

# MARMELADA UNIVERSAL

Xogo de rol pensado para que unha persoa leve as tarefas de dirección, namentres as outras interpretan cadansúes alieníxenes na procura de axuda para salvar o seu planeta a través do deporte. Trátase dun sistema pensado para ser xogado nunha única sesión dunhas tres horas.

## AMBIENTACIÓN

---

O planeta Marmelada está en perigo. A corporación X.O.G.O.N. ten os dereitos de destrución do mesmo e quere executalos canto antes. Por sorte, segundo a lei universal, cada 10.000 horas o planeta afectado ten a posibilidade de gañar un partido deportivo para estender o prazo outras 10.000 horas. As últimas 149 veces saíu ben, pero esta vez rumoréase que X.O.G.O.N. contará coas mellores xogadoras da galaxia, polo que a derrota semellaba case segura. Mais o comité científico de Marmelada atopou un recuncho de esperanza: un portal cara un planeta azul doutra galaxia onde existe unha deportista tan boa que podería traer vantaxe abondo para obter a vitoria. Será responsabilidade do grupo protagonista atravesar ese portal, atopar a deportista, traela de volta e vencer no partido!

Con esa base, as participantes deben consensuar o resto de detalles. Se precisan axuda, a dirección do xogo poderá facer as seguintes preguntas ou calquera outra que considere axeitada:

- Cal é o deporte que decidirá o futuro de Marmelada? Ten algunha regra especial?
- Que pinta teñen eses alieníxenes de Marmelada? E o equipo rival?
- Quen é esa persoa deportista que podería inclinar a balanza? Onde vive?

## PERSONAXES

---

Cada personaxe comeza cunha única habilidade "Facer algo 1". Cando atope un obstáculo, terá que escoller unha das súas habilidades e rolar tantos dados de seis caras como indique a mesma:

- Cada número igual ou superior a 4 é un éxito.
- Os que resulten en 6 contan coma éxito e poden ser rolados outra vez.
- Se todos os dados amosan 1, o xogador gaña unha habilidade máis específica que a empregada a un nivel máis alto. Por exemplo: "Lanzar 2", "Lanzar pelota 3", "Lanzar pelota amodo 4", etc.
- Poden gastarse puntos de experiencias para incrementar ou reducir o valor dun dado en 1 por cada punto empregado.
- Se o número de éxitos é igual ou superior á dificultade do obstáculo, o obstáculo é superado. Noutro caso, non é superado, causa algún efecto negativo e a personaxe gaña 1 punto de experiencia por cada nivel da habilidade empregada.

## AVENTURA

---

A dirección de xogo ten liberdade total para describir a aventura, mais aquí especificanse unhas escenas opcionais que poden ser empregadas tal e como aparecen ou modificadas ao gusto.

- **Escena 1: Aterraxe.** As protagonistas aparecen na mansión da mellor deportista da Terra. Poden vela adestrando no seu campo privado cando se abre outro portal do que emerxen un pequeno número de esbirres de X.O.G.O.N. Poderán evitar que a rapten?
- **Escena 2: Conversación.** Unha cousa é atopar a mellor xogadora deste mundo e outra ben distinta convencela para salvar Marmelada. Poderán convencela para axudar?
- **Escena 3: Viaxe.** O portal cara a Terra era só de ida, agora haberá que volver a Marmelada con algún enxeño novo. Poderán atopar unha solución para chegar a tempo ao seu planeta?
- **Escena 4: Marmelaxe.** As protagonistas conseguiron chegar a Marmelada pero X.O.G.O.N. tentará que non poidan acudir ao partido con algunha trampa. Poderán librarse da artimaña?
- **Escena 5: Partido.** O partido comeza e o equipo rival está en plena forma. Poderán aproveitar a vantaxe da terrícola e de todas as habilidades aprendidas na viaxe para conseguir a vitoria?

## DIRIXINDO

---

Forza tiradas de obstáculo a miúdo, xa que é a maneira que teñen as personaxes de mellorar as súas habilidades, o que será preciso para o encontro final. Como guía, comeza con dificultades de media 1 e increméntaas con cada nova escena, axustando arriba ou abaixo dependendo do axeitada que sexa a habilidade. Non sexas especialmente agresivo cos fracasos, pero emprégaos para cambiar o foco a outre alieníxene. Deixa que a vitoria veña das mans (ou tentáculos, ou que sexa) das protagonistas e non da terrestre.

## LICENZA

---

Este xogo de rol foi inspirado por *Roll For Shoes* e un filme dos anos 1990. Publícase **sen dereitos de autor** e foi feito por *Xogón* en setembro do 2021.