

Rejilla de Juego

<http://www.spqrol.com/archivo/viewtopic.php?id=1221>



Bienvenidos a la Rejilla de Juego!

Sois Monstruos Digitales (MoD) que combaten entre si para obtener mas Unidades de Energía (o Datos) y aumentar vuestro poder. Nadie sabe muy bien como aparecéis en la Rejilla, pero este vasto y fantástico mundo esta repleto de secretos y adversarios con los que competir.



Normalmente los MoD solo arriesgan una pequeña parte de su energía, que es la que obtiene el ganador. Cuando un MoD ha conseguido suficiente energía su poder crece y alcanza un nuevo estado de "Evolución". Algunos MoD malvados aprovechan que el derrotado esta indefenso para absorberla toda aun sabiendo que eso lo matara. Pero estos villanos son los que mas deben preocuparse por los "Espectros Virtuales".



Los Espectros Virtuales son seres invencibles que aparecen en la Rejilla de Juego para llevarse algún MoD. De donde vienen o como eligen a sus victimas es un misterio. Pero parece que prefieren a lo MoD mas poderosos y retorcidos. Si algunas vez ves uno no esperes, corre, o puede que desaparezcas para siempre.

Un nuevo desafío.

Un rumor empieza a extenderse entre MoD solitarios y Grupos de Juego (GJ) una *corriente de datos* a aflorado en un rincón recóndito de la Rejilla de Juego. Mucho mas energizante que las escasas Unidades de Energía ambientales con las que se mantienen los MoD mas básicos, o incluso que las UE ganadas en combate contra otros MoD.

Los mas valientes, y también los mas despiadados, ya han partido en su busca. Sin embargo los mas ancianos y sabios recuerdan que las *corrientes de datos* siempre son difíciles de alcanzar, escondidas tras extraños acertijos y pruebas. Además la presencia de tantos MoD despiadados que no dudan en hacer lo que sea acaba atrayendo inevitablemente a los Espectros Digitales.

Antes de empezar.

Elegir a uno de vosotros para que haga de Director. Puede ser el mayor, el que mas tiempo lleve jugando a rol, o simplemente el que tenga mas ganas.

El resto crear a vuestros Protagonistas según las reglas de SD6. Elegir entre todos si sois un Grupo de Juego o MoD solitarios. Si no se os ocurre un buen Arquetipo preguntar al resto de jugadores (también al Director) o ensamblarlo eligiendo una cualidad, un aspecto, y una tarea que se le de bien. Como, por ejemplo:

robusto robot sanitario, hermosa ninfa guerrera, pequeño dinosaurio sabio, rápida tortuga ladrona..

Recordar que todos los otros jugadores pueden, y deben, ayudar al resto con sus MoD. Dándoles ideas para crearlos, o avisando de que lo están haciendo puede estropear la diversión del resto.

Escenas.

Director usa algunas de estas ideas, tu eliges cuales y cuantas, para hacer mas divertida la historia:

- Para saber donde dirigirse pueden usar alguna de sus habilidades (a lo mejor alguno tiene un Arquetipo útil como científico, mago, rastreador...), consultar a otro MoD mas sabio, investigar en un biblioteca... o simplemente seguir a otros MoD.
- Si necesitan pedir ayuda o consejo a lo mejor les piden un favor a cambio. Algo sencillo (unas pocas UE), mas complicado (traer un objeto, llevar un mensaje...), o quizás tan solo la promesa de compartir algunas UE si logran alcanzar la Corriente.
- Si siguen a otros estos pueden reaccionan agresivamente. O por el contrario ofrecerles unirse a su Grupo de Juego.
- Los MoD solitarios y los grupos pequeños siempre serán atacados antes por otros competidores. Ofrece a los jugadores la oportunidad de unir las fuerzas de sus MoD después de cada ataque.
- Un combate entre MoD no siempre es físico puede ser una prueba de habilidad (correr, trepar, apilar piedras pequeñas...), talento (contar chistes, hacer música...), o intelectuales (adivinanzas, ajedrez virtual, cartas de luz...). En cualquier caso el perdedor siempre queda indefenso unos instantes y, si nadie se lo impide, el ganador puede tomar un poco de energía según hayan acordado o incluso agotar al MoD derrotado matandolo.
- Durante el camino un MoD, puede que incluso un rival, estará en apuros (herido, atrapado, atacado por otros en una pelea injusta...) ¿Le ayudaran los Protagonistas?
- Un rebaño de bipS (MoD muy básicos de una única UE) debiera rodearles en algún momento con su incesable parloteo binario (solo saben decir si o no). Dependiendo de su comportamiento quizás uno se una al grupo.
- Alcanzar la corriente debiera ser difícil incluso sin adversarios. Los Protagonistas pueden perderse, o tener que superar obstáculos en el camino, como abismos, cuevas oscuras, o laberintos.
- Si en algún momento un MoD adquiere muchas UE, por ganar varios enfrentamientos o por destruir a otro MoD, evolucionara. Reescribir el Arquetipo para mostrar su nuevo y mayor poder ademas cambiar las puntuaciones de habilidad si hace falta.
- Los Espectros Digitales pueden aparecer en cualquier momento para llevarse a un MoD malvado. Incluso podrían aparecer para llevarse el MoD de un jugador que no deje al resto divertirse. Solo otro MoD que se aya portado especialmente bien (ayudando a otros MoD o compartiendo sus cosas por ejemplo) podrá arriesgarse a ayudarlo.

Conclusión

Director usa algunas de estas ideas para crear un final interesante.

- Cuando alcanzan la Corriente ven a otros MoD evolucionando rápidamente (y haciéndose muy poderosos) sin que parezca importarles agotarla. No la compartirán con nadie y usaran sus nuevos poderes para destruir a todo el que se acerque.
- Si han ayudado a un MoD rival quizás sea el mejor momento para que les devuelva el favor.
- Si un bipS se hizo su amigo podría evolucionar como un MoD. Básico pero útil para la situación.
- Cuando puedan acceder a la Corriente deberán elegir entre simplemente utilizarla para evolucionar, o agotarla para conseguir inmensos poderes. Si optan por lo segundo es posible que nuevos grupos lleguen en ese tiempo.
- Recuerda que los Espectros Digitales se sienten especialmente atraídos por los Mod mas crueles y poderosos.