

THE LAST

The last (Los últimos) es un juego de rol diseñado por el español **JR Domínguez** para el concurso **Rolero de hierro 2015**, y bajo licencia **CC 4.0 NC-BY-SA**.

Ingrediente principal

La muerte. El ingrediente principal básico y obligatorio de este año es la muerte. Es decir, el juego debe girar en torno a ella.

La muerte puede ser enfocada de diferentes modos. Narrativamente creo que tiene más potencial, para explotar la personalidad y lazos de los Personajes entre sí, sin dejar de lado la amenaza clásica de que aceche en cada esquina como la posibilidad de perder tu Personaje. Con ello en mente, he elegido llevarla en esa doble dirección, como amenaza y como motivación.

The last integra esto de varios modos. Narrativamente, la propia aventura gira en torno al momento de la muerte de un Personaje de especial relevancia, y toda ella transcurre en él.

Mecánicamente, los Personajes pueden morir dos veces, una dentro de la 'ficción' y otra en la 'realidad' del juego.

Dichas ideas se enlazan cuando, si un Personaje muere en la 'ficción', queda alejado del objetivo que debe cumplir.

Además, *The last* es, en sí mismo, un sistema de juego y una partida lista para jugar.

Ingredientes secundarios

Para presentar el juego, éste debía poseer al menos un ingrediente de cada una de las categorías. He elegido varios ingredientes como desafío personal, un total de 7 de los 9 posibles.

Muerte a las dinámicas sociales

Muerte anunciada: *El juego se termina inmediatamente luego de determinado lapso de tiempo.*

En *The last*, el juego termina a las dos horas, justo cuando se cierra la conexión con el fallecido. Además, cada fase del proceso tiene un tiempo individual que complica aún más la situación.

Muerte a los tiempos muertos: *Las reglas deben permitir que todos los participantes puedan hacer algo en todo momento.*

El juego integra una mecánica, Puntos de Interferencia, para que cualquier Jugador pueda interceder por otro y cambiar las acciones, tanto propias como ajenas consumiendo dichos puntos. Ello provoca acciones cruzadas y una atención más acusada, ya que cada Jugador está continuamente pensando en opciones alternativas si algo sale mal. Además, el juego entre realidad y ficción que plantea hace posible coordinar las acciones entre ambas realidades.

Muerte al contenido

Nectrotizar el género: *El juego puede pertenecer a cualquier género (fantasía, sci-fi, noir...) pero la muerte (y/o los muertos) deberá ser un tema omnipresente y fundamental para la historia.*

The last se mueve en la sci-fi y el misterio/paranormal, quizá thriller, y, la muerte es la propia aventura del juego y un obstáculo a batir cuando los Personajes se encuentran en la 'ficción'.

Muerte del amor: *El juego debe tratar sobre rupturas sentimentales y otros problemas emocionales.*

Los conflictos sentimentales y los problemas emocionales que plantea el juego son diversos. Por un lado, el rechazo de Friedrich a James, por otro, el amor de Ellie a su pareja, y para todos, la ambición amenazadora de Ivanna. Así mismo, dependiendo de cómo transcurra, es posible derivarlo en traiciones, amores escondidos, rencores, o el propio perdón. Además, es posible usarlos mecánicamente como bonificación en dados, si aporta algo a la situación. Además, es posible, al diseñar las relaciones, que esto se refleje de modo mecánico y narrativo incluso entre Jugadores, en un triángulo mecánica/Jugadores/narración.

Muerte a la dictadura del Master: *Se debe incluir una mecánica que permita a los jugadores rehacer una sentencia del master durante el juego.*

La mecánica de Puntos de Interferencia permite cambiar directa, efectiva y claramente cualquier decisión del DJ acerca de los eventos y consecuencias que le permitan dictar los dados.

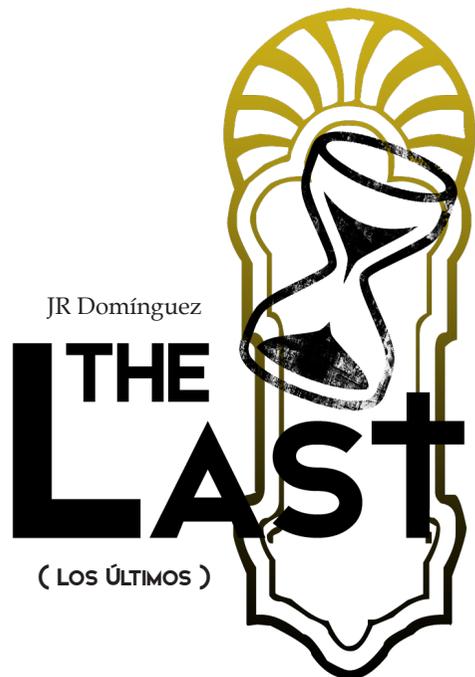
Muerte al formato

La Pequeña Muerte: *El juego y todo lo necesario para jugarlo entra en una sola hoja.*

The last ocupa una única hoja, por delante y por detrás. No requiere hoja de Personaje ni nota alguna. No posee reglas fuera de la hoja, y los dados no aportan regla alguna, sólo un mero factor azaroso.

Muerte del libro: *El juego debe jugarse sin consultar el manual en ningún momento.*

El mecanismo es sencillo, y se mueve con la intuición (Sólo hace falta saber quién es tu personaje para conocer sus capacidades y lazos) de modo que no es necesario apuntar o consultar nada, únicamente conocer la mecánica base de éxito/error y Puntos de Interferencia/Desventaja. Para que ésta sea sencilla de memorizar, me he apoyado en los resultados de 6/1 de los dados de seis caras, que resultan comunes a todos los juegos de mesa, y conocidos como bueno/malo.



1940. **Vincent Friedrich**, célebre diseñador, **ha muerto está noche**. Siempre prometió a su hija que para el día de su boda, habría de diseñarle **un preciado objeto**, como muestra de **su aprobación y consentimiento**. Sin embargo, ha muerto tal y como vivió, negándole a su hija, **Ellie**, la posibilidad de casarse con **James**, debido a que, según él, el chico pertenece a *'la clase baja'*.

Sin embargo, antes de su muerte, **Ellie** y **James** han decidido recurrir a un **grupo secreto**, sin nombre, al que sólo tienen acceso las élites. El grupo cuenta con especialistas dedicados a hacer **cumplir lo imposible: Mediante una misteriosa máquina y una medium, explorar la mente y el alma de los fallecidos**, en las últimas **dos horas** que duran éstas tras la muerte.

Ahora, en ese momento, en esa noche, se disponen a adentrarse, con ayuda de la máquina, en la mente y el alma de su padre para, si es posible, **obtener su aprobación y los diseños del misterioso objeto**, que le permitiría, además, optar a heredar su imperio del diseño.

Pero no será tan sencillo. Además de desconocer lo que encontrarán en su mente, su madrastra, **Ivanna Leblanc**, sabedora de las intenciones de la chica, se dispone a tomar por la fuerza el tanatorio, arrasarlo, acabar con la pareja y el grupo si es necesario, y apoderarse del imperio.

¿De qué murió realmente Friedrich? ¿Dará la aprobación a su hija, o todo será en vano? ¿Qué es el misterioso objeto? ¿Cómo extraerán la información del diseño? ¿Qué encontrarán en la mente de su padre? ¿Cómo sabe Ivanna las intenciones de la pareja?



¿Cómo se juega?

Necesitarás al menos **ocho dados de seis caras y cuatro Jugadores**, uno de ellos será el **Director de Juego (DJ)**, que narrará las situaciones, describirá los entornos, y las consecuencias de los actos de los **Personajes**, haciendo de intérprete de las reglas, así como controlará el entorno, los Personajes secundarios, los adversarios y sus acciones.

Cada uno de los Jugadores restantes interpretará y narrará las acciones de un **Personaje** de su creación que formará parte del grupo secreto.

El DJ leerá entonces la **sinopsis inicial**, tras la cual cada Jugador presenta su Personaje y lo integra al relato. Justo entonces, en el momento indicado en la sinopsis, **comienza la partida**.

El juego termina a las **dos horas**, cuando la **Medium muere, es desconectada, o todos los Personajes mueren fuera del 'viaje'**.

Creación de Personajes

Los Personajes de los Jugadores formarán parte del equipo secreto. Elige un **nombre** y su **rol** dentro del grupo, así como otros tantos datos relevantes del Personaje. **Describelos física y emocionalmente**. Su papel hablará por sí solo de los conocimientos y capacidades que posee tu Personaje. Por ejemplo, un Personaje cuyo oficio principal sea policía, sabrá cómo manejar ciertas armas de fuego y conocerá algo de defensa personal, mientras que un psicólogo sabrá cómo identificar conductas o tratar emociones. Elige qué **relación** tienen entre ellos, con el fallecido, o con otros Personajes. Al menos **uno de los Personajes de los Jugadores ha de quedar desconectado**, velando por la seguridad de los conectados, sus compañeros.

El DJ hará entonces preguntas sobre ellos que considere interesantes. El DJ controla a Ellie, James, así como todos los Personajes No Jugadores (PNJ) restantes, y los describe y crea tal y como si fueran Personajes de los Jugadores.

Todos los Personajes comienzan con **10 Heridas**, tanto dentro como fuera del *'viaje'*. **Cuando un Personaje sufre daño, se resta de sus heridas, cuando éstas llegan a 0, el Personaje muere**. Si un Personaje *'muere'* dentro del *'viaje'*, éste es devuelto a la realidad sin posibilidad de reconexión. Si ocurre fuera del *'viaje'*, es retirado del juego.

“
Some people stare,
some people moan.
Some people draw his eyes,
some people walk on by.
Don't let me down,
and I won't let you down.”

Vikunja - Some people



Realizar acciones y consecuencias

Cuando un Personaje vaya a realizar **una acción cuya repercusión sea relevante** para la narración, el DJ **establece una Dificultad** a igualar o superar entre 4 (muy fácil) y 15 (muy difícil).

El propietario del Personaje tira los dados para descubrir cómo transcurre dicha acción. **Empieza con un dado, y añade uno más** si el Personaje posee algún **conocimiento o lazo sentimental o personal que pudiera serle de utilidad en la situación**. Suma los resultados del total de dados que lances, hasta un máximo de tres dados. **Si dicho resultado iguala o supera la Dificultad, logra su objetivo.**

Si obtiene un 6 entre los dados que lance, **obtiene un Punto de Interferencia**. Pon entonces frente a su propietario un dado indicando los Puntos que posee actualmente.

Si obtiene un 1, la situación se volverá en su contra, y **el DJ añadirá una desventaja a la situación** del Personaje.

Si obtiene ambos resultados, cada 6 anula un 1, sin alterar si consigue o no su objetivo. Cada resultado de 6 o 1 anulado de esta manera no concede Punto de Interferencia ni Desventaja.



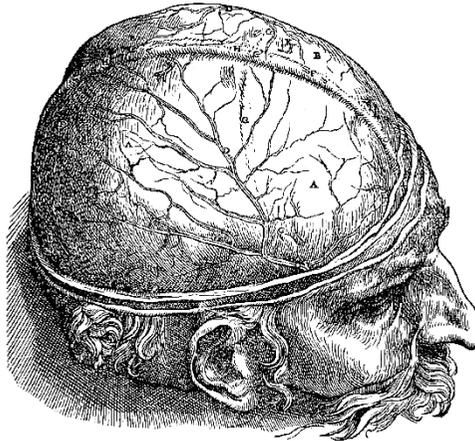
Interferencias

Todo **lo que ocurre durante 'el viaje' no es una realidad física** y por tanto, **puede ser alterada** ligeramente. Cualquier Personaje puede consumir sus Puntos de Interferencia para tirar dados extra, anular resultados de 1, desventajas, o volver a tirar los dados de la última acción realizada. Esto **le capacita para reescribir acciones o consecuencias propias o ajenas** ¡Incluso de sus propios compañeros o enemigos! Cuando se usa un Punto de Interferencia, se consume y no pueden usarse en la misma acción en que son obtenidos. Esta acción puede realizarse cualquier número de veces y en cualquier momento, **únicamente dentro del 'viaje'**.

Daño

Cuando un Personaje sufre daño, El DJ lo gradúa desde 'Muy leve' (entre 1 y 2 heridas), 'Leve' (entre 3 y 4 heridas), 'Moderado' (entre 5 y 6 heridas), 'Grave' (más de 6) o 'Mortal' (más de 10) y resta esa cantidad a sus Heridas. **Si un Personaje muere (Heridas 0) en el 'viaje' (es decir, conectado), vuelve al mundo físico y no puede reconectarse nuevamente. Si un Personaje muere en el mundo físico, se retira del juego.**

BRUXELLENSIS. DE HUMANI CORPORIS FABRICA LIBER SEPTIMVS, CEREBRO PRIMA SEPTIMI LIBRI FIGVRA.



El Viaje

El transcurso de conexión con el fallecido es llamado por el grupo **'El viaje'**, ya que todo ocurre en el interior intangible de éste.

El **'viaje' se organiza en dos niveles**. Mente y alma. Cada una de ellas **está protegida contra agentes externos de diferentes modos, que dependen exclusivamente del fallecido**. Pueden materializarse miedos, fobias, recuerdos o sentimientos, y esto puede ocurrir de cualquier modo imaginable, desde criaturas terribles a entornos imposibles.

Cada uno de los niveles tiene una duración de una hora, tras la cual se pasa inmediatamente a la siguiente. **Cuando termina la hora del alma, la conexión finaliza, desconectando a los involucrados.**



La máquina

Se desconoce el origen de **'la máquina'**, siendo así como la denominan sus usuarios. Exteriormente parece un maletín de piel, que al ser abierto, despliega un reloj de ceniza suspendido entre dos barras de color cobrizo. Tres válvulas de vacío a su izquierda resplandecen cuando se torna activo y su luz desciende con el paso de las dos horas de conexión.

La **Medium**, la única que puede activarlo, simplemente debe poner su mano sobre una superficie metálica y ancha que posee ante el reloj y tocar al fallecido. Los participantes a conectar deben únicamente tocar al fallecido. Para activarla, la Medium gira el reloj, dejando que la ceniza fluya, indicando el tiempo restante de la conexión.

A partir de entonces, los participantes pierden la consciencia, quedando rígidos en la posición de conexión. **Cualquier movimiento, ruido, o sensación brusca puede desconectarlos, imposibilitando su reconexión.** Es por ello por lo que, habitualmente, **uno o más miembros velan, desconectados**, por el perfecto transcurso del proceso.

