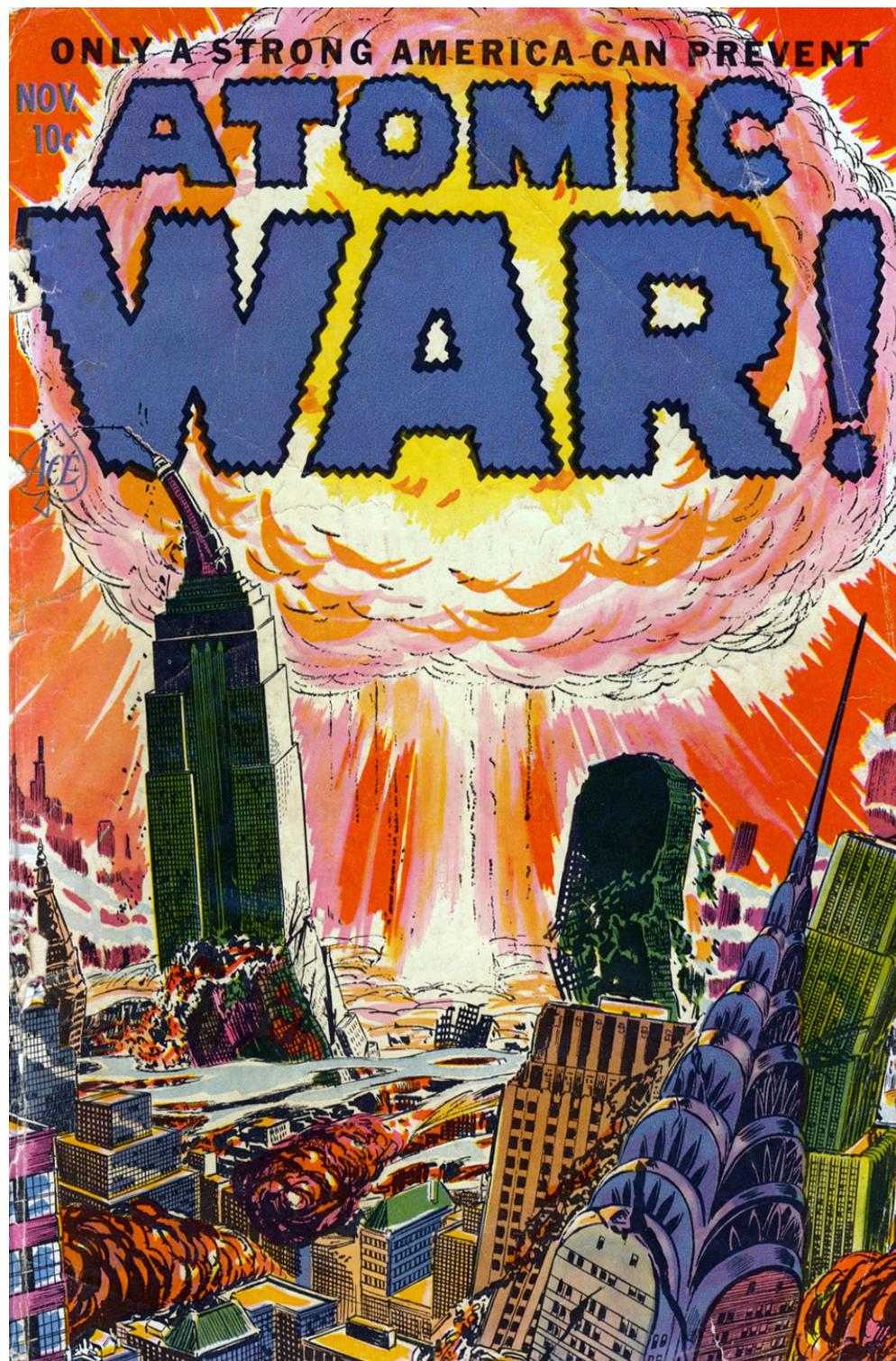
Policiaco

- 1.- Bandas callejeras
- 2.- Asesinato
- 3.- Policías corruptos
- 4.- Edificio de Terroristas
- 5.- SWAT
- 6.- Secuestro
- 7.- Atraco a un banco
- 8.- Rescate de guarda costas
- 9.- Mafia
- 0.- Asesino en serie.

A continuación deberás volver a tirar para especificar quienes serán los Pj y su situación en la historia. Para ello vuelve a tirar y el resultado te dará la trama de la partida. Pongamos un ejemplo.

Tiras el dado y obtienes el resultado de las cuatro tiradas; 6, 2, 5, 9. Lo que significa que deberemos hacer una partida de temática de Ciencia ficción, sobre un planeta lejano, en el que la trama principal son los zombis y concretamente la cura de los zombis.

Ahora hagamos la trama, muy sencilla: una nave espacial llega hasta el planeta XRET (nombre que nos inventamos rápidamente) donde algunos colonos se han convertido en zombis, por lo que desde la Tierra se envía a los PJ, para administrar el suero que puede curarles, evitando ser atacados. El resto está hecho, ¿no te parece? Simplemente piensa en esos libros o películas que has visto o leído y aplica sus estereotipos.



Featuring America's Fighting Nemesis of Crime

10¢ **The BLACK TERROR** FIRST ISSUE



Pongamos otro ejemplo: tiradas 1, 5, 8 y 9, lo que nos da Piratas, Moderno, Policiaco y Mafia. Historia posible: un guardacostas está sobre aviso de ataques de piratas en las costas del sur de Italia, donde al parecer la Mafia se está dedicando a extorsionar a diversas embarcaciones. Los policías de patrullera deben ayudar a una embarcación en apuros mientras son atacados. La pelea está servida.

Hagamos un ejercicio más, tiremos los dados y veamos qué sale. Probemos uno complicado: 6, 1, 6 y 6. Terror, Vampiros, Terror, Perros salvajes. Puede que parezca complicado, pero lo harás. En este, por ejemplo, unos excursionistas huyen de una jauría de perros salvajes. Finalmente llegan a una cueva, donde unos vampiros se alimentan de los humanos que llegan hasta ella huyendo de los perros que están entrenados, pues los vampiros les alimentan con los cuerpos desangrados de los incautos que entran en la cueva.

Prueba estas otras combinaciones, a ver qué inventas: 1,3,5,6 / 0,4,6,6 / 1,1,2,1 / 5,0,5,1 / 2,8,6,0. Sólo piensa rápido y escribe en un papel cómo sería la trama de la partida.

Como generar PNJ's y sus manejo en el juego.

Los PNJ's solo tienen dos características, VIDA, que dependiendo de su tamaño, ferocidad, etc, será mayor o menor. Y las demás, FÍSICO, MENTE y SUERTE, están concentradas en una sola, por lo que se les puede dar un número que servirá para todo, por ejemplo 2. Además de una habilidad, en la que tendrá al igual que los PJ's un modificador de -2 a la dificultad (o +2 a la tirada), como ya explicamos en la sección de la habilidad especial. La dificultad es siempre la misma que para los PJ's: 8.

Por ejemplo, un francotirador, tendrá la característica especial "disparar". Así, si le creamos con V (VIDA): 2 y C (característica global): 1, sumará un 3 al dado al disparar.

Los turnos son idénticos que para los PJ; si hay una situación en la que el que antes ataque tenga ventaja y no esté claro quién, haz una tirada de Suerte por cada personaje y el que más obtenga será el que tenga el primer puesto en el turno. Ya está, ya has creado tu PNJ.

Ayudar a un compañero, contrarrestar o sumar fuerzas.

Cuando un PJ quiere ayudar a otro, deberas sumar las tiradas de ambos sus tiradas y hacerles obtener un 16 como dificultad para pasar la tirada.

Parecido ocurre con las tiradas enfrentadas. Si queréis empujar a un elefante por un precipicio usando un bulldozer, debéis sacar una tirada de MENTAL que sea válida (8 o más) y que el elefante no la supere en FUERZA. Si hay dos bulldozer, entre ambos deben conseguir 16 puntos y así el elefante caerá seguro, a no ser que consiga un 16 en FÍSICO, lo cual es posible, pues un elefante tendrá una habilidad de fuerza, tal vez de 6 u 7.

Ya está, ya puedes jugar a DELI. Sí, en serio. Que os divirtáis.

Escrito por:
MEINE KLEINE

Revisado y maquetado (es un decir) por:
CALABOSO

Playtesting por:
UNA PANDILLA DE COBARDES
QUE NO QUIEREN DAR SUS NOMBRES

Octubre de 2011
Todos los derechos están torcidos