

SPEAK NO EVIL

UN JUEGO MALDITO DE ROL EN VIVO



Credao por Rol Desenfadado para la



SPEAK NO EVIL

Speak no Evil es un juego de Rol en Vivo en el que un grupo de jugadores se enfrentarán a la maldición de un malvado Espectro que intentará hacer que los supervivientes se maten entre sí.

La maldición del Espectro es la siguiente: cualquier persona que emita o produzca un ruido superior al de una respiración, morirá y será tomado por la maldición. Una vez comience, la maldición no terminará hasta que pase el tiempo de la misma.

Preparación:

Para comenzar, todos los jugadores deberán elegir la localización en la que se desarrollará la sesión. Puede ser una cabaña en el bosque, un tren antiguo, un barco fantasma o cualquier otro lugar. Recomendamos que la ubicación no permita a los supervivientes escapar con facilidad o en todo caso proponer la existencia de unos límites que los supervivientes no podrán superar por la maldición (Por ejemplo un bosque).

A continuación, el grupo de supervivientes deberá definir su personaje y sus lazos con el resto. Pueden ser un grupo de estudiantes de vacaciones, una familia, compañeros de trabajo o cualquier otra cosa, pero deben tener una relación previa con alguno de los otros supervivientes.

A su vez, el Espectro deberá elegir su trasfondo, por qué murió y cómo está atado a la ubicación. Puede elegir si compartir o no la información, o dejar pistas durante la sesión.

El Juego:

Los supervivientes podrán interactuar con el entorno y entre ellos, pero no directamente con el Espectro, que será invisible para ellos a no ser que este decida mostrarse. El espectro si podrá interactuar con los supervivientes y el entorno.

La partida se dividirá en 3 fases distintas, correspondientes a las 3 secciones de una historia. Cada fase tendrá una duración predeterminada.

Introducción (30 min)

Los supervivientes llegan o comienzan su historia en la ubicación seleccionada, en este momento comenzará la partida.

Por su parte, el Espectro podrá comenzar a interactuar con los supervivientes de la forma que considere pero la maldición aún no habrá comenzado.

Nudo (1 hora)

Esta fase comenzará con el Espectro anunciando el lanzamiento de la maldición con una frase, un discurso o cualquier comunicado. A partir de este punto, ni supervivientes ni espectros podrán hablar o emitir sonidos.

Los Espectros tendrán que conseguir por cualquier medio que los supervivientes emitan o produzcan ruido para maldecirlos.

Favor del Espectro: Si un superviviente hace que otro caiga en la maldición de forma directa o indirecta, este superviviente quedará protegido de la maldición hasta que emita un ruido u otro superviviente gane el Favor del Espectro.

Los supervivientes que caigan presa de la maldición se convertirán en Espectros pero conservarán su voluntad, podrán elegir si ayudar a los supervivientes o al Espectro, no podrán hablar, comunicarse ni producir sonidos pero podrán interactuar con los supervivientes de la misma forma que el Espectro.

Desenlace (30 min)

Cuando comience esta fase, todos los Espectros serán completamente tomados por la maldición e independientemente de sus acciones pasadas, intentarán acabar con los supervivientes restantes. En este punto los Espectros podrán emitir sonidos pero no comunicarse directamente.

Cuando termine esta fase, los supervivientes que sigan vivos serán considerados los ganadores, En caso de que no queden supervivientes, los espectros habrán ganado.

Recomendaciones:

- La duración de cada fase puede variar y se puede adaptar en función de las necesidades del grupo por lo que el tiempo de cada fase es únicamente una recomendación.
- Preparar de antemano elementos que puedan ayudar al desarrollo (que hagan mucho ruido y no haya peligro de rotura) y la ambientación de la partida según la temática.
- Es importante definir con antelación qué acciones pueden o no hacer los Espectros durante la partida para evitar accidentes o situaciones delicadas que puedan molestar al grupo.

ROL



DESENFADADO