

LA PUERTA Y LA LLAVE

Un juego de David Muelas.

Sobre sectas primigenias luchando por ganarse el favor de sus dioses.

Para 5 jugadores.

Creado para el Rolero de Hierro 2014

El Ingrediente Principal de este año es la **evolución**.

Es sorprendente lo difícil que nos resulta a los jugadores de rol adaptarnos a los cambios, aferrándonos a nuestras costumbres y recelando de lo desconocido. Este juego pretende ser un puente que facilite el acceso a un estilo distinto, que ayude a "evolucionar" a quién esté interesado, pues creo que aporta elementos comunes a cualquier jugador y otros añadidos que le sorprenderán.

Pero sobre todo, este juego supone un resumen de mi evolución como diseñador, incluyendo casi todas las características que me interesan en un juego de rol, con la honesta intención de producir un juego real y no un experimento.

Los Ingredientes Secundarios escogidos son:

Debajo de la Mesa. Los sectarios Jugadores pueden regalar al Director ventajas a cambio de más oportunidades de participar en escenas.

Enemigo Mío. Los jugadores son locos sectarios que buscan destruir la civilización conocida en honor a sus dioses oscuros. ¿Se puede ser más malvado?

Trabajo en Equipo. Cada jugador tiene un libreto propio, con un conjunto de reglas propias de las que abusar y de las que tendrá que responsabilizarse.

Licencia Creative Commons CC BY SA



22 de Febrero de 2014.
Madrid, España.

LA PUERTA Y LA LLAVE

es un juego de rol sobre horribles sectas lovecraftianas intentando preparar el mundo para la llegada de sus dioses primigenios. Este juego requiere de 5 jugadores dispuestos a pasarlo bien. Cada uno de los jugadores adoptará uno de los siguientes papeles:

- **Guardián de Nodens.** Su papel será el de hacer de oposición directa para todos los demás jugadores y controlar a los adversarios y obstáculos a los que se enfrentarán. También es el encargado de controlar el ritmo de juego, plantear las diversas escenas que compondrán el juego, y explicar las reglas de Conflictos.

- **Sumo Sacerdote de Cthulhu.** Su papel será el de interpretar al líder de la Orden Esotérica de Dagón. Será el encargado de aplicar y dar a conocer las mecánicas relacionadas con los Rasgos de todos los personajes del juego.

- **Sumo Sacerdote de Hastur.** Su papel será el de interpretar al líder de la Hermandad del Signo Amarillo. Tendrá que encargarse de gestionar las reglas de Aliados que puedan aparecer durante las misiones a cargo de cualquiera de los jugadores.

- **Suma Sacerdotisa de Shub-Niggurath.** Su papel será el de interpretar a la líder del Culto de la Madre del Millar de Retoños. Será el encargado de controlar y gestionar todas las mecánicas relacionadas con los Monstruos que aparezcan durante el juego.

- **Sumo Sacerdote de Yog-Sothoth.** Su papel será el de interpretar al líder de la Logia de Chorazos. Será el encargado de controlar toda la sección de Magia de las reglas.

Durante el juego, cada uno de los Sumos Sacerdotes pujará por participar en Escenas en las que intentarán llevar a cabo diversas tareas con las que congraciarse con su Dios y facilita Su Llegada Al Mundo. En estas Escenas, tendrán que enfrentarse a los obstáculos y adversarios que le impondrá el Guardián. Además, otros Sumos Sacerdotes podrían participar en la misma Escena, y tendrán que decidir si colaborar o competir entre sí.

PREPARATIVOS

Para poder jugar a LA PUERTA Y LA LLAVE necesitareis un puñado de dados de distintas caras, lápices y algunas hojas en la que apuntar cosas durante el juego. Si podéis, tened a mano una baraja de cartas.

Para empezar, deberéis leer este manual. Si alguien ya lo ha leído, puede describir el contenido general a los demás jugadores para hacerlo más dinámico y entretenido.

Antes de empezar a jugar, necesitareis elegir el papel de cada uno. Cada uno puede elegir el papel que desee, pero ninguno puede repetirse. No hay un método oficial para asignarlos; si te gusta cómo suena alguno de ellos, pregunta a los demás si puedes quedártelo, y si todo el mundo está de acuerdo ¡es tuyo! Si más de un jugador está interesado en un papel en concreto, tirad un dado cada uno y quién saque el resultado más alto se queda con el papel.

A continuación, repartíos cada uno de los libretos al jugador correspondiente y conceded algunos minutos para leerlo por encima, pero no perdáis mucho tiempo. Aún tenéis que entender la estructura del juego.

SIENDO CUATRO JUGADORES

Si sois cuatro jugadores en lugar de cinco hay dos diferencias importantes a tener en cuenta. Jugaréis con un Guardián y tres Sumos Sacerdotes. Uno de los jugadores que asuman el papel de Sumo Sacerdote (¡nunca el Guardián! Ya tiene suficiente peso sobre sus hombros!) tendrá que coger el libreto del Sumo Sacerdote ausente y ser responsable de su parte de reglas (sólo las reglas). Por otro lado, el Guardián deberá tener en cuenta que todas las Misiones que permitan la participación de tres Sectas cambiarán automáticamente a dos. En una Misión nunca pueden participar todos los jugadores de la partida.

NOTA PARA ROLEROS VETERANOS

Solo porque tú seas el dueño del juego no asumas que vas a ser el Guardián de Nodens. Deja que los demás jugadores se planteen la posibilidad de serlo. La carga de trabajo es lo suficientemente equilibrada como para que pueda ser una opción a pensar.

ESTRUCTURA DE JUEGO

Una vez hayáis repartido los papeles, poneos un poco en situación. Comentad algún detalle interesante que se os haya ocurrido sobre vuestro sumo sacerdote o sobre el mundo en general.

Una partida habitual consistirá en jugar 10 Misiones y un Epílogo final. Las Misiones se jugarán en un orden aleatorio determinado por el Guardián.

Cuando el Guardián anuncie la Misión a jugar, los Sumos Sacerdotes podrán intentar sobornar al Guardián para participar en la misión.

Para ello, cada Sumo Sacerdote debe ofrecer en secreto entre 1 y 5 puntos de Trama de su Reserva personal. (Para ello, podéis escribir números en papelitos, jugar a los "chinos" con piedras o cualquier otra forma de escoger una puntuación en secreto) Cuando todos hayan decidido, todos descubren su soborno a la vez. El Guardián indicará en ese momento cuanto Sumos Sacerdotes podrán participar en esa Misión. Los jugadores que más puntos de Trama hayan dado en su soborno serán los que participen en dicha Misión.

RESUMEN DEL JUEGO

1. ELECCIÓN DE MISIÓN
2. SELECCIÓN DE PARTICIPANTES
3. JUGAR LA MISIÓN / SOBORNAR CON VENTAJAS
4. OTORGAR RECOMPENSAS (SI PROCEDE)
5. SI NO SE HAN JUGADO YA 10 MISIONES, VOLVER AL 1
6. EPÍLOGO FINAL

EPÍLOGO SEGÚN PUNTOS DE INFLUENCIA

0-4 pts: Destino Mundano. Encuentras tu final a manos de los heroicos Investigadores que intentan salvar el mundo. Al menos, han logrado acabar con tu secta.

5-9 pts: Destino Mágico. Los extraños eventos en los que te has visto envuelto y los horribles seres de los Mitos ha supuesto un coste mayor de lo esperado y han acabado con tu vida.

10-14 pts: Destino Funesto. En el último momento, cuando todo estaba listo, fracasaste. No has podido alcanzar tu objetivo superior. Ahora debes volver a empezar, humillado y avergonzado, si es que decides seguir viviendo...

15+ pts: Destino Superior. El ritual se ha completado con éxito. El Primigenio despierta y tú estás allí, disfrutando del privilegio de ser el primero en contemplar su belleza, y ser devorado en primer lugar...

En caso de empate, el Guardián desempatará según sus deseos. Participen o no en la escena, los Sumos Sacerdotes regalarán todos los puntos de Trama ofrecidos, que se los quedará el Guardián como puntos de Recursos, para poder usarlos en esa Misión. El Guardián tiene más información sobre cómo funcionan las Misiones.

Los jugadores que no puedan participar en la Misión tienen la opción de ofrecer algunas de sus Ventajas al Guardián (¿Que qué es una Ventaja? Pregúntale al Sumo Sacerdote de Yog-Sothoth), a cambio de más puntos de Trama, para poder intentar sobornarle en posteriores misiones. Por defecto, el Guardián está obligado de aceptar cualquier Ventaja que le ofrezcan y entregarle al donante 4 puntos de Trama. Sin embargo, si el Sumo Sacerdote le ofrece dicha Ventaja en el momento oportuno y al Guardián le resulta especialmente útil en dicho momento, debe regalarle 5 puntos de Trama. Estos puntos de Trama no tienen nada que ver con los puntos de Recurso con los que cuenta el Guardián durante una Misión, sino que proceden de un fondo común que no pertenece a nadie.

Si alguno de los Sumos Sacerdotes participantes cumplen con éxito una Misión recibirá la recompensa relacionada, que el Guardián debe proporcionarle amablemente. Si todos fracasaron, nadie recibe nada.

Una vez terminada una Misión, el Guardián elige la siguiente Misión a realizar y se vuelve a realizar el proceso citado.

Cuando se hayan jugado las 10 Misiones se debe hacer el recuento final de puntos de Influencia ganados durante las misiones, y consultar en la tabla de la página anterior, para comprobar el Destino Final del Sumo Sacerdote.

En base a esta tabla, cada jugador puede hacer una breve narración del destino final de su secta y su Sumo Sacerdote. El Guardián debe ser el último en narrar su epílogo, en el que puede describir el destino final de la humanidad, teniendo siempre en cuenta lo narrado por los demás jugadores.

Una vez hecho esto, la partida habrá finalizado.