LA PARADOJA BATMAN

IDEA ORIGINAL: MIKE YOUNG

ADAPTADO Y TRADUCIDO POR: DANIEL SAN JOSÉ OLMEDO
MARCOS PASTOR ALLUÉ

EDITADO Y MAQUETADO POR: DANIEL SAN JOSE OLMEDO

REV: LA PARADOJA BATMAN

INTRODUCCION

"Batmans del Multiverso, somos los Omnividentes. En el Multiverso hay demasiados Batman. Vosotros deberéis decidir cuál de todos el verdadero Batman. Hacedlo y se os liberará. O permaneced aquí por el resto de la eternidad."

Y así, diversos "Batman" de diferentes universos confluyen en una sala vacía. Algunos son personajes de ficción, otros, actores que encarnan el papel de Batman. Hay personajes de videojuegos y hasta un curioso pollo en el centro de la sala. ¿Qué será de ellos? ¿Podrán decidir qué Batman ha de perdurar? ¿Qué les pasará a los que no sean elegidos?

Rol en vivo de 6 a 10 personas. Duración de unos 15 minutos.

NOTA: Este ReV ha sido traducido y adaptado de 'The other, other, *other*, all Batman Game' de Mike Young.
Puedes descargarte el original desde su página:
http://www.interactivitiesink.com/minigames/index.html

DESCRIPCION DE LA ESCENA Y MECÁNICA DE LA PARTIDA

La mecánica es muy sencilla:

1-. Reparte las fichas a los jugadores. Déjales unos minutos para que se las lean. Reparte también los dados, cartas, contadores o cualquier cosa que uses para el sistema de resolución de conflictos.
2.- Explícales dónde están: una sala perfectamente cúbica y en el centro de la misma hay una pequeña mesa de metal con un pequeño teclado y una pantalla que indica "Introducir Nombre". Tanto el teclado como la pantalla son táctiles y se muestran como si la mesa fuera una pantalla.
3.- Léeles la primera frase de la introducción con voz solemne.
4.- Qué empiece la sesión.

El final de la sesión vendrá dado en función de lo que hagan:

1.- Si los Batman que quedan vivos (puede que sólo acabe quedando uno) llegan a un consenso (salvo por el Bantam) e introducen el nombre en el ordenador. En ese caso, el resto serán desintegrados, y el que quede vivo volverá a su realidad, siendo el único Batman en todo el Multiverso.
2.- Si se alarga demasiado, los *Omnividentes* les avisarán de que, o eligen, o lo harán ellos. Si siguen sin llegar a ningún acuerdo, todos serán desintegrados.
3.- Los Omnividentes no son todo-poderosos, así que no han podido despojar a los Batman de sus objetos característicos. Así, si todos realizan un ataque con sus armas/objetos a la mesa del centro, romperán el embrujo de los Omnividentes y todos volverán a donde estaban antes. Aunque esto no tiene por qué agradar a todos...
Cuando hagan esto, cada uno recibirá un punto de daño. Y no tienen por qué hacer el ataque a la vez.
Si alguno de los Batman muere, otro puede usar su objeto para poder escapar.
El único personaje que NO puede morir para poder escapar, es el Bantam, pues deberá usar su 'temible pico', para 'atacar' la mesa. Debe haber algún Omnividente disléxico y ha cometido un ligero error al intentar traer a Batman.
4.- Cualquier otra cosa 'coherente' que se les ocurra a los jugadores.

Si intentan salir por cualquiera de las puertas o "atravesar" alguna pared, aparecerán por la opuesta (al estilo videojuego, que se sale por un lado de la pantalla y se aparece por el opuesto).

Si intentan escribir un nombre sin haber llegado a un consenso, recibirán una descarga y perderán un punto de saludo.

Si intentan destruir la mesa con su objeto, habrá una pequeña explosión y recibirán un punto de daño. Por supuesto, la mesa no sufrirá daño aparente. (Ver final posible 3).

SISTEMA DE COMBATE

Debido al tipo de ReV del que se trata, los jugadores intentarán matarse (o al menos atacarse unos a otros) nada más empezar la partida. Por ello proponemos varios sistemas de resolución de conflictos (SRC), aka: sistema de combate.

Sistema 1 – Hardcore 1

Se utilizan dados d6. Cada uno tiene un nivel de poder y un nivel de salud. Siempre que establezcan combate enfrentado (puede intentarse por la espalda o no querer defenderse), cada uno dirá qué cantidad de poder utiliza (en secreto), con un mínimo de 1. Se tiran tantos dados como nivel elegido. El que saque menos, pierde un punto de salud, independientemente del poder o los resultados de la tirada.

Se pierden los puntos de poder utilizados, aunque el mínimo siempre será 1 (para poder tirar al menos 1 dado).

En caso de empate, gana el que tenga poder más alto (se comparan los poderes iniciales y no los actuales). En caso de "empate absoluto", ambos perderán un punto de salud.

Se puede elegir defenderse de un ataque. En dicho caso, el desarrollo es el mismo, pero si es el defensor el que gana, nadie pierde puntos de salud. Sólo se pierden puntos de poder.

Sistema 2 – Ultrahardcore

Similar al anterior, pero sólo se tira un d6, al que se le suma el nivel de poder del personaje. Se comparan puntuaciones, y el que más saque gana. En caso de empate o de querer defenderse, se resuelve como en el caso anterior.

Este sistema hace que algunos personajes sean virtualmente invencibles en un 1 contra 1. Utilizar sólo si se está seguro.

Sistema 3 – Estratégico

Cada jugador recibe tantas cartas de una baraja como nivel de poder. En cada combate que tenga lugar, cada jugador elegirá una de su mano. La carta más alta gana, teniendo en cuenta que el As **es la carta más baja**. En caso de empate o querer defenderse, seguir las pautas arriba indicadas.

Si un jugador se queda sin cartas, asumir que siempre tendrá un 4, un valor un poco por debajo de la media, pero representa que está cansado.

Ayudarse unos a otros:

En cualquiera de los casos, pueden ayudarse unos a otros. Basta con sumar las puntuaciones de un bando contra las del otro. La resolución es la misma.

Foto de un Bantam

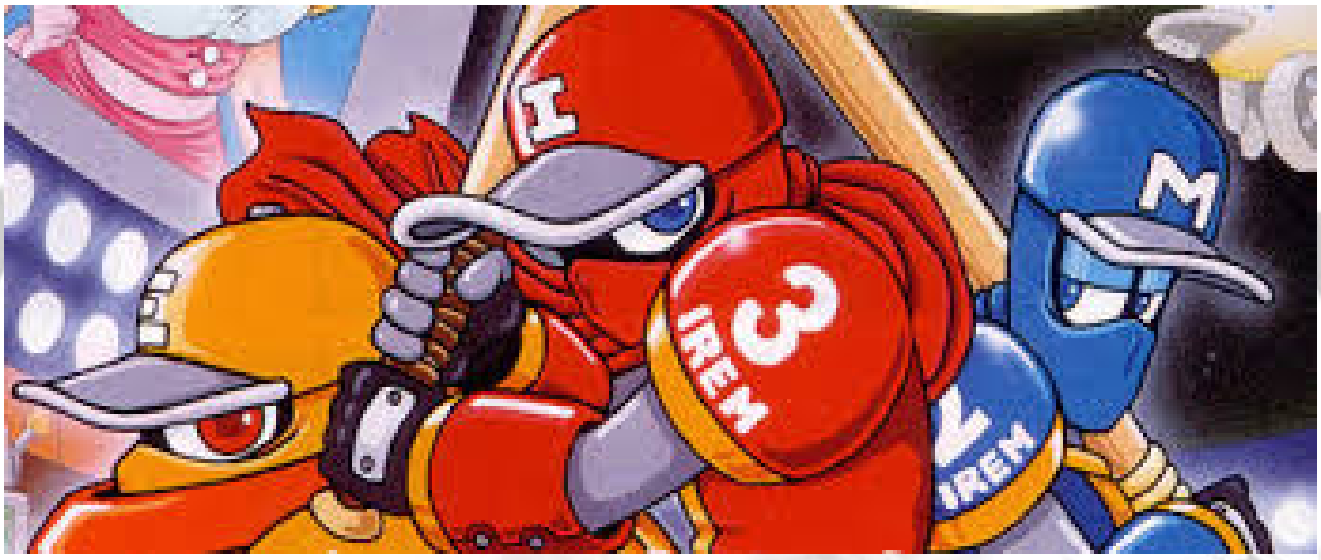
Ninja Baseball Bat Man

Descripción: Conocido también como "Yakyuu Kakutou League-Man", es un juego arcade del año 1993. Un juego de avance lateral del género lucha en el que podías escoger entre cuatro personajes: Capitán José, Strick Straw, Twinbats Ryno y Beanball Roger. La mecánica era parecida a otros juegos de la época (como Streets of Rage o Golden Axe): se debían acabar con todos los enemigos en pantalla para avanzar y al final de cada nivel derrotar a un Jefe más o menos complicado. Todos los personajes poseían un bate con el que golpear a los enemigos y un poder especial.

La trama del juego era simple: recuperar varios artefactos robados del Hall de la Fama del Baseball, una misión encomendada por el Comisionado del Baseball.

Y eso hacíais tú, Capitán José, y tus tres compañeros. Estabais intentando recuperar el 4º artefacto de manos de una gigantesca pelota de baseball robótica cuando, tras ser golpeado (lo que obviamente te mata, salvo que tengas más vidas y carga otro personaje para continuar la aventura) en vez de reaparecer ante el enemigo, apareces aquí. Rodeado de gente extraña. La sala es rara, pero no parecen peligrosos. O al menos no todos. ¿Eso es un pollo? En fin, a ver de qué va todo esto. Parece que careces de tus ataques especiales y que tan sólo tienes el bate. Menos mal.

Poder: 6.
Salud 1.
Vidas restantes 3 (Cada vez que mueres, aparece otro de los personajes).
Objeto: Bate Baseball.



Ben Affleck

¿Qué mierda es esto? A ver, intentemos hacer memoria… Estabas firmando tu último contrato multimillonario para interpretar al nuevo Batman, has ido un momento al baño y después… Y después te has levantado aquí, con un montón de frikazos vestidos de Batman. ¿Te habrán secuestrado o algo así? Mmmm… no todos están vestidos de Batman… Hay ves a un tipo raro con un bate, un ¿pollo? Y otros más…

¿De qué irá todo esto? Tras "auto-registrarte" sólo llevas encima tu multimillonario contrato que acabas de firmar. Eso si que es raro.

Poder: 3.
Salud: 2.
Objeto: Contrato multimillonario para interpretar a Batman recién firmado.

Hombre Murciélago

Cuando eras un crío, se te conocía como El Niño Murciélago (Bat Boy). Las noticias semanales de medianoche solían hacer reportajes sobre tus andanzas y tus hazañas acabaron en algunos musicales de Broadway. Pero ahora has crecido y eres un Hombre Murciélago (Bat Man).

No eres un super héroe, ni mucho menos. Ni siquiera sabes luchar. Pero a pesar de esto eres medio humano, medio murciélago.

El resto de esta gentuza con la que te has levantado parece llevar disfraces parodiándote o algo así. Y eso no te gusta. Tú y sólo tú eres un Hombre Murciélago y punto. Anda mira, resulta que llevas encima un periódico de hace poco donde sale la noticia: "El Niño Murciélago se ha convertido en Hombre". Qué guapo te sacaron (para lo que eres tú…).

Poder: 3.
Salud: 4.

Objeto: Periódico con la noticia arriba descrita.

Especialista del Parque Warner

¿Qué ha pasado? Estabas en el camerino, cambiándote y te has echado 5 minutos, vestido de Batman y todo, hasta que empiece el pase de las 22:00 y cuando has abierto los ojos estás aquí. Con un montón de fulanos vestidos de Batman. ¿Quiénes son? ¿Admiradores? ¿Locos? Uff… Esto se pone raro ¿Hay un pollo también? Bueno, tendrás que averiguar qué pasa aquí… Anda, llevas tu ninjato de atrezzo (no tiene filo).

Poder: 4.
Salud: 3.

Objeto: Ninjato de Atrezzo.

Batman, el caballero oscuro

DESCRIPCIÓN: ERES LA VERSIÓN OSCURA Y TRISTE DE BATMAN. HAS VISTO EL FUTURO, Y ES DESALENTADOR. LUCHAS COMO DEBES Y, CUANDO NO ESTAS MATANDO, ERES PERTURBADOR, OSCURO Y GÓTICO.

¡MALDICIÓN! ESTABAS EN MEDIO DE UNA TRAMPA DEL JOKER CUANDO TE DESMAYASTE Y AHORA HAS APARECIDO AQUÍ. ¿QUÉ ESTÁ PASANDO? ¿QUÉ HACEN ESTOS PAYASOS IMITANDO TU DISFRAZ Y QUIÉNES SON EL RESTO? ESTO PINTA MUY MAL. ¿SERÁ PARTE DE LA TRAMPA DE ESE TARADO DEL JOKER?

TE HAN QUITADO TODOS TUS GADGETS, SALVO TU BAT-CUCHILLO. ¿HA SIDO INTENCIONADO O REALMENTE NO LO HAN ENCONTRADO? MALDITA SEA. VAS A OBTENER RESPUESTAS, AUNQUE SEA POR LA FUERZA.

¿ESO ES UN POLLO?

PODER: 9.
SALUD: 5.
OBJETO: BAT-CUCHILLO DE TITANIO CON FILO DE DIAMANTE.

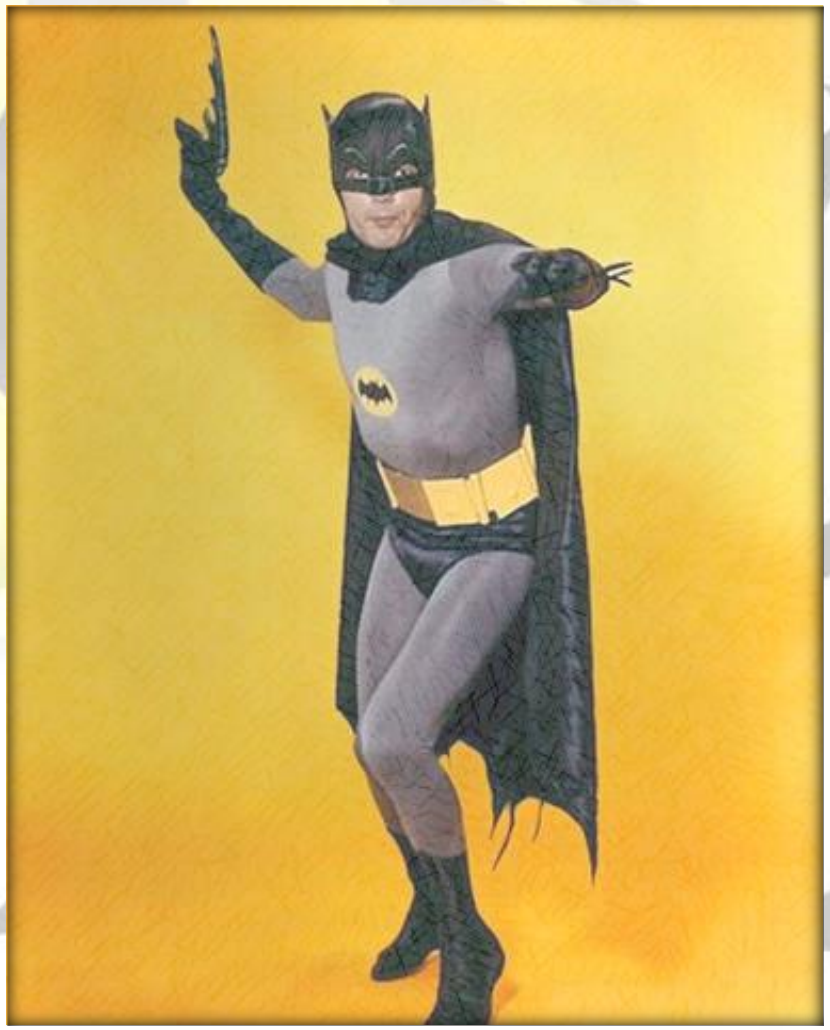
BATMAN THE SERIES

'¡Canastos! ¿Qué es amarillo y escribe, Robin? ¡Un platanobolígrafo!'

Eres Batman, el líder de la curiosa pareja de héroes enmascarados justamente apodados el Dúo Dinámico. Junto a tu joven ayudante Robin, el chico maravilla, mantienes la Ciudad de Gotham a salvo de dementes e histriónicos criminales como el Joker, el Pingüino y la bella Catwoman.

Gracias a la ayuda del Comisionado Gordon colaboras habitualmente con la policía, aunque pasas la mayor parte del tiempo investigando en tu Batcueva, con tu Batordenador, preparando la Batcuerda y descifrado las curiosas pistas que tus enemigos te dejan de sus fechorías.

Pero de vez en cuando hay q u e ensuciarse los batguantes, y entonces...



SHOCK!

CRACK!

Pow!

Intentando deshacerte de un peligroso tiburón-payaso del Joker, has sacado tu bat- repelente para tiburones, cuando de repente...

Poder: 5.
Salud: 3.
Objeto: Bat-repelente para tiburones.

Batman Tierra-1

´Los criminales son cobardes y supersticiosos. Debo ser... como una criatura de la noche...´

Eres el tipo en el que todo el mundo piensa cuando se imagina a Batman: el hijo de una familia millonaria que es testigo de cómo sus padres son asesinados delante de él, y dedica su vida a preparar cuerpo y mente para combatir a los criminales. Eres un experto en artes marciales, maestro del disfraz y el mejor detective del mundo.

Eres inteligente, elegante y extremadamente cuidadoso, y aunque desprecias las armas, no dudas en emplear la violencia cuando no queda otro remedio. Como miembro de la Liga de la Justicia, a menudo te toca ejercer el papel de líder de campo, puesto que también eres un maestro de la estrategia. Tienes un joven ayudante llamado Robin, quien ha sido capturado hace poco por El Espantapájaros. Justo al escapar, una bomba con su gas del miedo (del que creías haberte inyectado un antídoto) explota al salir de un edificio en llamas. En cuanto vuelves a abrir los ojos, Robin ya no está en tus brazos y te encuentras en un extraño limbo, lleno de gente que te resulta extrañamente familiar... ¿y un pollo?

Poder: 8.
Salud: 5.
Objeto: Batarang sin filo.

Owlman

'La cuestión, Comisario Wayne, es si he cortado ya el cable rojo.'

Eres el líder de facto del Sindicato del Crimen, la sociedad de supervillanos que gobierna el mundo. Junto a Ultraman, Superwoman, Johnny Quick y Power Ring, reináis con mano de hierro pese a la molesta oposición de los autoproclamados héroes, como Alexander Luthor, el Bufón y otros muchos. Eres el hijo menor de Thomas y Martha Wayne, y tu hermano mayor, Bruce, fue el único de tu familia que se enfrentó a ti abiertamente. Lo estrangulaste con tus propias manos. Además de tu entrenamiento en artes marciales, has alterado tu córtex cerebral para pensar más rápido que el ser humano medio. Y aunque eres el único miembro del sindicato sin verdaderos superpoderes, eres temido por todos, puesto que siempre haces planes veinte pasos por delante de todos.

Recientemente has descubierto la existencia de infinidad de mundos paralelos, en muchos de los cuales existen duplicados tuyos y de los otros miembros del Sindicato. En algunos de estos, tú mismo eres uno de esos ridículos héroes, con el estúpido nombre de Batman. Estás en El Nido, tu cueva secreta bajo Gotham, pergeñando un plan para eliminar a tus dobles, cuando un destello tras de ti te sorprende. Y nada sorprende a Owlman.

Poder: 8.
Salud: 5.
Objeto: Batarang envenenado.

BATMAN KINGDOM COME

'¿Y pretendes que todos nos inclinemos de pronto ante tu infinita sabiduría, Clark?'

Eres Bruce Wayne. Hace casi 40 años asumiste el manto de Batman para proteger tu ciudad, Gotham, de los criminales y de los malvados. Desde que Superman se retiró hace unos quince años, todo ha ido de mal en peor en la comunidad metahumana, aunque tú has sabido mantener tu ciudad bajo control. Quedaste paralítico cuando Bane y El Espantapájaros asaltaron tu mansión al poco de descubrirse tu identidad secreta, pero eso no te detuvo. Construiste un arnés que te permite seguir caminando y luchando. Y aunque ya casi no sales a las calles de Gotham, tus Batknights, unos sofisticados robots que manejas desde el silencio de tu cueva, mantienen el orden y la seguridad.

El tiempo, que ha restado agilidad a tus piernas, no ha mermado la espectacular eficacia de tus habilidades como luchador, y ha pulido tu paciencia y agudizado tu ya genial mente. Tal vez ya no saltes nueve metros como cuando tenías 25 años, pero sabes la distancia exacta a la que debes saltar siempre, y tus planes van siempre veinte pasos por delante de los de cualquier enemigo. Acabas de recibir la visita de Superman en tu cueva bajo la ruinosa mansión Wayne. Parece que ha decidido regresar y volver a montar la Liga, para controlar a la creciente y disparatada población metahumana. Por supuesto, tú rehúsas, puesto que no quieres tener nada que ver con semidioses egocéntricos. Y en cuanto el último hijo de Kripton se marcha, recibes otra inesperada visita...

Poder: 9.
Salud: 3.
Objeto: Batjetpack.

BATMAN DRáCULA

´Esta es la tiniebla de donde ahora vengo.´

Sangre... sed...

Esos son tus únicos pensamientos en estos días. Desde que engañaste a Drácula para que te infectase con la maldición del vampirismo y poder matarlo, tu voluntad se merma, cada día más. No sabes qué noche de estas perderás el control. Mientras dispones un método para que Alfred y Dick te maten cuando esto ocurra, empleas la mezcla de férrea voluntad de Batman y los poderes del no-muerto para llevar a Gotham un siniestro y silencioso tiempo de paz. Esta vez, los criminales sí te temen en el fondo de sus corazones. Pero la sed crece, más y más... no has asesinado a ninguno aún, pero no sabes cuánto más podrás resistirte.

El lado oscuro del vampiro se apodera de ti, insidioso e imparable, y solo esperas no asesinar a Alfred y Dick antes de que sucumbas al poder maligno que te permitió detener a la maldición que cayó sobre Gotham. De pronto, el anochecer regresa, pero no despiertas en la soledad de la cripta Wayne...

Poder: 10.
Salud: 5 (¡Recuerda!: tienes debilidades vampíricas. Ajo, plata, signos religiosos.)
Objeto: Una estaca de madera.