

Que es jocos de rolos?

Un joco de rolo (JdR) es un typo articular de jocos de gruppo, in le qual cinque a octo jocatoros sede circa un tabula e insimul crea un aventura excitante usante lor imagination, datos, folios de papiro e stilos.

Un jocator, le Maestro del Joco (MJ), ha create le base del aventura. Cata altere jocator ha create su personage, un heroe ficticie per medio del qual ille ha le experientia del aventura.

Uno pote facer un parallelismo: le MJ es un inscenator qui arrangia un pecia de theatro cuje scenario necun del actores ha legitate previemente. Le inscenator les informa ubi cata scena es locate e ubi le actores va star. Postea le actores debe improvisar lo que illes dice e face. Le scenario se disveloppava plus o minus in le direction que le inscenator originalmente voleva, mais fortemente influentiate per le decisiones del actores.

Quando un actor vole facer alcun cosa special, ille jecta un dato a fin de decider le consequentias. Per exemplo:

- Ille volerea persuader un figurante (qui es jocate per le MJ). Esque le persuasion habera successo?
- Ille volerea saltar super un abysmo. Esque ille supervivera?
- Ille volerea emular St. Georgio e occider un dracon. Esque, al contrario, le dracon frira le heroe?

Le joco se executa como un conversation inter le jocatoros e le MJ durante que illes sede circa un tabula. Un altere parallelismo: Vide le joco como un theatro de radio, in le qual le voces del actores es bastante pro transmitter le historia. In caso de necessitate le MJ schizza mappas improvisate a fin de detaliar pro le jocatoros exactemente qual difficultates illes debe superar.

Un jocator muni su personage de tractos personal, le quales ille debe manifestar convincentemente durante le aventura. Cata jocator decide quanto profundemente ille vole assumer le personalitate de su personage. Il ha differente manieras de jocar e illos es equalmente bon.

Quando le heroes ficticie incontra un problema, le jocatoros debe collaborar e deliberar super un strategia pro superar lo. Le detalios de isto debe esser improvisate durante le joco, proque illos non consta in le regulas del joco. Le interaction inter le jocatoros, le improvisation e le creativitate es partes essential del jocos de rolo e los distingue de altere jocos conventional.

Il non ha vincitores o perditores in un joco de rolo. Uno joca simplemente pro le delecto de haber le experientia de aventuras phantastic. Mesmo si le jocatoros falle in le aventura, illo non es necessarimente un defaite. Illes continuara con altere aventuras in le proxime vice.

Le majoritate del jocos de rolo occurre in mundos phantastic, p ex in le forestas del contos de fees o inter le stellas in le astronaves del science fiction. Alcunos conduce le jocatoros al mundos historic, como le secunde guerra mundial o le evo del imperio roman.

Hic seque un segmento de un aventura que clarificara como on joca. Le tres spias Stella, Mira e Lupo es personas fictitie assi lor replicas es in effecto dicite per lor jocatoros. Le MJ describe le loco e illo que occurre.

Stella: "Nos cavalca al domo del doana e dismonta."

MJ: "Le strata es desertate e vos non vide alcun esse-res. Lontan secundo le muralia del citate vos vide un luce in un donjon."

Mira: "A quanto distantia? Esque alguno in le donjon nos poterea vider?"

MJ: "Illo es a circa duo centos passos, assi nemo in le donjon lo debe facer, presupponite que vos non porta torchas flammante."

Stella (*susurrante*): "Nos essaya facer si pauc ruito como possibile." *Ille dice a su companieros*: "Io pensa que nos nos debe glissar al porta del domo a fin de entrar sin ignir nostre torchas." *Le companieros consenti susurrante. Illa continua su exposition*: "Io tira mi stiletto. Nos approcha le porta e va essayar aperir lo con precaution."

MJ: "Vos arriva illac sin problemas. Quando vos investiga le porta, vos trova que illo es serrate."

Lupo: "Io va essayar aperir su serratura con mi false clave. Mira, per favor, vigila super le parages pro rondas." *Le jocator de Lupo debe nunc jectar un dato a fin de determinar si ille potera aperir le serratura. Le prime essayo falle, ma ille persiste. Le MJ decide que ille debe attendere un minuta pro le secunde essayo.*

Mira (*al MJ durante que Lupo labora*): "Io va al angulo del domo e vigilara illac contra humanos qui poterea approchar."

MJ: "Subito, durante que Lupo labora con le serratura, Mira ascolta un grattar de unguas in le vico juxta le tanneria."

Mira (*sonormente*): "Non! Infernal! Non ora! Io va succuter Lupo a fin que ille abrumpe su obra."

Lupo: "Te retene! Io possede audito!" *Al MJ*: "Io pone le false clave in mi tasca e curre a nostre cavallos."

Stella e Mira (*critante simultaneamente*): "Anque io curre!"

MJ: "Quando vos monta vostre sellas, vos vide cinque cavalleros qui appare a un cruciata. Il dista cinquanta passos. Illes crita un alarma. Illes es vestite in mantellos e ha tirate longe gladios. "

Lupo: "Nos va fugir ora! Hasta! Hasta!"

Le tres spias flagella lor cavallos al galopo e fugi secundo le strata. Que occurrera postea tu debe imaginar.

*Anders Blixt & Emerson José Silveira da Costa,
Septembre 2003*