

Turnaos para explicar vuestra versión de la historia. Al final de cada situación mencionada, anotad brevemente lo que habéis aceptado que sea la historia del Héroe.

FASE 4: RESOLUCIÓN

Una vez que hayáis terminado los cuatro momentos, por turnos revelad vuestros sentimientos hacia el Héroe. Leed lo que habéis acordado que es la historia del Héroe.

Al final del juego, todos los jugadores deben responder estas preguntas:
¿Es la historia del Héroe algo que puedes aceptar? ¿Crees que lo que sientes por vuestro amigo fallecido está justificado?

Si se da el caso, podéis establecer quién es el nuevo líder del grup, si éste se disuelve, o si por el contrario continuará con fuerzas renovadas por la gran pérdida sufrida.

PIRA FUNERARIA ES UN MICROJUEGO DE ROL SIN DIRECTOR, DE UNA ÚNICA SESIÓN, PENSADO PARA 3-6 JUGADORES.

SÓLO SE NECESITA PAPEL, LÁPIZ Y 1 DADO DE 10 CARAS.

UN EJERCICIO NARRATIVO EN EL QUE SE DESCRIBE LA PÉRDIDA DE UN HÉROE.

Death of a Hero es obra de Samuel Mui.
Pira Funeraria es una adaptación de Josep Oliver.

PIRA FUNERARIA

Un microjuego de rol narrativo basado en *Death of a Hero* de Samuel Mui

INTRODUCCIÓN

Después de una larga y agotadora campaña, habéis conseguido por fin derrotar al malvado villano. Sin embargo, la victoria se ha cobrado un alto coste: la muerte heroica de uno de los miembros de vuestro grupo. Habéis vuelto a casa para realizar las exequias y homenajearle como se merece. Será entonces cuando los miembros restantes del grupo recordaréis al Héroe: quién fue y qué significó para vosotros.

PREPARACIÓN

En primer lugar, entre todos estableced la ambientación de la partida. ¿Sois un grupo de héroes en un mundo de fantasía medieval? ¿Sois una liga de superhéroes que se ha enfrentado una vez más a su eterno enemigo? ¿Sois un grupo de incursores vikingos? ¿O un grupo de marines espaciales destinados muy lejos de su hogar? Todas las posibilidades, históricas o fantásticas, están abierta. Decidid entre todos qué escenario os gusta más.

FASE 0: EL HÉROE

Pensad en el héroe fallecido. Decidid entre vosotros cuál era su identidad. ¿Era el líder del equipo? ¿El miembro callado pero eficiente? ¿Se había incorporado hace poco al grupo? ¿O era la persona que lo fundó? Es más, ¿lo descubrió y enroló vuestro equipo? ¿Quizá era un villano que se cambió de bando?

FASE 1: EL VILLANO

Estableced entre todos cómo murió el Héroe a manos del Villano. ¿Cuál era el objetivo del Villano y cómo éste fue finalmente vencido? Finalmente, por turnos, estableced qué papel tenía cada uno de los jugadores en el grupo.

FASE 2: AHORA

Cada jugador tirará 1d10 para ver qué sentimientos relacionaba con el Héroe y qué siente ahora que ha muerto, consultando la tabla siguiente. Tomad nota de cuáles son y mantenedlos en secreto cada uno. Si el resultado se repite, efectúad una nueva tirada:

- | | |
|--------------|-------------------|
| 1: Amor | 6: Culpa |
| 2: Confianza | 7: Asco |
| 3: Alegría | 8: Lástima |
| 4: Rabia | 9: Envidia |
| 5: Pena | 10: Remordimiento |

Cada jugador anota en privado qué quería del fallecido cuando aún estaba vivo y si lo consiguió. Puede ser algo físico o emocional.

Usando sus emociones, cada jugador escribe cuatro recuerdos de "Para mí, él/ella fue...", basados en los siguientes momentos y en sus dos emociones:

1. Tu relación con el Héroe antes de entrar en el grupo o tu ingreso en él.
 2. El primer éxito junto al Héroe o vuestra primera victoria juntos como grupo completo.
 3. La lucha contra el Villano.
 4. La muerte del Héroe. ¿Tuviste algo que ver con los sucesos que llevaron a la muerte del Héroe? P.e.: "Si aquella mañana yo..."
- El objetivo de cada jugador es contar la historia del Héroe desde su perspectiva y justificar o explicar cómo o por qué se siente de la manera en que se siente ahora.

FASE 3: LOS RECUERDOS

Siguiendo los momentos mencionados anteriormente, hablad por turnos para completar los detalles sobre la historia desde la perspectiva de cada uno. Puedes contar quién fue el Héroe para ti y qué crees que significabas para esa persona. Explícalo de manera que se relacione con cómo te sientes ahora (2ª tirada de dado). Si las perspectivas de diferentes jugadores se contradicen, debatid por qué lo hacen.