

ALMA, un micro-juego de redención y pecado

Esta es la hoja introductoria de Alma, el jdr para el concurso Rolero de Hierro 2015. No forma parte del juego, pero se incluye ya que se entiende como necesaria para cumplir con las condiciones del juego.

Alma es un pequeño juego diseñado para 4 jugadores en los que cada uno desempeña un papel distinto según la escena en que se juegue. Se trata de un juego de rol competitivo, en el que sólo uno de los jugadores puede alzarse con la victoria. En cada escena uno de los jugadores es el PJ activo, otro es el DJ, y los otros dos representan a los agentes divinos e infernales que, por igual, intentan evitar que el PJ logre su objetivo de escena que es, siempre, redimir sus pecados.

El tema gira en torno a la muerte. La primera, la muerte de Alma, la persona que amaron todos los jugadores. Y después, la muerte de los jugadores, cuyas almas escapan del infierno para redimir sus pecados y alcanzar la paz eterna al lado de su amada.

Ingredientes? Todos... no hay dolor. Aquí la lista y una pequeña explicación:

Muerte anunciada: Los jugadores tienen 28 días para redimir todos sus pecados. Si consumen muchos días por escena, tendrán ventaja, pero sólo pueden redimir un pecado por escena.

Muerte a la cooperación: Técnicamente, ninguno de los jugadores está vivo, pero de todos modos, hay mecánicas que permiten que los jugadores se eliminen entre sí para que al final sólo quede uno. Un jugador eliminado sigue tomando el rol de DJ y de agente divino o infernal en todas las escenas.

Muerte a los tiempos muertos: En todas las escenas cada jugador tiene un rol activo específico.

Nectrotizar el género: La muerte es claramente el centro de toda la trama.

Muerte del amor: La motivación última del juego es obtener el amor eterno de Alma.

Muerte a la dictadura del Master: El DJ se turna, y además sólo es responsable de colocar el escenario, las acciones las llevan los demás jugadores durante el conflicto.

La Pequeña Muerte: Una hoja por los dos lados, nada más. Instrucciones en una cada, tablero para contadores en el otro. Esta hoja no debería contar para recuento de hojas del juego

Bolsillo mortal: Efectivamente está maquetado para pocketmod de 8 páginas.

Muerte del libro: Tanto es así que para poder jugar es necesario colocar las instrucciones boca abajo y así poder utilizar el tablero de contadores. Imprimir el juego dos veces es pecado.

Finalmente, no había espacio material para incluir consejos de juego ni ambientación. Basta decir que:

- Cualquier ambientación vale, pero ha estado escrito pensado en la sociedad actual.

- La oposición divina puede ser a base de ángeles vengadores con superpoderes, pero a mí me gusta más explorar la posibilidad de que la oposición divina o infernal sean las motivaciones de los PNJs de la escena, que los hacen actuar de una u otra manera.

Esta página sirve para hacer que la impresión sea más fácil

ESCENAS

Al terminar una escena se inicia una nueva. El jugador que se encuentre más atrás en la rueda del tiempo es el PJ activo.

El PJ activo inicia la acción y decide qué pecado intentará redimir en esa escena. Toma 3 dados, y puedes tomar uno más de preparación por cada casilla que avance en el marcador de tiempo. Explica como tomar tiempo ayuda en tu empeño.

El jugador en frente es el DJ. El DJ coloca la escena y explica al PJ activo de qué manera puede conseguir su objetivo y nombra PNs.

El jugador a la izquierda el DJ es el jugador divino, y el jugador a la derecha el jugador infernal.

El jugador divino representa a los agentes del cielo, ángeles y arcángeles, que intentan evitar que las almas condenadas vaguen por la tierra.

Toma 3 dados y, si quiere, introduce PNs. Intenta capturar a las almas de los condenados.

Toma 3 dados y, si quiere, introduce PNs. Toma 3 dados y, si quiere, introduce PNs.

ESPACIO DE JUEGO

Al desplegar el juego verás en uno de los lados un dibujo de un círculo.

El círculo interior representa los pecados. Vas a necesitar contadores (cuentas de vidrio, por ejemplo) de un color por jugador. Al principio de la partida, durante la presentación, los jugadores colocan un contador sobre cada pecado que hayan cometido. Al terminar, añaden un cuarto contador sobre el pecado de Soberbia, porque todos los jugadores han cometido un pecado al invadir el cuerpo de otra persona.

El círculo exterior es el contador de días. Los jugadores tienen de tiempo un ciclo lunar para para redimir sus pecados. Todos los jugadores colocan un contador en la casilla inicial.

El jugador que inicia la escena (el PJ principal), avanza una casilla. Además de eso, avanza una casilla más por cada dado de preparación extra que quiera para la escena.

Además, cada jugador tiene su espacio para sus propios dados.

CONFLICTOS

Una vez hayáis establecido la escena, preparad el conflicto. Tu objetivo como PJ activo es redimir uno de sus pecados. Toma los dados de tu cuerpo (máximo 3). Si quieres poner tu alma en juego, puedes añadir 1d de alma a tu tirada. Al tirar, diés a los demás jugadores qué es lo que representa tu tirada.

El jugador divino o el demoníaco responderá a tu tirada con el número de dados que elija. Si superan tu tirada, pones esos dados a un lado, están derrotados. Si empatas, o superas su tirada, pon esos dados a otro lado, son dados victoriosos. Sigue lanzando los dados hasta que te quedes sin dados.

Si al final del conflicto tienes más dados victoriosos que derrotados, has logrado redimir tu pecado. Retira un contador del tablero y el DJ toma 1d6 extra para su próxima escena como PJ. Si todos tus dados han sido derrotados, tu cuerpo muere y deberás poseer otro cuerpo. Podrás intentarlo la próxima vez que sea tu turno.

INTRODUCCIÓN

Los jugadores son almas condenadas que han escapado del infierno. Todos amaron intensamente a Alma, y todos fueron culpables de su muerte. Todos pecaron para conseguir el amor de Alma, y fue por culpa de sus acciones que ella murió. Ella acabó en el cielo, y los jugadores, al morir, fueron al infierno.

Ahora todos tienen un ciclo lunar de tiempo para redimir sus pecados, pero sólo uno logrará pasar las puertas del cielo y volver con Alma.

Para jugar necesitarás varios dados de 6 caras (unos 12), y varios d8. Además, el juego está diseñado para ser jugado por 4 personas.

Elige un nombre, y 3 pecados de inicio que llevaron a Alma a la muerte. Toma 3d8, que son tus dados de alma. Ten cuidado, los necesitarás para tu juicio final.

Tu alma habita un cuerpo, toma 3d6 que representan ese cuerpo. Poseer un cuerpo es un pecado de soberbia.

Cuando hayáis elegido vuestros pecados y los hayáis presentado, responded a las preguntas que os encontraréis en la portada.

RESOLUCIÓN

Ahora mira a tus dados derrotados.

- Por cada dado que no hayan tenido que tirar los jugadores demoníaco o divino, retira uno de tus dados derrotados.
- Retira cualquier dado de alma derrotado.
- Lanza los dados restantes. Recupera los resultados pares. Retira los resultados impares.

Los dados que hayas recuperado vuelven a ti. Puedes recuperar dados de alma, pero para ello debes cometer un pecado. Durante tu próxima escena deberás cometer un pecado. Al realizar una acción, cuéntanos por qué esa acción es pecaminosa. Al final de esas escena, podrás recuperar uno de tus dados de alma perdidos para usar en la siguiente escena.

Para recuperar el cuerpo, el alma debe invadir otro cuerpo. En tu próximo turno, lanza tus dados de alma contra 3d6 (tu nuevo cuerpo), si ganas la tirada, posees el cuerpo y añades un pecado de soberbia. Si no, pierdes el turno.

ALMA



*¿Cómo murió Alma?
¿Por qué aún es capaz de amar?*

Un pequeño juego de P. Vega Esquivela

COMBATIR AL ADVERSARIO

Cuando inicies tu turno (salvo el primero) en el mismo día que otro jugador, puedes combatirlo en vez de redimir tus pecados. Este es un combate a muerte del alma. El alma del perdedor será destruida y caerá en el olvido. No podrá volver a ser PJ principal, y sus pecados serán olvidados.

Los dos jugadores se enfrentan de la manera normal salvo que ambos jugadores vuelven a lanzar los empates y los dados sin usar son victoriosos. Los otros dos jugadores (el infernal y el divino) acordarán el escenario, y tomarán 3 dados cada uno.

El jugador divino no quiere almas impuras, así que sus datos a quien quiera. Para ello, dará un dato DESPUÉS de elegir el número de dados, y ANTES de tirar a cualquier jugador.

El jugador infernal puede ofrecer 1d6 que se lanza DESPUÉS de revelar la tirada a cualquier jugador... a cambio de que éste cometa y añada un nuevo pecado a su cuenta. Tendrá que alternar sus enfrentamientos entre los dos jugadores en liza.

EL FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador llega al día 28 es alcanzado por los demonios que lo persiguen y se enfrenta a un juicio divino. Lanza todos sus d8 de alma contra 1d8 por cada pecado que quede sin redimir. Si supera la tirada, será perdonado, y no tendrá que ir al infierno. Si no, su alma arderá en el infierno por toda la eternidad.

Si todos los jugadores son perdonados, Alma los ignorará a todos y nadie logrará el objetivo.

Si sólo un jugador va al cielo, éste logrará el amor eterno de Alma y podrá declararse vencedor del juego.

En cualquier otro caso, los jugadores perdonados toman papel y lápiz. Tienen exactamente 15 minutos para escribir por qué sus acciones durante los últimos 28 días les valen ser merecedores del amor eterno de Alma.

Al acabar deben explicar con gran carga dramática a los demás jugadores sus motivos. Los jugadores condenados eligen al ganador basándose en sus argumentos.

Cuerpo
I
Alma

Cuerpo
II
Alma

Derrotados

Victoriosos

Cuerpo
III
Alma

Cuerpo
IV
Alma

