ELEGÍA A UN MUNDO MUERTO

ELEMENTOS NECESARIOS PARA JUGAR

Para este juego se necesita un dado de diez caras por cada jugador. Se necesita al menos tres jugadores, siendo uno de ellos el DJ que narrara las descripciones de los entornos, los diferentes pnjs (aunque en este juego brillarán por su ausencia) y las consecuencias de los actos que realicen para sobrevivir los personajes. El resto de jugadores llevará a uno de los Poetas del Recuerdo.

AMBIENTACIÓN

En un futuro tan lejano para nosotros como para que la tecnología de ese tiempo fuese considerada magia por nuestros congéneres. Ha llegado el $n de todo, o al menos en opinión de ciertos cientí$cos de la cábala de los Poetas del Recuerdo, el principio de algo nuevo.

La tecnología ha permitido a la humanidad viajar por todo el universo, conociendo a las distintas especies que lo pueblan y las grandes civilizaciones que lo componen. Poco a poco se relacionaron con ellos produciendo todo tipo de reacciones y al $nal fue aceptada entre ellas. Una época dorada se prolongo en el tiempo.

Hasta que algo extraño paso, y una por una, las civilizaciones conocidas quedaron despobladas como fuesen barridas de la existencia. Las zonas que sufrían este efecto, fueron consideradas non gratas al paso, por si esto pudiese propagarse con la mera presencia de la vida. Por supuesto el caos llego al resto del universo y Los siglos pasaron. Pronto enormes monumentos quedaron olvidados sin saber cual era su utilidad.

Durante este tiempo, La anomalía que provoca estas desapariciones fue llamada "Ruptura" y ha sido investigada durante centenares de años, aunque en vano y solo han conseguido tímidos avances para lenti$car el proceso. Es por eso que han aparecido muchas religiones acorde a los tiempos que han llegado. Aunque sin duda los más curiosos son los cientí$cos que se llaman a si mismo Poetas del Recuerdo. Buscan recordar las civilizaciones pasadas y descubrir la utilidad de sus estructuras, ahora sin uso. Cuando encuentran su$cientes datos, crean grandes balizas de los materiales más resistentes y duraderos conocidos para que ninguna civilización sea completamente olvidada.

Es por ello que se enfrentan a la prohibición de traspasar los mundos muertos con sus dispositivos de teletransporte que les permiten durante un periodo de tiempo deambular por estos mundos e investigar lo que puedan antes de tener que volver a reportar lo descubierto y sacar las conclusiones sobre la civilización investigada.

PERSONAJES

El jugador de este juego llevará a uno de estos cientí$cos, solo armados de sus conocimientos y dispositivos tecnológicos tendrán que investigar durante un periodo de tiempo $nito una de estas civilizaciones desaparecidas. Para eso tendrán un número de artefactos de tecnología que producen efectos imposibles para nuestro siglo. Pero que acortan el tiempo que pueden permanecer en el planeta.

Los personajes quedan de$nidos por:

Nombre y rango dentro de la orden: Que sean sugerentes los nombres y rimbombantes los rangos. Que se diferencien del resto.

Descripción física y mental: Importante pues una buena interpretación aplicara estabilidad para el dispositivo de teletransporte. Además de aportar una puntuación para las tiradas de habilidad necesarias.

Profesión e hitos: Una pequeña descripción de la profesión que profesa el personaje y los momentos más importantes de su vida. Los hitos tienen que ser como máximo 4. A ser posible uno tendrá que enlazar con otro personaje jugador.

2 dispositivos tecnológicos: Solo se describe la forma que tienen y donde los tiene dispuestos el personaje. La utilidad la tendrán que de$nir dentro del juego.

15 puntos a repartir entre los atributos que quieras destacar en la descripción física y mental (máximo 2 puntos), la profesión (Para cada rango se debe de pagar 2 puntos) y los 4 hitos del personaje (máximo 2 puntos por cada hito).

REGLAS DE JUEGO

Las reglas son a la par del juego, concisas y sencillas. Si hay algún elemento que podría hacer peligrar la investigación, pueden utilizar uno de los objetos que llevan encima. Según la potencia y la variedad de utilidades que pueda tener en el juego. El jugador que haga las tareas de Master debe imponer un rango de Inestabilidad. Los rangos van desde débil (1) hasta poderoso (6) cada vez que lo utilice hará una tirada de dado de 1d10, si se saca igual o menos que el rango se quitara una sección del reloj que si llega al $nal terminara haciendo que el personaje tenga que retornar a la base sin terminar sus indagaciones.

No siempre los personajes tienen necesidad de utilizar el equipamiento, pues la misma descripción del personaje, la profesión o sus hitos les hacen tener cierta capacidad ante esos enfrentamientos. El jugador debe lanzar un dado de 10. La base es la profesión del personaje o en el caso de que la profesión no sea útil, una base de 2. A lo que se puede añadir un rasgo que pueda ser útil que proporciona su puntuación y un hito que pueda proporcionar un recuerdo de algo similar. Eso si el hito utilizado no se puede utilizar durante el resto de la investigación. Esto da la Habilidad por defecto para realizar esta acción.

POSIBLES RESULTADOS

Tirada <= Acción: Se consigue un éxito. Por lo tanto se consigue la acción sin más.
Tirada = 1: Es un crítico, por lo tanto se consigue la acción y además el master debe aprovechar para meter algo a la escena que libere de di$cultades a los jugadores.
Tirada > Acción: La acción es un fallo.
Tirada = 10: La acción es una pi$a Y el master debe aportar algo en la escena que empeore la situación de los jugadores.

En este juego no hay vida, si en algún momento el master decide que un personaje está mal herido o en peligro de muerte que no puede ser salvado por un dispositivo, el personaje volverá a la base y no podrá seguir en la partida.

LA ESTRUCTURA DEL JUEGO

Las partidas de "Elegía en un mundo muerto" está estructurada como un reloj, por lo tanto al principio de la partida se debe decidir cuanto tiempo se jugara a la partida y dividir ese tiempo en 8 partes. Además de que este reloj se mueve por la utilización de dispositivos, también lo hace por el mismo tiempo pasado jugando. El master debe hacer cada vez más trepidante la acción según el tiempo se va acabando, quizás el mundo se colapsa, las defensas automáticas se encienden, la "Ruptura" vuelve a este mundo… Etc.
Los dos primeros octavos deberían de ser tranquilos.
El tercero y cuarto octavo debería mostrarse ciertos detalles que preveen el problema.
El quinto y sexto octavo, aparece el problema. Y los dos últimos es cuando se llega al climax.

BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

Este debería ser el objetivo de los jugadores, por lo que el master debe crear unas cuantas estructuras alienígenas y darles un uso que mantendrá oculto para el resto de jugadores. Debería dar pistas sobre su uso. Si al $nal del juego los jugadores pueden decir el uso estimado de estas estructuras, recibirán 1 punto por el uso de una estructura acertado. Cada 5 puntos así recibidos, tienen un punto a repartir como si fuese la creación del personaje.