

El amor en tiempos del Apocalipsis

Aldo Ojeda Campos

México

“El influjo que en mí ejercen tus miradas me hace capaz de todas las virtudes; ante tu vista me siento más prudente, más vigilante, más fuerte; y si fuera necesario el empleo de la fuerza exterior, con sólo que me miraras, la vergüenza de verme vencido o engañado animaría mi valor y me comunicaría un vigor irresistible.”

— John Milton, *Paradise Lost*

Ingrediente principal

La muerte

Ingredientes secundarios

Muerte a los tiempos muertos

Muerte del amor

La pequeña muerte

En **El amor en tiempos del Apocalipsis** todos los protagonistas morirán inevitablemente. Están condenados a ser enviados al infierno, ya sea si pierden todos sus recursos de juego o si suena la Última Trompeta. La única manera en que podrán redimirse y ascender al Cielo es si encuentran el amor verdadero, primera fuerza creadora del universo. Independientemente del desenlace de su protagonista, si el juego aún no ha terminado, los jugadores podrán seguir participando como parte del Coro Celestial o de las Huestes Infernales, para ayudar o perjudicar a aquellos que sigan vivos.

El amor en tiempos del Apocalipsis

Escrito por Aldo Ojeda Campos para el Rolero de Hierro 2015

Cuando se abrieron las puertas del infierno, el cielo se volvió rojo y tembló en todo el mundo. Demonios salieron de entre el fuego de las heridas de la tierra y devoraron a todo aquél con quien se encontraron. Durante este primer ataque, la mayoría de la humanidad murió en tan solo unas horas. Los demás se escondieron y ahora huyen de los demonios que los cazan, tratando de encontrar una luz de esperanza entre las ruinas. Bienvenido a los últimos días de la Tierra.

El Amor en tiempos del Apocalipsis es un juego de rol de perdición y esperanza en el que los jugadores interpretarán a personajes solitarios y vulnerables y que han cometido faltas en el pasado. El Día del Juicio ha llegado, el mundo se cae en pedazos, demonios acechan en cada esquina para devorar a las personas. La única manera en que podrán redimirse y evitar caer en el infierno es encontrando al amor verdadero. Para jugar, cada participante necesitará una copia de esta hoja y 6 dados de seis caras. Además, se necesitarán 7 dados que serán parte de una reserva común.

Personajes

Cada jugador creará a un personaje protagonista, primero deberá pensar cómo es el personaje a quien quiere interpretar, ¿qué clase de persona es?, ¿a qué se dedicaba antes?, ¿qué ha hecho en el pasado y por qué busca al amor? Una vez respondidas preguntas como éstas, llenará la parte de la hoja reservada al protagonista, que se compone de Personalidad y Atributos.

Para determinar la Personalidad se escribirán tres tratos. Por ejemplo: testarudo, tímido, curioso, extrovertido, agresivo, etc.

Luego, el jugador repartirá sus 6 dados entre los tres Atributos existentes, colocando más dados en el más relevante para su personaje.

Cuerpo La capacidad física del protagonista, su fuerza y atletismo.

Corazón Los sentimientos del protagonista, su coraje y resolución.



Intelecto El uso de la razón e inteligencia del protagonista.



Reglas

Uno de los jugadores será el director de juego (DJ.) Él no tendrá un protagonista, más bien, su papel será el de narrar los obstáculos e interpretar a los personajes no jugadores (pnj) que los demás jugadores encuentren a lo largo del juego. Más importante aún, deberá establecer las escenas en las que se encuentren los protagonistas, por ejemplo: *“te encuentras dentro de un edificio a medio caer, cuando te topas con un cachorro desamparado.”* No todos los protagonistas tienen que estar en la misma escena, podrá andar cada uno por separado, incluso en ciudades diferentes. Sin embargo, el DJ deberá dar a cada jugador un tiempo adecuado para resolver su escena y todos los demás podrán participar y agregar detalles a la narración.

Cuando haya alguna acción que decida el desenlace de la escena, en donde el resultado esté en duda, el jugador podrá hacer una de dos cosas:



Realizar una tirada El jugador deberá tomar uno de los dados de su hoja, de aquél Atributo que más se relacione con la acción que hará su protagonista. Por ejemplo, si es una acción física, se tomará un dado de Cuerpo. Para tener éxito en la acción, el resultado de la tirada del dado debe ser  o . Si tiene éxito, el dado regresará a su lugar en la hoja y entre él y el DJ narrarán qué pasa a continuación. Si es un fallo, el dado pasará al Abismo —se sacará del juego y no podrá recuperarse— y después los jugadores narrarán el efecto negativo.

Marcar un trato En lugar de tirar dados, el jugador puede marcar uno de los tres tratos de su Personalidad. La acción en este caso es siempre un éxito, pero el trato tiene que estar relacionado con la acción. Por ejemplo, no se puede usar “tímido” en un combate físico contra un demonio. El jugador narrará entonces qué es lo que sucede. Una vez que se ha marcado un trato, no podrá desmarcarse en todo el juego.

¿Cuándo tirar dados o marcar un trato? No hay que tirar dados para todas las acciones que realizan los protagonistas, sólo en puntos dramáticos de la historia u obstáculos muy difíciles.

Las Siete Trompetas Un jugador puede, en lugar de tomar un dado de su hoja, tirar uno de los 7 dados de la reserva colectiva para realizar su acción. Sea la acción exitosa o no, el dado irá al Abismo. Inmediatamente después, sonará una de las Siete Trompetas del Apocalipsis, audible en todo el mundo, caerán langostas del cielo, lloverá sangre o algo similar. Cuando se hayan acabado los 7 dados de la reserva, el Verbo descenderá a la Tierra a juzgar a quienes queden con vida. En otras palabras, el juego terminará. Los protagonistas que sigan con vida y que no encontraron el amor verdadero, descenderán al infierno.

Amor verdadero Los protagonistas deberán encontrar a su amor verdadero para poder ascender al cielo; de otra manera, si mueren o suenan las Siete Trompetas antes de que lo logren, estarán condenados a una eternidad de tormentos.

Cuando un protagonista se encuentre con un pñj y crea que es su amor verdadero, deberá tomar un dado de su hoja. Para determinar de qué Atributo lo toma, elegirá al azar una de las tres cartas en la parte inferior de su hoja (es conveniente recortarlas antes de comenzar el juego.) Esto representa qué aspecto del protagonista le interesa al pñj. Si no tiene dados en el Atributo, podrá tomar un dado de la reserva común. El jugador tirará entonces el dado; si el resultado es  o , lo colocará en la parte de la hoja reservada para ello. Si no lo logra, el dado irá al Abismo.

El amor de un jugador puede sea puesto a prueba por el DJ o por las Huestes Infernales (ver abajo), por medio de conflictos donde se involucra tanto al protagonista como el pñj. Entonces, el jugador deberá tomar otra carta al azar, que determina el tipo de prueba y tirar el dado. Si tiene éxito, agregará el nuevo dado a su amor verdadero. En cuanto junte 3 dados de amor verdadero, la pareja, redimida de toda falta pasada, ascenderá al cielo.

Homosexualidad Algunos tienen la creencia de que los homosexuales no pueden entrar al cielo abrahámico. Hay que recordar, sin embargo, que esas creencias fueron erigidas por pastores de la Edad de Bronce, ¿qué sabían ellos del amor? En este juego no se le prohibirá a ningún personaje la entrada al cielo, independientemente de sus preferencias sexuales.

Antes de juntar los tres dados, el jugador puede renunciar a su amor. Entonces regresará los dados de amor verdadero a sus Atributos y se deberá narrar qué fue lo que pasó, ¿tuvieron una discusión?, ¿el protagonista sufrió una infidelidad?, ¿el pñj fue devorado por un demonio?

Coro Celestial Cuando un protagonista sube al cielo, su jugador dejará de interpretarlo, pero pasará a formar parte del Coro Celestial. Ahora su papel será ayudar a los demás jugadores a encontrar a su amor verdadero. Cuando otro jugador realice una tirada, los miembros del Coro Celestial podrán tomar uno de los dados de amor verdadero en su hoja y mandarlo al Abismo. Al hacer esto, cada dado le otorgará un +1 a la tirada del jugador y narrarán cómo el protagonista recibió ayuda del Cielo.

Huestes Infernales Si un jugador se queda sin dados en los Atributos y no juntó los tres dados de amor verdadero, entonces su protagonista muere. Dejará de interpretarlo pero ahora formará parte de las Huestes Infernales. Su papel será el de causar problemas a los protagonistas que sigan con vida. Podrán poner a prueba al amor de un jugador y establecerán, junto con el DJ, una escena en donde las cosas se compliquen para los personajes. Si un personaje murió con 1 o 2 dados de amor verdadero, al formar parte de las Huestes Infernales puede enviar uno de estos dados al Abismo, lo que le dará un -1 a la tirada del otro jugador.



Jugador

Protagonista

Personalidad

Cuerpo			
Corazón			
Intelecto			

Amor verdadero


<i>Cuerpo</i>	<i>Corazón</i>	<i>Intelecto</i>
---------------	----------------	------------------