

Martires

Un juego de rol de héroes, gloria, muerte
y olvido.

AUTOR: Alejandro Aneiros Blanco (Fenix) para Rolero de Hierro 2015-02-22

LICENCIA: CC BY-NC 3.0

ORIGEN: España

INGREDIENTES USADOS:

Muerte: El ingrediente principal de este año está muy presente en el juego. Desde el propio título del mismo se puede ver como Mártires trata sobre personajes que, salvo uno, morirán irremediamente. La muerte, ya sea real o metafórica, forma parte ineludible del propio concepto del héroe trágico hacia el que se orienta Mártires.

Muerte anunciada: Mártires está claramente orientado a jugar partidas de una sola sesión. La duración del juego está limitada, no directamente en minutos de juego, sino en Escenas. El juego terminará siempre y tras tantas Escenas como jugadores haya.

Muerte a la cooperación: Si bien los personajes son compañeros de viaje, los jugadores tienen claro desde el principio que solo uno de ellos llegará hasta el final de la aventura. Cada Escena no es solo un enfrentamiento contra los obstáculos puestos por el Narrador, sino también contra el resto de jugadores para determinar quien morirá. Además, la muerte de un personaje no excluye a su jugador de la partida, si no que le permite continuar como Narrador o como parte del Consejo de los Mártires.

Muerte a los tiempos muertos: Ya sea como personajes, como narrador o como parte del Consejo de los Mártires, todos los jugadores tienen algo que hacer en todo momento.

Muerte a la dictadura del master: Los jugadores que forman parte del Consejo de los Mártires pueden limitar las decisiones o cambiar el curso de acción tomado por el Narrador de una Escena.

Muerte del libro: Para jugar a Mártires tan solo hace falta haberlo leído y recordar unas pocas reglas (las incluidas en el recuadro final). No hay tablas ni listados que consultar, ni nada que obligue a abrir el manual en toda la partida.

Dado que la idea de Mártires se fue gestando durante la semana previa, también incluye alguno de los ingredientes que finalmente no fueron seleccionados, particularmente **Muerte a las tablas, Muerte del master, Muerte a la recuperación y Muerte de los personajes.**

- Te juro que si vuelves a tocar es mierda de canción te hago tragarte el laúd- dijo Dorn con cara de pocos amigos al juglar, mientras mascaba un poco más de carne seca.

- Pues que quieres que te diga, Dorn, pero yo prefiero escuchar la canción de La Espada Maldita a escucharte masticar eso que llaman carne. Aunque sea la octava vez que la escuchamos hoy... -Hasta Gilemer, siempre alegre y optimista, sonaba cansado aquella noche.

- ¿Cuánto creéis que tardará en dejar de nevar? Ya deberíamos estar en Darthum hace una semana- Ahora era el joven Adur quien intervenía.

Al fondo de la sala Brokk dio una larga calada a su pipa. El fuego reavivado por un instante iluminó la cara surcada de arrugas y cicatrices del viejo guerrero enano. Acto seguido se incorporó pesadamente con un crujido de huesos que sonaba a roca partiéndose.

- Seguirá nevando al menos otros 3 días. Así que dejad de quejaros y procuremos no agobiarnos más de la cuenta. Llegaremos tarde a Darthum, no hay nada que hacer al respecto, pero nuestro destino no cambiará por unas semanas que nos retrasemos. Mientras tanto ¿Qué os parece si os cuento la historia de los Matadragones?

- ¡Ja! ¡Como si no la conociéramos! – gruñó Dorn- He escuchado la historia en todos los sitios que he visitado desde el Mar de Zafiro a las Montañas Rojas. Si hay algo que me apetezca menos que La Espada Maldita es escuchar otra vez la misma historia de Rogan Matadragones.

- Ya, claro, todos habéis escuchado la historia de Rogan, pero yo os contaré la historia de los Matadragones ¿O es que pensáis que Rogan viajaba solo? En fin, que más da, seguro que olvidáis sus nombres en dos días, pero yo estaba vivo cuando los Matadragones se dispusieron a enfrentarse a la Sierpe, y aún recuerdo aquellos que cayeron por el camino para que Rogan pudiera alcanzar la gloria...

Mártires es un juego de rol que trata sobre el viaje sin retorno de un héroe y sus acompañantes en busca de su destino: vencer un gran mal. Sin embargo, solo uno de ellos llegará hasta el final y entrará a formar parte de las leyendas. El resto, mártires anónimos, caerán en el olvido.

Para jugar a Mártires necesitaras papel, lápices y unos diez d6. A diferencia de otros juegos de rol, en Mártires no hay un director de juego, por lo que todos los jugadores participaran en la creación de la historia, los personajes y la narración de la aventura.

Mártires está diseñado para jugar partidas cortas, de una sola sesión, a lo largo de la cual todos los personajes irán muriendo, pero no dejarán de jugar en ningún momento.

Junto a este documento podrás encontrar una hoja de personaje, si bien dada la sencillez del juego puedes usar media hoja en blanco para que cada jugador anote los datos importantes de su personaje.

A lo largo del manual encontrarás **cuadros azules** en los que se incluyen los ejemplos de las mecánicas del juego, y **cuadros naranjas** para los consejos o reglas opcionales.

CAPÍTULO 1: PREPARANDO UNA PARTIDA

Lo primero que debes hacer para empezar a jugar a Mártires es decidir donde tendrá lugar la aventura.

Para ello podéis usar la ambientación de cualquier juego de rol, película o libro que todos conozcáis, o podéis esbozar una mediante el sencillo método explicado a continuación. Recuerda que aunque Mártires se ajusta mejor a las ambientaciones de fantasía épica, puede ser usada en cualquier otra, dado que [“el viaje del héroe”](#) es algo universal y aplicable a cualquier género literario o ambientación.

Para esbozar una ambientación sencilla, tomad una hoja de papel. Cualquier de los jugadores comienza proponiendo una idea, lugar o criatura que quiera que esté presente en la ambientación. Luego cada uno de los otros jugadores propone algo que amplíe o matice esa idea. Una vez todos hayan intervenido en esa idea, otro jugador propone una idea principal que será ampliada por el resto. Repite el proceso hasta que todos los jugadores hayan propuesto una idea principal, o hasta que consideres la ambientación suficientemente esbozada. Esto te dará unas cuantas ideas sobre el mundo donde se encuentran los personajes. Deja el papel en el centro de la mesa para que todos puedan consultarlo, y tenlo en cuenta a la hora de crearlos personajes

CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES

En Mártires seréis todos los jugadores los que intervengáis en la creación de los personajes. Puedes usar una hoja de personaje o una hoja en blanco para cada personaje.

Concepto

El Concepto es una frase que describe de forma sencilla que tipo de personaje quieres llevar. No tiene un efecto directo en la mecánica del juego, pero ayuda a que los demás tengan una visión clara de hacia dónde dirigir tu personaje.

Cosas como “Capitán mercenario sin escrúpulos”, “Mago erudito ansioso de conocimientos” o “Paladín heroico dispuesto a todo” serían buenos Conceptos.

Julián comienza la creación de su personaje. Decide que el Concepto de su personaje es “Capitán mercenario sin escrúpulos”. Explica al resto de la mesa que se imagina a su personaje como alguien de mediana edad, con la piel curtida y una fea cicatriz en la cara, y una medio sonrisa cínica siempre en la boca. Decide también que su personaje se llamará Dorn.

Trasfondos

Una vez determinado el Concepto de todos los personajes, cada jugador escoge un Trasfondo para su personaje.

Los Trasfondos son también frases que definen al personaje, pero de una manera más concreta que el Concepto. Aunque la frase resume el Trasfondo, debe haber una breve historia de la vida pasada del personaje que justifique ese Trasfondo.

Julián anota “Nunca ha sido derrotado en un duelo” como Trasfondo. Explica al resto de la mesa que su Dorn ha participado en numerosos duelos de honor, dado que en su tierra son comunes, y que nunca ha perdido ninguno, aunque sí ha sufrido diversas heridas. Fue precisamente el ganar uno de esos duelos y acabar con un influyente contrincante lo que le obligó a exiliarse y convertirse en un mercenario.

Después cada participante de la partida debe escoger un Trasfondo para el personaje a su derecha. Una vez todos los personajes tengan sus dos Trasfondos, se repite el proceso en el sentido contrario, otorgándole un Trasfondo al personaje de su izquierda.

A la hora de elegir Trasfondos para otros personajes, procura que encajen con su Concepto y trata de que expandan la historia del personaje. Si tienes ideas interesantes para otros personajes, coméntalas al resto de la mesa.

Elena, la jugadora sentada a la izquierda de Julián, decide añadir a Dorn el Trasfondo “Experto en tácticas sucias”. Explica al resto de la mesa que Dorn desciende de una poderosa familia noble y fue educado en una prestigiosa academia militar, y ha aprendido a utilizar esos conocimientos para tender emboscadas, movimientos inesperados, etc.

Por su parte David, el jugador de la derecha, decide añadir a Dorn el Trasfondo “Frío como el acero”. Comenta al resto de la mesa que Dorn sirvió en el ejército de su reino, donde pronto ascendió hasta estar al mando de un ejército. Durante la batalla de Falamer defendió un puente heroicamente, mandando a la muerte a muchos de sus soldados.

Características

Finalmente, cada jugador debe repartir 10 puntos entre las tres Características de su personaje:

FÍSICO: Engloba las acciones que dependen fundamentalmente de la fuerza o agilidad del personaje. El combate, superar barreras físicas o soportar el castigo corporal son buenos ejemplos del uso del Físico.

MENTE: Engloba las acciones que dependan fundamentalmente de la inteligencia o astucia del personaje. Las intrigas, la resolución de acertijos o el uso del sigilo y estratagemas en lugar de pura fuerza bruta son buenos ejemplos del uso de la Mente.

ESPÍRITU: Engloba las acciones que dependan fundamentalmente del carisma o voluntad del personaje. La capacidad de convencer o intimidar, el resistir tentaciones o hechizos son buenos ejemplos de uso del Espíritu.

Atendiendo a su Concepto y a sus Trasfondos, Julián decide que Dorn debe tener un buen Físico y una buena Mente, pero debe sobresalir sobretodo en su Espíritu. Asigna 3 puntos a Físico y Mente, y 4 puntos a Espíritu.

“Matando” la hoja de personaje

Si tienes suficientes, puedes usar contadores o tokens de tres colores diferentes para representar las características de los personajes. Unos cinco o seis de cada tipo por jugador deberían bastar. De esa forma se facilitaría la mecánica del juego explicada más adelante, y la hoja de personaje quedaría reducida a una breve lista para recordar los Trasfondos de tu personaje, con lo que este juego cumpliría uno más de los ingredientes del Rolero de Hierro ;)

CAPÍTULO 3: DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez todos los jugadores tengan sus personajes preparados es el momento de empezar el juego. Mártires es un juego que se divide en Escenas, cada una de las cuales será dirigida por uno de los jugadores, que actuará como Narrador.

Al comienzo de la partida elige quien será el Narrador de la primera Escena. Podéis determinarlo aleatoriamente o dejar que lo haga quien tenga más ganas. No os cortéis tampoco en proponer posibles elementos o tipos de Escenas que os parecen interesantes para empezar la leyenda de vuestros personajes.

El personaje del Narrador de esta primera escena no puede participar en la misma. Una vez terminada la primera Escena, uno de los personajes habrá muerto, y el jugador de ese personaje será el Narrador de la siguiente Escena.

Escenas

Cada escena relata una parte importante del camino de los personajes a la hora de enfrentarse a su destino. Cada una de ellas debe englobarse en un tipo de desafío (Físico, Mental o Espiritual) y debería durar entre 15 y 30 minutos aproximadamente.

Cuando te toque preparar una escena, elige aleatoriamente de cuál de los tres tipos será, o decídelo tratando de equilibrar el número de Escenas de cada tipo. Luego piensa algo que pueda encajar en ese tipo de desafío y en la historia narrada hasta el momento. Piensa en cualquier cuestión suelta que haya quedado de las anteriores Escenas. Decide las líneas básicas de la Escena y luego deja que los propios jugadores la vayan llenando. ¡Improvisa!

¿Sin ideas? Si tienes a tu disposición algún juego de mesa narrativo como “Erase una vez”, “Si, Señor Oscuro” o “Rory’s Cubes” puede darte muchas ideas. Si no, piensa en la última película que hayas visto o libro que hayas leído, y trata de sacar algo de él. Si tienes cualquier módulo o campaña de un juego de rol cualquiera, ábrelo por cualquier página y lee por encima de que trata y ajusta la idea para que encaje en la historia que estáis narrando. No tengas miedo de dedicar algo de tiempo a pensar la escena, no pasa nada por perder cinco minutos si con ello logras una Escena con más sentido y emoción.

Narra la escena como lo harías con cualquier otro juego de rol. Deja que los personajes se expresen y asume que tienen éxito o fracasan en lo que más convenga al desarrollo de la Escena. Puedes usar los valores de las Características de los personajes como guía de lo que puede o no pueden hacer. Es de esperar que un personaje con Físico 7 no tenga problemas en superar la mayoría de pequeños desafíos de tipo Físico.

¿Demasiado indie para ti? ¿Echas de menos tus dados? Si esta forma de narrar las escenas os resulta demasiado abstracta, podéis tirar 2d6 y sumar la Característica inicial apropiada cuando los personajes se enfrenten a pequeños desafíos durante la Escena. Si el resultado es 10 o más, la acción tiene éxito. Modifica la dificultad como consideres adecuado, al fin y al cabo estás usando una regla opcional ;)

La escena debe dirigirse hacia un punto de inflexión, un momento en que los personajes se enfrenten a un peligro evidente de cuya resolución depende en buena parte el éxito del resto de la Escena. En ese punto se debe Resolver la Escena, tal y como se relata en el siguiente apartado. Resolver la Escena dará como resultado la muerte de un personaje y quizás un beneficio para uno de los personajes. Narra ambas cosas y deja unos cuantos flecos sueltos que puedan servir de gancho para la siguiente Escena.

Resolviendo la Escena

Cuando una Escena llega a su punto de inflexión, es el momento de resolverla.

Cada Escena tiene un nivel de Drama, que será igual al número de jugadores para la primera Escena, e igual a la cantidad de puntos de características restantes del Narrador para el resto (Cuando muere un personaje, sus Puntos de Característica se guardan para ser usados como nivel de Drama de la siguiente Escena).

Cada uno de los Personajes deberá decidir en secreto cuántos de sus Puntos de Característica gastar en la Escena. Una vez todos hayan decidido cada Personaje tirará siempre 1d6, más 1d6 por cada Punto de Característica invertido. El Narrador a su vez tirará tantos d6 como el nivel de Drama de la Escena. Los Puntos de Característica gastados se pierden permanentemente.

Una vez lanzado, compara los resultados más altos de los jugadores. En caso de empate en el dado más alto entre dos o más jugadores, compara el siguiente dado más alto. Si a uno de los jugadores no le quedan dados que comparar, consideralo un 0. En caso de un empate total entre dos jugadores, sigue tirando dados hasta que se rompa el empate. Esto debería dejarte con un Ganador (quien tenga los dados más altos) y un Perdedor (quien tenga los dados menos altos).

Julián, Elena y David están resolviendo una Escena. Julián decide gastar 2 de sus Puntos de Características, Elena decide gastar 3 y David ninguno. Los resultados de sus tiradas son los siguientes:

Julián: 6,5,2

Elena: 6,4, 4,3

David: 5

Julián y Elena tienen como dado más alto un 6, por lo que pasan a comparar el siguiente dado más alto. El 5 de Julián es más alto que el 4 de Elena, lo que lo convierte en el Ganador de la Escena. David, dado que su 5 es más bajo que los 6 de Julián y Elena, es el Perdedor de la Escena.

Los personajes pueden hacer uso de alguno de sus Trasfondos para repetir su tirada de dados. Cada Trasfondo solo puede ser usado una vez por partida, no puede usarse más de un trasfondo por Escena, y debe aportarse una descripción razonable de cómo ese Trasfondo supone una ventaja en la situación actual.

Dorn, el personaje de Julián, está resolviendo junto a sus compañeros una Escena Mental en la que un malvado consejero del Rey Taric está usando sus intrigas para implicarlos en un crimen. Tras las tiradas, Dorn resulta ser el personaje perdedor. Julián se plantea usar su Trasfondo "Nunca ha sido derrotado en un duelo" para repetir la tirada, pero no se le ocurre ninguna forma razonable en la que este Trasfondo pueda encajar en la situación. Decide en su lugar usar "Experto en tácticas sucias", y explica como Dorn ha contratado un par de asesinos que han secuestrado a la familia del consejero, y le deja claro que si sigue conspirando contra él, no volverá a ver a su familia.

El personaje Perdedor de una Escena morirá irremediabilmente. Será el propio jugador quien narrará la heroica muerte de su personaje. Recuerda anotar sus Puntos de Características restantes, pues serán la dificultad de la próxima Escena.

Tras esto, compara de la misma forma los dados lanzados por el narrador con los dados lanzados por los jugadores en su conjunto. Independientemente del resultado los jugadores habrán tenido éxito en sus objetivos: habrán vencido a un enemigo, encontrado nuevas pistas o logrado apoyos en su misión.

Pero en caso de que además logren superar la tirada del Narrador, el Personaje Ganador obtendrá una Recompensa: un apoyo inesperado, el descubrimiento de un gran secreto o una reliquia de gran valor.

Julian, Elena y David comparan sus dados con los lanzados por el Narrador:

Jugadores: 6,6,5,5,4,4,3,2

Narrador: 6,5,4,4,1

Los Jugadores en conjunto han superado la tirada del Narrador. Julián, el Ganador de la Escena, obtiene una Recompensa.

Recompensas

Una Recompensa puede ser cualquier tipo objeto, ayuda o situación que beneficie a los Personajes en algo. Así, una Recompensa puede ser una espada mágica, el apoyo del Rey, una gran cantidad de dinero, un aliado poderoso, conocer un importante secreto o ser famoso por sus hazañas.

La naturaleza concreta de una Recompensa, así como sus efectos en juego, quedan en manos del Narrador de la Escena. Escribe el nombre y los efectos de la Recompensa en un pedazo de papel y entrégaselo al Ganador de la Escena.

Algunos consejos a la hora de otorgar recompensas:

- Es preferible que solo puedan usarse para determinadas funciones, ya sea para tipos concretos de Escenas (Físicas, Mentales o Espirituales), como requisitos más concretos (solo para combate, solo para la Escena Final, etc).
- Las Recompensas pueden tener un número de usos limitados. Aquellas con menos usos posibles deberían ser más poderosas.
- La forma más sencilla de darle efectos en la mecánica de juego a las Recompensas es que permitan añadir dados a la tirada para resolver una Escena. Para una Recompensa de un solo uso, tirar tantos dados extra como jugadores de la partida es razonable.
- Otras formas fáciles de introducirlas en la mecánica del juego es que permitan repetir tiradas completas o dados sueltos, pero no tengas miedo de experimentar de vez en cuando con efectos menos habituales.
- Ten especial cuidado con las Recompensas que quitan dados a otros jugadores, o que sumen directamente al resultado de un dado. Pueden ser excesivamente poderosas o llevar a situaciones poco justas.

El Consejo de los Mártires

Cuando un personaje muere, la partida no se acaba para su jugador. En lugar de ello, será el jugador del último personaje muerto quien se encargue de narrar la siguiente Escena. ¿Y una vez narre una Escena? Incluso entonces seguirá jugando, pasando a formar parte del Consejo de los Mártires.

La única excepción a esto es el Narrador de la primera Escena del juego, que podrá unir su personaje al comienzo de la segunda Escena y continuar jugando.

El Consejo de los Mártires tiene cuatro funciones principales:

- Ayudar a los Narradores a plantear Escenas y darles ideas durante las mismas. Procura no interrumpir al Narrador e intervén solo si ves que realmente necesita un poco de ayuda externa.
- Actuar como jueces de las Recompensas, ajustándolas si consideran que sus efectos son desequilibrantes para la partida. Para ello el consejo debe actuar por unanimidad.
- Corregir parte de las Escenas, si consideran por unanimidad que lo introducido por el Narrador no encaja con la historia o resulta poco apropiado.
- Preparar la Escena Final.

CAPÍTULO 5: FINAL DE LA PARTIDA

La Escena Final

Cuando solo quede un personaje con vida, es el momento de narrar la Escena Final. El personaje recupera todos sus Puntos de Característica y se dispone a enfrentarse a su destino.

Durante la partida, El Consejo de los Mártires irá dando forma en secreto a la Escena Final. Esta es el final de la historia, el punto álgido de la misma, el enemigo al que el héroe ha de enfrentarse y que le hará entrar a formar parte de las leyendas.

Para ello, cada uno de los miembros del Consejo de los Mártires aportará una frase o idea cuando se una al mismo, y todos en conjunto irán planteando como llevar a cabo la Escena Final.

David se une al Consejo de los Mártires y aporta la primera idea sobre la Escena Final: “Un antiguo dragón yace oculto en la montaña”. Cuando Elena se une al Consejo añade “Un brujo está tratando de realizar un ritual para controlar al dragón”. Finalmente Oscar añade “El dragón en realidad es un poderoso hechicero atrapado en un cuerpo de dragón, que permanece dormido por un conjuro lanzado por un bondadoso mago tiempo atrás”.

Tomando todas las ideas, el Consejo de los Mártires debe diseñar como será la Escena Final. La Escena Final deberá dividirse en Peldaños. Cada Peldaño será narrado por un miembro diferente del Consejo de los Mártires, y en esencia es una pequeña Escena. El Consejo podrá repartir 10 puntos entre la dificultad de los Peldaños como prefiera.

Todos los Peldaños deben, en el fondo, formar parte de la misma Escena épica. Aunque a veces lo hagan, no tienen por qué coincidir uno por uno con las ideas aportadas por el Consejo de los Mártires.

David, Elena y Oscar diseñan en conjunto la Escena Final. En el primer Peldaño, el héroe llegará a la cueva en la montaña y encontrará al brujo realizando su ritual, al que deberá enfrentarse. Dado que el brujo usará sus poderes mágicos, deciden que se tratara de una prueba de Espiritu de dificultad 2. Al final de este Peldaño, el ritual fuera de control liberará al dragón. Aunque el héroe intente enfrentarse a él descubrirá que el dragón es demasiado poderoso para vencerlo por la pura fuerza de las armas, por lo que deberá huir de la furia del dragón. Deciden que este Peldaño será una prueba de Físico de dificultad 4. Por último, el héroe deberá encontrar la forma de engañar al dragón para reactivar el conjuro que lo mantenía preso, o bien idear alguna otra ingeniosa forma de acabar con la bestia. Esta última será una prueba Mental de dificultad 4.

Cada Peldaño en el que el personaje fracase, perderá tantos dados como su dificultad, pero en cualquier caso seguirá adelante. En el último Peldaño el personaje por fin se enfrentará a su destino heroico.

Si fracasa en este Peldaño, logrará acabar con su enemigo, pero morirá en el proceso. Deja que sea el propio personaje quien narre su heroica muerte y su entrada en el mundo de las leyendas.

Si tiene éxito, en cambio, logrará de alguna forma salir con vida del enfrentamiento. Sin embargo, habrá dejado demasiado de sí atrás. No podrá volver a su vida anterior, y de una u otra forma desaparecerá real o metafóricamente, convirtiéndose en una leyenda de la que nadie conoce su final.

Dorn, el personaje de Julián, logra superar el último Peldaño de la Escena Final. Tras restaurar el conjuro que mantenía encerrado al dragón, parte de la entrada de la cueva se ha derrumbado, pero él ha tenido tiempo de escapar. Herido y agotado ha sido recibido por una muchedumbre a las puertas de la ciudad. Todas las caras reflejaban alegría, pero Dorn solo podía pensar en sus compañeros de armas caídos en el camino. Todos guardaron silencio cuando se dispuso a decir algo.

- Que nadie entre en esa cueva jamás. Dentro de mil años, buscad al mago más poderoso que encontréis y llevadlo a la cueva. Él sabrá qué hacer.

Y dicho esto comenzó a caminar hasta perderse en el horizonte. Nadie lo siguió ni volvió a saber nada de él, pero muchos cuentan que recorrió el mundo dando muerte a otras sierpes.

RESUMEN DE REGLAS

En el cuadro siguiente he incluido todo aquello que debes recordar para jugar a Mártires sin consultar el manual:

- 10 Puntos de Características y 3 Trasfondos por personaje.
- La dificultad de las Escenas es igual al número de jugadores para la primera, y a los puntos restantes del Narrador para las demás.
- En la Escena Final el personaje recupera todos sus puntos y el Consejo de Mártires reparte 10 puntos entre los diferentes Escalones.