Relatadores

Un juego de creación de Ristorias

Álvaro Loman

Autor: Álvaro Loman
Corrector: Tatiana Alejandra de Castro Pérez
Maquetador: Álvaro Loman
Fotografía de portada: Jason Bolonski
Texturas de portada: Paula Aguilera
Beta-testing: Clara Varela, Daniel Gallego, Justo Molina
y muchos más…

Relatadores no es un juego de rol al uso. No hay máster ni enemigo a batir, solo un grupo de amigos que quieren contar (relatar) una historia. Por eso es un juego que denominaremos *narrativo*, ya que su objetivo es el de narrar algo. A diferencia de muchos otros juegos narrativos que podáis conocer, *Relatadores* no plantea al resto de jugadores como personajes con objetivos claros que deben conseguir a toda costa pisoteando al resto. No.

Aquí todos los jugadores comparten un objetivo común que deberán alcanzar (o no) manejando a un mismo protagonista para contar una única historia concreta con un fin preciso.

¿Cómo se hace?

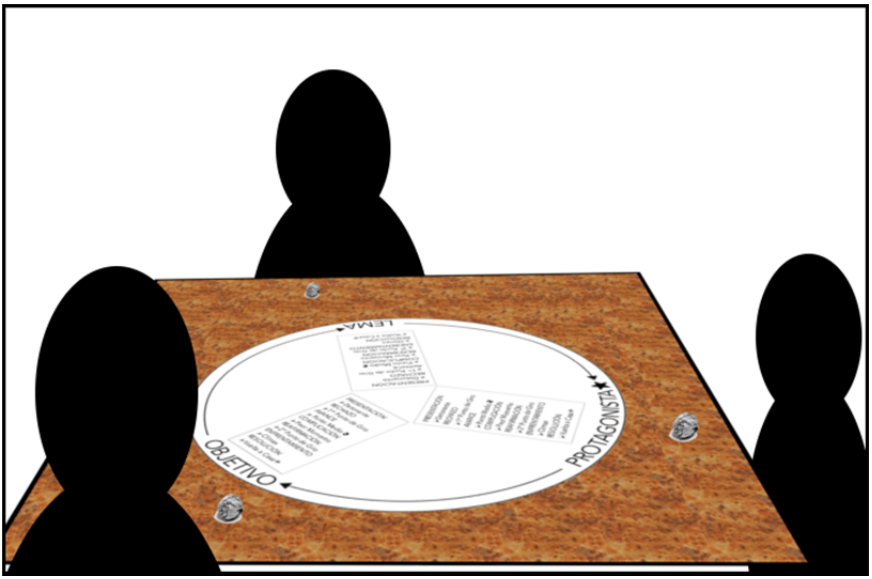
Seguid leyendo.

ÍNDICE

- CAPÍTULO 1: Elementos de juego 3
- CAPÍTULO 2: Mecánica de juego 4
- CAPÍTULO 3: Elementos iniciales 5
- CAPÍTULO 4: Elecciones 12
- CAPÍTULO 5: Inicio de juego 15
- CAPÍTULO 6: Turno de juego 16
- CAPÍTULO 7: Ambientación 21
- CAPÍTULO 8: Puntos dramáticos 23
- CAPÍTULO 9: Fin de juego 30
- CAPÍTULO 10: Variante para dos jugadores 31
- CAPÍTULO 11: Variante para cuatro y cinco jugadores 32
- CAPÍTULO 12: Variante con subtrama 35
- CAPÍTULO 13: Otras variantes 39
- CAPÍTULO 14: Despedida 43
- ANEXO 1: Tabla de elementos iniciales 44
- ANEXO 2: Ruedas centrales 48

CAPÍTULO 1
ELEMENTOS DE JUEGO

Para empezar a jugar necesitáis un lápiz, un folio, una goma, tantos contadores (fichas, dados, monedas, bolitas de papel, etc) como jugadores, imprimir la rueda que se ajuste a dicho número de jugadores (la encontraréis en el Anexo 2 en la página 48) y más o menos una hora de vuestras vidas. Para algunos de los elementos opcionales del juego se usará un dado de veinte caras (1D20), pero nunca será obligatorio para jugar. Para saber cómo se colocan los elementos de juego, echad un vistazo al siguiente ejemplo.



Aunque se recomienda usar la cifra de tres personas para jugar, el juego admite entre dos y cinco jugadores. Si ya estáis colocados como indica el dibujo, podéis empezar a jugar.

CAPÍTULO 2
MECÁNICA DE JUEGO

Este capítulo se habla de la mecánica de juego en términos generales. El juego no es nada complicado, pero tener un esquema inicial de la estructura completa del juego ayuda a entender las cosas cuando vayan apareciendo.

1. Elegir **Protagonista**, **Objetivo** y **Lema**.
2. Se elige jugador inicial.
3. El jugador escribe su sección del párrafo.
   - Si alguien **NO está de acuerdo** con la sección del párrafo, se realiza una votación:
     i. Con mayoría absoluta se **cancela la sección del párrafo**. Continúa en el paso 5. Un jugador puede gastar su **Veto** para **mantener la sección del párrafo**. Este gasto se puede contrarrestar si otro jugador gasta su **Veto**.
     ii. Sin mayoría absoluta se **mantiene la sección del párrafo**. Si un jugador gasta su **Veto**, se **cancela la frase**. Continúa en el paso 4. Este gasto se puede contrarrestar si otro jugador gasta su **Veto**.
4. Se pasa la hoja y el lápiz al siguiente jugador.
   - Si la hoja vuelve al **jugador inicial**:
     i. Si se completa el **Punto dramático**, sigue en el paso 5.
     ii. Si se completa el **Punto dramático**, repite el paso 3.
   - En caso contrario, se repite el paso 3.
5. La rueda central se gira una posición. Si se acaba de terminar al **Punto dramático 3**, se recuperan los contadores de **Veto**.
6. Se repite el paso 2 hasta completar el último **Punto dramático**.

Lo más probable es que no hayáis entendido nada. Calma. Todos estos puntos se explicarán a continuación.

CAPÍTULO 3
ELEMENTOS INICIALES

Todas las historias tienen tres elementos en común: Protagonista, Objetivo y Lema. Desde la historia de amor más arquetípica hasta la novela de misterio más intrincado tiene estos tres elementos. Da igual el género, el estilo y la duración. Del western a la novela histórica, del realismo mágico al surrealismo y del microrrelato a una serie con ochenta y dos temporadas. Todas las obras de ficción lo cumplen.

Bueno, casi todas. Hay excepciones. Historias sin protagonista o sin un objetivo determinado, pero son rarezas que no serán tenidas en cuenta para los propósitos de este juego.

Ahora bien, ¿qué son estos elementos?

Protagonista

Es el héroe de nuestra historia. Desde una tostadora a la duquesa de un país imaginario pasando por un chiquillo enamorado o una valiente guerrera. Es el personaje, dentro de la historia, que va a vivir las aventuras. A veces puede que haya más de un protagonista, como dos enamorados que luchan por su romance, o una familia que quiere sacar adelante un lucrativo negocio, pero a todos se les considerará protagonistas por igual.

Es recomendable, para una primera partida, elegir un único protagonista que vaya a llevar el peso de la historia. Es más fácil de entender y simplifica mucho el rol de los jugadores en la historia.

En ocasiones es difícil ver quién es el protagonista de la historia, por lo que es interesante ver una definición. El protagonista es quien toma las decisiones que desembocarán en que la trama se resuelva de forma positiva o no, al menos casi siempre. Por

ejemplo, en el clásico *La Cenicienta* es la propia Cenicienta la protagonista, pero no hace nada para ganarse al príncipe. Es el hada madrina quien la encuentra y le da el vestido con sus zapatos de cristal y es el príncipe el que remueve cielo y tierra para encontrar a la única persona del reino con un 38 de pie.

En este ejemplo, la protagonista no hace nada para casarse con el príncipe; ni siquiera toma la iniciativa de bailar con él. Su mayor logro es el de estar en el momento preciso en el lugar preciso. Y ni siquiera eso es gracias a una elección suya, ya que es el hada madrina quien lo consigue. Así pues, ¿por qué ella es la protagonista de la historia?

Por el punto de vista. Todo en la historia gira en torno a ella. Como ya se ha dicho antes, el protagonista debería realizar acciones para conseguir sus objetivos pero, incluso aunque no lo haga, seguirá siendo protagonista si todo transcurre a su alrededor.

John McTiernan decía que, en su película *Jungla de Cristal*, el verdadero protagonista es Hans Gruber, y no John McClane, ya que este último no tiene ningún objetivo salvo detener los planes del primero y conseguir que no maten a su esposa. Es Hans Gruber quien tiene un plan para robar el Nakatomi Plaza, quien ha trabajado mucho para llevarlo a cabo y quien toma decisiones difíciles para que dicho plan salga bien. Si tenemos en cuenta el punto de vista, nos damos cuenta que el bueno de McTiernan se equivoca; John McClane es el protagonista indiscutible de la historia. Tiene las frases chulas, el objetivo más directo, más tiempo en pantalla y, sobre todo, el apoyo de los espectadores.

Por eso, para elegir a un protagonista, los jugadores deberán tener en cuenta esto último. Si el protagonista no nos interesa, le ignoraremos. Como jugadores, es fundamental elegir un buen

protagonista. Si no, correréis el riesgo de cansaros de él (o ella) y que os desvinculéis de la historia.

Se incluyen varios ejemplos:

- *Charlie, un arquitecto con ambiciones.*
- *Lerlina, la princesa guerrera elfa.*
- *Gar-Tho-El, el investigador paranormal de la realidad alternativa 7-22.*
- *Amanda, la tostadora que había cobrado vida en una tormenta eléctrica.*

Objetivo

Es aquello que el protagonista quiere conseguir. En las historias de aventuras suele ser algo muy específico como el Arca de la Alianza o detener al Doctor No, aunque puede convertirse en algo mucho más abstracto si cambiamos de género. Cuanto más íntimista sea la historia, más difícil será definir el objetivo del protagonista.

En el clásico *El coronel no tiene quien le escriba* de Gabriel García Márquez hay un protagonista clarísimo con un objetivo extraño. Él quiere que le manden el dinero que le debe el gobierno por su labor como coronel, pero la trama no trata de eso. La trama muestra al coronel sobreviviendo día a día a la espera de ese dinero que nadie la manda por correo. Por eso el objetivo podría decirse que no es *«¿Conseguirá que le devuelvan el dinero?».*

Cuando los objetivos son tan abstractos, resulta difícil expresarlos en una única frase. Por eso muchas veces es más sencillo hacerlo con una pregunta. Así, el objetivo de Indiana Jones sería *«¿Conseguirá el Arca de la Alianza?»* o el de James Bond *«¿Conseguirá detener el Doctor No?».* De la misma manera del Coronel podría decirse que *«¿Conseguirá seguir con su vida al ver*

que no le pagan?» o de Amelie que *«¿Conseguirá que el mundo sea un sitio un poco mejor?».*

Muchas veces hay varios objetivos superpuestos. Por ejemplo, tanto Indiana Jones como James Bond quieren ligarse a la chica mientras intentar resolver sus objetivos principales. Amelie también quiere enamorarse del chico de turno y el Coronel quiere cuidar del gallo que le recuerda a su hijo fallecido. Son lo que se llama Objetivos secundarios o *Subtramas* y no es nada recomendable utilizarlos en este juego hasta que todos los jugadores estén familiarizados con el sistema de juego. En el capítulo 12 se explicará cómo utilizar subtramas en una historia.

Puede darse el caso de que el objetivo cambie a mitad de la historia. Por ejemplo, en la película *Avatar* el objetivo del protagonista es el de infiltrarse en la tribu de los alienígenas azules para traicionarles pero, cuando se enamora de la chica de turno, su objetivo cambia radicalmente y pasa a ser justo el contrario; salvar a los alienígenas de los militares.

Esto puede ocurrir en la historia que se va a contar y, más adelante, se explicarán mecanismos para realizarlo. Para comenzar es mejor elegir un objetivo más claro y ajustarse a él.

Se incluyen varios ejemplos:

- *«¿Conseguirá que su proyecto se construya?».*
- *«¿Conseguirá vengar la muerte de su padre el rey?».*
- *«¿Conseguirá resolver el caso?».*
- *«¿Conseguirá reunirse con su dueño Felipe?».*

Lema

Es la moraleja de la historia. El lema no habla de lo que está ocurriendo en la historia, sino de la intención del autor al contar

dicha historia. En los cuentos tradicionales el lema es muy evidente, por ejemplo para Caperucita Roja es *«No hables con extraños»* y el de La Cigarra y la hormiga *«Trabaja y no seas vago»*. Eso es porque la naturaleza de los cuentos tradicionales es principalmente didáctica. Así, sus lemas tienden a ser muy directos.

Pero eso no significa que el resto de historias no tengan un lema. A veces está más claro, como en la versión cinematográfica de *El Señor de los Anillos*, donde Peter Jackson hace un alegato a favor de la naturaleza y en contra de la industrialización. En otros casos es muy difícil saber el lema de la historia y cientos de estudiosos teorizan sobre ello sin llegar a ninguna conclusión. Por ejemplo, según el estudioso al que acudas, *Romeo y Julieta* puede ser un alegato a favor del amor adolescente, fugaz y pasional o una crítica social despiadada a un sistema político insostenible.

El propio J.R.R. Tolkien negaba haber trabajado con un lema al escribir *El Señor de los Anillos*, llegando a pedir a los posibles estudiosos de su obra que no buscaran mensajes ocultos. Obviamente esto no ha parado a los eruditos, que hablan de su obra como una defensa a ultranza de la amistad o una visión xenófoba de la historia de la Europa del siglo XX (siendo los Rohirrim unos alemanes controlados por un rey enajenado y pintando a la raza negra como orcos; esclavos violentos sedientos de muerte y destrucción). Esto demuestra que, pese a que se pueda trabajar sin lema, es mejor pensar uno y no dejar que otros los busquen por ti.

Sea como sea, y pese a lo que piensen futuros estudiosos de vuestras obras (o twitteros con ansias de sangre), lo mejor es iniciar una historia con un lema claro en mente. Esto guiará la trama en todo momento, impidiendo que desemboque en absurdos o en salidas de tono. Por ejemplo, una historia que se ha definido con un

lema como *«El bien siempre triunfa sobre el mal»* no debería premiar las malas acciones del protagonista, ni ningunear las buenas acciones del villano de la historia.

De la misma manera, el lema también puede ser negativo. Casi la completa filmografía de Steven Seagal tiene como lema *«La venganza es la mejor manera de conseguir justicia»* y a nadie parece preocuparle que ese mensaje sea repetido una y otra vez. Esto se debe, básicamente, a que a los productores de estas películas no les importa gran cosa esto del lema. Para jugar a *Relatadores* usar lemas negativos está permitido, ya que cada grupo se sienta libre de contar sus propias historias, pero no es recomendable en ningún caso.

En cualquier caso, si quisiéramos hacer una historia con el lema antes citado, *«La venganza es la mejor manera de conseguir justicia»*, se premiarían las acciones en las cuáles el protagonista rechace cualquier otro camino para conseguir sus propósitos. Puede que lo intente y el sistema judicial esté corrupto, o que el villano vuelva para jactarse de haber salido impune, pero todo en la historia no solo premiará que el protagonista utilice la venganza como herramienta, sino que además lo considerará la mejor opción a seguir.

El lema, al contrario que el objetivo de la historia, no debe cambiar. Puede ocurrir que la historia lleve al protagonista a saltar de una moralidad a otra, pero lo que finalmente quedará como lema serán aquellas acciones que conlleven beneficios en la vida del protagonista.

Por ejemplo, en la película *Scarface* de Brian De Palma, el protagonista consigue escalar posiciones rápidamente en la mafia gracias a su falta de escrúpulos y su uso indiscriminado de la

violencia, pero nada de ello le lleva a ser feliz. Al revés, el poder le destruye por completo y le deja sin amigos, familia, totalmente adicto y a merced de sus enemigos. Gracias a los traductores del título de la cinta al español podemos entender mejor su lema: *«El precio del poder».*

Se incluyen varios ejemplos:

- *Nunca abandonar, nunca rendirse.*
- *Negar la realidad no es una buena idea.*
- *Debes superar tus defectos antes de ayudar al resto.*
- *Todos tenemos una función en la vida y eso debemos hacer.*

CAPÍTULO 4
ELECCIONES

Los tres elementos que van a configurar la historia que van a contar los *Relatadores* deben ser elegidos entre todos ellos. La manera de elegirlos no variará en absoluto el resto del juego, aunque sí el tipo de historia que conlleva. Se proponen cuatro opciones:

Decisión conjunta

Los jugadores debaten hasta encontrar un **Protagonista**, **Objetivo** y **Lema** que satisfaga los intereses de todos. Esta opción es la que termina con una historia más interesante, ya que los jugadores conocerán mejor los tres elementos con que se van a jugar, no dejando ningún fleco al azar. También es la opción que más tiempo ocupa, ya que las discusiones sobre qué protagonista viene mejor a qué objetivo o lema pueden alargarse si el grupo tiene ideas muy diversas.

Solo recomendable para grupos experimentados o con una historia a contar muy clara desde el inicio.

Decisión separada

Cada jugador se encargará de definir un elemento por separado, sin contar con el resto. Para saber qué elemento tendrá que definir cada jugador, se hará al azar. Se hará girar libremente la rueda central y la posición final determinará los roles de cada jugador.

Cada jugador escribirá en secreto el elemento que le ha tocado y, cuando todos lo hayan hecho, se mostrará al resto. Al no tener en cuenta la unión entre los tres elementos el resultado puede ser muy absurdo, como un protagonista que sea un *«hombre enamoradizo»* que tiene como objetivo *«¿Conseguirá salvar el protagonista el mundo de una invasión alienígena?»* y como lema *«La mejor manera de avanzar en el trabajo es la introspección»*. Esto será un

reto para los jugadores; a veces querrán tomarlo y otras veces preferirán empezar de nuevo.

Es recomendable seguir a menos que los tres elementos iniciales sean completamente aberrantes. En un hipotético caso con elementos demasiado extravagantes pero factibles, las historias pueden ser mucho más interesantes por el mero hecho de que nadie sabrá por dónde empezarlas. De esta manera darán mucha más libertad de acción al primer jugador. Después de un par de rondas la historia quedará mucho mejor definida y la historia se seguirá desarrollando sin mayor dificultad.

Esta opción es recomendable para el juego habitual, ya que las historias tendrán algo de cada jugador, haciendo que todos estén más interesados en la historia final.

Azar conjunto

Los jugadores mirarán la tabla del Anexo 1 (página 44) y elegirán una de las opciones que se proponen. Para ello tirarán 1D20 y elegirán el trío de elementos marcado por el resultado del dado.

Es una buena opción para iniciar a nuevos jugadores, ya que dará elecciones ya testadas con muchas posibilidades de juego. Por otro lado, ningún jugador habrá elegido los elementos de juego, por lo que no estarán unidos a la historia de ninguna manera.

Azar separado

Para aquellos jugadores que quieran un reto similar a la segunda opción, pueden hacer la elección de los tres elementos con la tabla del Anexo 1 (página 44) pero tirando 1D20 por cada una de las columnas de la tabla. De esa manera tendrán un Protagonista, Objetivo y Lema que no se comuniquen bien entre ellos.

Es una opción arriesgada donde ningún jugador se sentirá unido a la historia y donde los elementos tampoco habrán sido testados. Es lo peor de dos mundos y, por eso mismo, puede resultar un desafío interesante para jugadores experimentados con ganas de una partida liviana.

Capítulo 5
Inicio del juego

Una vez seleccionados los tres elementos, un grupo de dos o tres jugadores ya estará preparado para jugar. En el caso de cuatro o cinco jugadores, se necesitará otro paso previo como se explica en el capítulo 11. Una vez lo hayan terminado, la mecánica de juego será exactamente igual, por lo que podrán volver a este capítulo y seguir leyendo.

En lo alto del folio que se utilizará para escribir la historia se apuntarán los tres elementos elegidos. Esto servirá para que nadie se olvide de ellos y que no haya dudas sobre ellos en ningún momento. Después se decidirá cuál es el jugador inicial. Se puede hacer al azar o, si alguno prefiere una elección más selectiva, empezará el jugador que haya dirigido una partida de rol hace menos.

Se pondrá la rueda central con la posición marcada con el símbolo ★. En la versión de dos y tres jugadores será *Protagonista*. En la versión de cuatro y cinco jugadores será *Motivación Personal*. Se repartirá un contador de Veto a cada jugador y se empezará la primera ronda, dándole el folio, lápiz y goma al jugador inicial.

¡Buena suerte!

CAPÍTULO 6
TURNO DE JUEGO

Todos los turnos de juego son exactamente iguales y consisten en generar un párrafo entre todos los jugadores. Ese párrafo estará dividido en tantos segmentos como jugadores hayan, y solo tendrá un sentido completo al terminar el mismo.

Cada jugador se tendrá que dedicar a un único ámbito de la frase marcado por la rueda central empezando por el *Protagonista* (*Motivación Personal* en la versión de cuatro y cinco jugadores) y terminando con el *Lema* (*Trama* en la versión de dos jugadores).

Protagonista: Habla del personaje principal del relato, sus emociones, amigos y enemigos. En la variante para cuatro o cinco jugadores (explicada en el capítulo 11) este rol estará subdividido en tres, pero no es necesario en la versión para tres jugadores.

Se incluyen varios ejemplos:

- *Charlie, el arquitecto, se dirige al despacho de su jefe para presentarle el que sabe que es su mejor proyecto. Loreto, su enemigo desde que estaba en la universidad, también quiere conseguirlo, por lo que va también a la reunión…*
- *Lerlina, la guerrera elfa, va detrás de los asesinos de su padre junto a su pupila Lizdulai. Deben detenerles antes de que la hermana de Lerlina, Galfinda, decida darla por muerta a ella también y tome el trono por la fuerza, ya que Lerlina y Galfinda son princesas y su padre el rey.*
- *Gar-Tho-El, el investigador paranormal de la realidad alternativa 7-22, descubrió, en la escena del crimen, algo que no se esperaba. El fantasma del muerto le dijo que la asesina era la hija del investigador, Min-Tho-El…*

- *Amanda, la tostadora que había cobrado vida en una tormenta eléctrica, volvió a su casa desde el vertedero al que Felipe, su dueño, le había lanzado pensando que estaba rota. Cuando volvió Felipe se había mudado, así que decidió unirse al circo…*

Objetivo: Habla de las acciones que debe realizar el personaje para conseguir sus actos. En vez de ello, el jugador puede describir mayores dificultades que el personaje debe resolver.

Se incluyen varios ejemplos:

- *…Después de la presentación, el jefe salió a felicitarles y a anunciar el ganador. ¡Había ganado Charlie! Loreto, furioso, le demostró a Charlie que el jefe quería conseguir el peor proyecto y que, si eligió el suyo, solo había sido porque pensaba que era muy malo…*
- *…Lerlina encontró huellas de orcos. Se alejaban rápidamente por el río, pero Lerlina atajó por el bosque y les cogió en el siguiente meandro. Mató al primero, al segundo y, Lizdulai, que la continuaba siguiendo, mató al tercero que Lerlina no había conseguido ver. Al descubrirle la capucha a este tercero descubrieron que no era orco sino elfo. ¡Era el padre de Lerlina!...*
- *…Gar-Tho-El se marchó a los bajos fondos. Allí buscó a su hija y, sobornando a varios contactos, consiguió la dirección de un hotel. Al llegar, una figura le atacó por la espalda y le clavó una daga termofusible que le dejó temporalmente incapacitado. «Gracias por cubrirme, papá» dijo la figura antes de irse…*
- *…Amanda tenía un número magnífico en el circo. Lanzaba tostadas a una sombrilla que las recogía y las lanzaba a una aspiradora. Todo el mundo les aplaudía y conseguía dinero a raudales. ¡La vida era maravillosa!...*

Lema: Habla del mensaje que quiere dar la historia. Sirve para ajustar las acciones de los personajes. Si las acciones descritas por el resto de personajes se alejan demasiado del lema, este jugador inclinará la balanza al otro lado. O bien redirigiendo sus acciones o bien incluyendo elementos que haga que el protagonista se sienta mal por ello.

- *…Charlie estaba destrozado. ¿Habían elegido su proyecto por ser malo? Se prometió a sí mismo que conseguiría que su proyecto le gustara a todo el mundo, incluso si eso hiciera que le despidieran.*
- *…Lerlina no comprendía lo que acababa de ocurrir. El cadáver de su padre estaba entre sus manos, ¡pero ella le había visto morir en palacio! «Esto es cosa de magia» dijo, y continuó registrando los cadáveres como si no hubiera visto nada.*
- *…Gar-Tho-El pudo moverse horas más tarde y su hija no aparecía por ningún lado. Tenía ganas de llorar, pero sabía que eso no resolvería nada. Se dijo que resolvería el caso costara lo que le costara, pero finalmente se derrumbó. Se acercó al bar más cercano y pidió un whisky.*
- *…Todo le iba bien a Amanda, pero ella no se sentía bien. Seguía echando de menos a Felipe y, por muy buena que fuera la vida en el circo, ella sabía que estaba construida para hacer tostadas a Felipe, no a una sombrilla.*

Cada jugador, al terminar su parte de la historia, escribirá su sección del párrafo en el folio y lo pasará al siguiente. Así, cuando la hoja vuelva al que era primer jugador, un párrafo de la historia estará terminado.

Pero, ¿qué pasaría si a alguno de los jugadores no le gusta por dónde está avanzando la historia? Cuando un jugador anuncie su inclusión, y antes de que la transcriba al papel, si un único jugador

no está de acuerdo con el cariz de la historia, puede declarar que no está de acuerdo. Por ejemplo, si un jugador tiene la *Motivación Social* del protagonista y anuncia que el personaje decide ponerle los cuernos a su mujer con su secretaria, cualquier jugador puede pensar que ese giro de la trama se sale de la historia e indicar que está en desacuerdo.

En dicho caso se anunciará una votación a mano alzada. Si alguno de los jugadores quiere dar razones del porqué de la inclusión de dicho elemento en la historia, o del porqué no debería estar, es bienvenido. Pero la votación debería ser rápida y no debería paralizar el juego más de un par de minutos.

Si la votación decide por mayoría absoluta (es decir, más de la mitad de los participantes) que la sección del párrafo debería desaparecer, esta se eliminará. En cualquier otro caso, se mantendrá.

Pero hay una manera de forzar la inclusión o desaparición de una sección; los contadores de Veto. Si un jugador quiere que la sección desaparezca, incluso aunque la votación haya indicado lo contrario, puede gastar su contador de Veto para eliminarlo. De la misma manera, una sección votada para desaparecer puede ser salvada por un jugador que gaste un contador de Veto, consiguiendo que el juego siga normalmente.

Además, si un jugador gasta un contador de Veto, otro podría gastar otro para contrarrestarlo, dejando de esa manera la sección de la manera que haya decidido la votación.

En caso de que se cancele la sección del párrafo, se girará la rueda central una posición a la derecha, cambiando de ese modo el rol que tienen todos los jugadores en la escritura de la historia. El nuevo jugador con el rol cuya sección ha sido cancelada escribirá

una nueva sección del párrafo y la acción continuará de manera normal.

Podría darse el caso extraordinario de que, a base de cancelar secciones de párrafos, la rueda diera una vuelta completa, volviendo a jugar el jugador que inicialmente fue cancelado. Es un caso muy extraño que implica que los jugadores no están entendiendo bien el juego, ya que solo se puede dar esta situación si ningún jugador quisiera dar su brazo a torcer con su sección de la historia. En cualquier caso, si ocurriera, este jugador tendría libertad absoluta para escribir la sección del párrafo que quisiera.

CAPÍTULO 7
AMBIENTACIÓN

Hasta ahora se ha hablado de la intención de los jugadores, de cómo crear personajes y de las herramientas que el juego da para crear la trama de la historia colaborativa. Pero aún hay un elemento que no se ha tocado ni siquiera por encima; la Ambientación.

Todos los juegos necesitan ambientación, ya sea un mundo rico en razas, lugares e historia como una simple frase que sirva para explicar someramente el contexto en el que transcurre la acción.

En *Relatadores* esta ambientación o contexto no existe y se irá creando a medida que la sesión de juego lo necesite. Así, si algún jugador decide introducir elementos como las pistolas de rayos, los portales arcanos a otros planos o un mundo oculto donde vampiros se mueven con total libertad, esta inclusión en la historia será real a partir de ese momento.

Pongamos como ejemplo la historia de Gar-Tho-El, el investigador paranormal de la realidad alternativa 7-22. Los jugadores no saben nada de esta ambientación y podrán inventar lo que quieran. Puede que sea un mundo futurista, pero podría ser también un universo medieval con toques steam-punk o una realidad exactamente igual a la nuestra. En el momento en que se hace la primera mención de la *daga termofusible* se entiende que la ambientación es futurista o, al menos, actual con elementos de ciencia-ficción.

El resto de jugadores podrá matizar cualquier inclusión de un elemento de ambientación a cargo de un jugador, pero nunca podrá negarlo. La única forma de eliminarlo será la de pedir una votación como si de cualquier otra sección de párrafo se tratara, tal y como se ha visto en el capítulo anterior. De la misma manera, se podrán utilizar contadores de Veto.

Por ejemplo si más adelante, en la historia de Gar-Tho-El, algún jugador comentara que las dagas termofusibles habían sido prohibidas después de la vigésimo novena guerra mundial, estaría en su derecho de decirlo, o incluso que la ciencia ha conseguido crear dagas termofusibles pero no espadas o hachas, pero nunca podría decir que estas no existen. Lo máximo a lo que podría aspirar sería a explicar que las dagas fueran de otra realidad alternativa o que nadie supiera de su existencia, pero nunca eliminarlas de la historia.

Estos nuevos matices pueden volver a ser matizados en siguientes secciones de la historia. Por ejemplo, podría darse el caso de que una compañía puntera hubiera conseguido la primera espada termofusible de la historia, negando lo que dijo el anterior jugador en uno de sus matices. Esto podría ocurrir y se añadiría como una nueva capa a la ambientación ya creada.

Si, por el contrario, hubiera surgido una votación al hablar de las dagas termofusibles y esto se hubiera eliminado del párrafo, se eliminaría la sección de historia y cualquier inclusión en la ambientación de la misma. De esa manera, las dagas termofusibles (sean lo que sean) no estarían en la historia y, aunque alguien pudiera hablar de ellas más adelante, nadie estaría obligado a hacerlo o a evitar dicho tema ya que se entendería que es un elemento que nunca ha estado en la ambientación, ni para bien ni para mal.

La ambientación, de esta manera, irá evolucionando por sí misma durante el transcurso de la historia, incluyendo nuevos elementos de manera orgánica y asimilando todos los cambios como si siempre hubieran estado allí.

CAPÍTULO 8
PUNTOS DRAMÁTICOS

La historia que van a contar los *Relatadores* podría continuar sin fin, añadiendo nuevos elementos tras completar antiguos objetivos y añadiendo personajes nuevos cuando los antiguos ya no den más de sí. Pero como este juego intenta que los jugadores puedan generar una historia bien estructurada entre todos, se buscarán unos puntos o hitos en el juego para intentar que el relato se ajuste a una estructura determinada.

Esos hitos son los llamados Puntos dramáticos y vienen a ser momentos de la historia por los que la acción debe pasar para que funcione correctamente como un todo.

Estos hitos, puntos de giro o momentos de la acción son parte de una estrategia común entre los narradores de historias que, probablemente, ya sabréis de muchas de vuestras películas, series o novelas favoritas. ¿Acaso no habéis notado que los pacientes del Doctor House siempre se ponen mucho peor justo antes de mejorar? ¿O que Luke Skywalker no pretende irse de aventuras hasta que matan a sus tíos? ¿Por qué la Compañía del Anillo no se forma hasta la mitad exacta de la novela? Y ya puestos, ¿Por qué siempre se derrota al malo justo antes de que acabe la peli?

Todo esto pueden ser clichés, pero nos ayudan a construir una historia reconocible por los lectores y, además, por nuestros compañeros de juego. Nosotros trabajaremos con siete bloques de acción que siempre estarán en el mismo orden y que se explican a continuación.

La separación entre dichos bloques viene dado por un Punto dramático diferente que hace avanzar la historia hacia algún lado.

1) Este es mi mundo y yo… En este bloque se explica quién es el protagonista, sus amigos, enemigos y el mundo en el que vive. Sería la fiesta en casa de Bilbo Bolsón, Indiana Jones rescatando el ídolo y luego dando clases o Neo intentando ser engatusado por el agente Smith y Morpheo a la vez. Este bloque termina con el primer Punto dramático llamado Algo pasa, que consiste en el evento que pone en marcha la acción.

Volviendo a los ejemplos de antes, el punto dramático sería que Gandalf ofrezca a Bilbo la oportunidad de unirse a la aventura de los enanos, o que Indiana Jones descubra que los alemanes van detrás del Arca de la Alianza. Igualmente, que a Neo le llame Morpheo al trabajo y le diga que huye por la ventana es un buen inicio de una historia.

2) No sé si hacerlo… El protagonista no debería querer embarcarse en la aventura. Por comodidad, miedo o cualquier tipo de obligación, el protagonista preferirá quedarse en casa y no tomar ningún riesgo; no seguir el objetivo. Esto ocurre para dar más fuerza al momento en que, finalmente, decida meterse en la aventura. Si lo quisiera desde el comienzo no sería tan interesante.

Lo normal en estas historias es que, en este momento, aparezca un mentor que le convenza o algún otro elemento externo se complique hasta obligarle a tomar la decisión. Ese será el segundo Punto dramático llamado Lo acepta, que consiste en que el protagonista por fin decide empezar la aventura.

Esto parece muy claro en las historias de aventuras como las que aparecen de ejemplo, pero también ocurrirá en otros géneros. Volviendo a los ejemplos, Bilbo acepta unirse al grupo de los enanos que inicialmente odia, Indiana se pone el sombrero y el

látigo a regañadientes y Neo toma la pastilla azul solo tras entregarse a los hombres de negro.

3) Para conseguirlo tengo que… Entonces la historia arrancará. El protagonista se dedicará a buscar pistas, enfrentarse a enemigos o pasar pruebas para acercarse a su objetivo final. Todo parecerá ir bien y algunos nuevos personajes se unirán a la aventura como aliados para los buenos o los malos de la historia. Pero llegará un momento decisivo que podría cambiar por completo las tornas de la historia. El llamado Sigue adelante o cambia de idea.

Este punto puede aparecer de muchas maneras. Puede ser un giro en la trama (Indiana Jones engaña a los nazis para conseguir el Arca antes), una reafirmación (Bilbo descubre que no hay vuelta atrás y que solo él puede abrir la guarida del dragón) o un bache en el camino (el Oráculo dice a Neo que no es el elegido). Sea como sea, es un momento definitorio donde se pone toda la carne en el asador. Los nuevos aliados hacen que la historia sea más épica y los nuevos enemigos la hacen más difícil si cabe.

4) No me esperaba que fuera tan difícil… Continuando la historia anterior, después del tercer punto dramático el avance es más complejo, pero sigue yendo adelante. A veces la historia le da al protagonista la posibilidad de conseguir su objetivo y este querrá intentarlo. Otras veces el objetivo le pilla desprevenido y no lo pueden conseguir. En cualquier caso, esto desemboca en el cuarto Punto dramático, el Todo está perdido.

Este giro argumental deja al protagonista aparentemente a merced de sus enemigos y en un momento de completa debilidad. Siguiendo los ejemplos, los nazis le roban el Arca a Indiana Jones, los cinco ejércitos rodean la montaña del difunto Smaug y el agente Smith consigue capturar a Morpheo.

5) Pero puedo conseguirlo si… Todos los protagonistas tienen algo en común en este momento; deciden no rendirse. Es el momento más importante de la historia, ya que es cuando los lectores se van a sentir más orgullosos del protagonista. Cuando lo estaba pasando bien y seguía superando escollos, la empatía del lector no era tan grande; es en este momento, cuando en la vida real alguien tiraría la toalla, cuando más necesaria es la ficción. Este es el llamado Va a la prueba final.

Siguiendo los ejemplos, Indiana Jones se cuela en un submarino para seguir a los nazis, Bilbo y sus amigos no se rinden ante la amenaza y Neo decide volver a entrar en Matrix para salvar a su mentor.

6) Lo tengo al alcance de mi mano… El protagonista vuelve a la acción. Tiene el objetivo al alcance de la mano y lo enfrenta. A veces lo conseguirá y a veces no, pero eso se resolverá en el sexto Punto dramático, llamado Supera (o no) la dificultad.

En la mayoría de obras el protagonista sale victorioso, aunque no siempre es así. Por ejemplo, Indiana Jones amenaza a los nazis con destruir el Arca y ellos no se lo creen. Por el contrario, tanto Bilbo como Neo consiguen sus objetivos y salen con vida de sus enfrentamientos.

7) Y después de todo esto… Pero incluso aunque los protagonistas hayan salido mal parados, siempre hay algo que salvar. El Lema tiene aquí muchísima fuerza, igual que la moraleja de un cuento tradicional. Los nazis mueren por culpa de abrir el Arca e Indiana Jones la devuelve a sus superiores, Neo revive y se muestra como el Elegido y Bilbo vuelve a casa forrado como nadie. Este último Punto dramático, llamado Final no es más que el final de la historia.

La historia que los *Relatadores* van a contar se deberá ajustar a estos puntos, obligando a todos los jugadores a modificar la historia para pasar por todos ellos. Cada vez que se termine un párrafo habrá que votar entre todos los jugadores por si piensan que el Punto dramático ha sido establecido. Una mayoría absoluta hará que se pase al siguiente bloque narrativo, cerrando el anterior. No se puede utilizar el contador de Veto para esta votación.

Pasar de un bloque al siguiente es tan sencillo como una posición a la derecha, establecer un nuevo jugador inicial y continuar con un nuevo turno de la manera habitual. Pero hay dos Puntos dramáticos que tienen un funcionamiento algo distinto. Estos dos Puntos dramáticos están marcados en la rueda central por símbolos adicionales.

Para empezar, el tercer Punto dramático, el **Sigue adelante o cambia de idea**, (marcado con el símbolo) implicará que todos los jugadores recuperen sus contadores de Veto. Simplemente aquellos que lo hayan gastado lo recogerán hasta quedarse con el contador inicial que ya tenían.

Además, este Punto dramático puede implicar un cambio del *Objetivo*. De esa manera, si la historia ha modificado el comportamiento del protagonista, puede que ya no se sienta interesado por lo mismo. Si algún jugador siente que el *Objetivo* debería modificarse al término de este Punto dramático, deberá anunciarlo y se realizará una votación. Con una mayoría absoluta se deberá cambiar dicho *Objetivo* tachando el anterior y escribiendo el nuevo en su lugar. Nadie puede utilizar su contador de Veto para bloquear esta acción.

El *Objetivo* se cambiará de mutuo acuerdo entre todos los jugadores. El jugador que ha solicitado el cambio deberá proponer

un nuevo *Objetivo*, que se debatirá entre todos. El debate no debería durar más de un par de minutos, pero si por cualquier motivo se encalla sin llegar a un acuerdo, cada jugador escribirá un nuevo *Objetivo* en secreto y se elegirá uno de ellos al azar.

Por ejemplo, en una de las partidas de ejemplo del capítulo 6, el Objetivo de Gar-Tho-El es *«¿Conseguirá resolver el caso?»* pero, al término del cuarto Punto dramático, el caso ya ha sido resuelto. El problema ha surgido de un dilema moral del protagonista, que no está dispuesto a mandar a la cárcel a su hija, culpable absoluta del crimen. Uno de los jugadores plantea entonces cambiar de Objetivo y plantea *«¿Se reunirá el protagonista con su hija?»*. Tras un breve debate se llega a la conclusión que el nuevo *Objetivo* no es suficientemente interesante y se plantea otro nuevo; *«¿Entregará a su hija a la justicia?»* que supone un mayor desafío a la hora de jugar. Como todos están de acuerdo, no es necesario elegir al azar el nuevo *Objetivo*.

El séptimo Punto dramático, la **Final** (marcado con el símbolo) funciona de manera diferente, como se ha indicado, porque su resolución implicaría a su vez el fin de la partida.

Para clarificar todo esto, en la página siguiente se añade un esquema que ayuda a entender los bloques, sus Puntos dramáticos y su uso en la partida.

1. **Este es mi mundo y yo…** Explicación del protagonista, amigos, enemigos y el mundo en que se desarrollan.
   - **Algo pasa.**

2. **No sé si hacerlo…** Dudas del protagonista para aceptar la aventura.
   - **Lo acepta.**

3. **Para conseguir tengo que…** Primeros pasos del protagonista hacia su Objetivo.
   - **Sigue adelante o cambia de idea.**

4. **No me esperaba que fuera tan difícil…** Pasos en falso del protagonista que le alejan de su Objetivo.
   - **Todo está perdido.**

5. **Pero puedo conseguirlo si…** Vuelta a la acción del protagonista después de sobrevivir al peor momento.
   - **Va a la prueba final.**

6. **Lo tengo al alcance de mi mano…** El momento en que el protagonista puede conseguir su Objetivo.
   - **Superar (o no) la dificultad.**

7. **Y después de todo esto…** Consecuencias del enfrentamiento.
   - **Final.**

CAPÍTULO 9
FIN DE JUEGO

¿Habéis llegado hasta aquí? ¡Felicidades! Habéis contado vuestra primera historia conjunta. Y, además, la tenéis escrita. Si os ha gustado el resultado podéis transcribirla o utilizarla como primer boceto de un relato o novela que alguno de los *Relatadores* pueda escribir más adelante.

Si algún jugador está muy interesado, podría utilizar la historia aquí contada para usarla como trasfondo de un personaje de otro juego de rol, o para crear una ambientación con el mundo que habéis creado entre todos.

Si se usara el sistema de este juego para hablar de la experiencia que acabáis de vivir sería el siguiente:

- Protagonista: ¡Vosotros!
- Pregunta dramática: *«¿Les gustará la historia que hagan entre todos?»*
- Lema: Lo divertido es el viaje, no el destino final.

Aprenderos bien este Lema, porque lo necesitaréis para futuras partidas. Un jugador que intente frustrar los puntos de vista del resto para contar la historia que solo a él le interesa no será un buen jugador se este juego.

Solo un grupo de jugadores que sepa contar con los demás y no tenga miedo de cambiar su idea por el bien común podrá disfrutar plenamente del juego.

Así que, de nuevo, enhorabuena y ¡suerte en la próxima!

CAPÍTULO 10
VARIANTE PARA DOS JUGADORES

Puede que haya un grupo de juego que no tenga mayor interés en crear historias y que, por lo tanto, solo puedas encontrar un amigo para jugar a *Relatadores* con él. ¡No hay problema! Existe una variante para dos jugadores que puede funcionar tan bien como el resto.

Para ello necesitarás imprimir la rueda central para dos jugadores y varios contadores de Veto adicionales (dos o tres más serán suficientes). El juego se desarrollará de la misma manera que el juego tradicional, aunque un jugador tendrá control sobre el *Protagonista* y otro sobre la *Trama* (*Objetivo* y *Lema* unidos), haciendo que los párrafos sean más cortos y que el control sobre la historia sea más férreo.

Lo único que no funcionará de la misma manera será el sistema de Veto, ya que las votaciones no podrán, en ningún caso, tener mayoría absoluta cuando solo hay dos jugadores implicados. De esta manera, si un jugador no está de acuerdo con la inclusión de una sección del párrafo del otro jugador, deberá gastar un contador de Veto para evitarlo. Si el otro jugador quiere evitar la cancelación, puede gastar su propio contador de Veto de la manera habitual.

Ahora bien, si el jugador que quiere evitar la inclusión de una sección del párrafo no tiene contadores de Veto, puede hacerlo regalando un nuevo contador de Veto al oponente. Además, al final de cada *Punto dramático*, se reiniciarán los contadores de Veto automáticamente.

De esa manera nadie podrá abusar de obligar al otro a contar lo que no quiere y el juego puede continuar normalmente.

CAPÍTULO 11
VARIANTE PARA CUATRO Y CINCO JUGADORES

Para grupos de más de tres jugadores, el juego se complica un poco, pero nada realmente difícil de abarcar.

Simplemente el rol del *Protagonista* se subdividirá en dos ***Motivaciones*** para la versión de cuatro jugadores y tres para la versión de cinco jugadores. Estas dos o tres *Motivaciones* harán, sumadas, el mismo papel que el *Protagonista* en la versión de tres jugadores.

Esto se debe a que se puede definir cualquier personaje teniendo en cuenta sus motivaciones. ¿Te ha pasado alguna vez que, hablando de una película, comentas que cierto personaje es demasiado plano? Eso ocurre porque el personaje no tiene las tres motivaciones bien planteadas. Es muy común que eso ocurra en géneros como el de aventuras o acción, donde el protagonista está demasiado preocupado por salvar el mundo (o lo que toque) como para prestar mayor atención al resto de motivaciones.

Por eso esta variante de juego no debería ser utilizada para historias de dichos géneros. La motivación profesional terminará por anteponerse demasiado a las otras dos, haciendo que los jugadores con dichos roles se aburran soberanamente.

En cualquier otro caso, muchas de las grandes historias de aventuras tienen personajes protagonistas perfectamente definidos y eso no hace que la historia funcione mal, sino todo lo contrario. Estas son las tres motivaciones con sus ejemplos expandidos del original.

Motivación Personal: Habla de los deseos del personaje. De qué quiere hacer y por qué. Ejemplos de frases con *Motivación Personal*:

- *Charlie, el arquitecto, caminaba al despacho de su jefe para presentarle su nuevo proyecto, el que le daría fama mundial…*
- *Lerlina, la guerrera elfa, había huido de palacio para atrapar a los orcos que habían asesinado a su padre, el rey…*
- *Gar-Tho-El, el investigador paranormal de la realidad alternativa 7-22, había llegado a la escena del crimen. Le habían ofrecido veinte millones de créditos por descubrir lo que allí ocurría…*
- *Amanda, la tostadora, había cobrado vida tras una tormenta eléctrica, pero su dueño la había tirado a la basura creyéndola inservible. Ahora había salido del vertedero para buscarle…*

Motivación Profesional: Habla de las obligaciones y necesidades laborales o estudiantiles del personaje. De qué debe hacer para conseguir dinero, comida o status en su mundo y porqué lo hace. Ejemplos de *Motivación Profesional*:

- *…pero su jefe no quería un buen proyecto, sino el peor posible para presentar a un cliente del que se quería deshacer. De esa manera, si Charlie terminara ganando el proyecto, sería por haber sido el peor…*
- *…pero de vuelta en el palacio, mucha gente había notado la falta de Lerlina. Se rumoreaba que, si no volvía pronto, le darían el trono a su hermana pequeña, la inútil Galfinda…*
- *…Gar-Tho-El pensaba que había gato encerrado. Tanto dinero por un único caso no era lo normal. Pensó en rechazarlo, pero su casero ya le había amenazado con echarle…*

- *…pero una voz gutural paró su llanto. Era un mercader gordo y sudoroso que ofreció a Amanda la posibilidad de unirse a un circo de objetos animados…*

Motivación Social: Habla de las ansias de agradar del personaje y de su relación con otros personajes. De a quién quiere adular, vejar, respetar o cualquier otra opción y por qué. Ejemplos de frases con *Motivación Social*:

- *…Antes de entrar, Charlie no pudo evitar mofarse de Loreto, su compañero de trabajo y oponente directo por conseguir dicho proyecto. Charlie sabía que su trabajo era mejor y que esta vez el dinero de la familia de Loreto no le daría ningún beneficio...*
- *…mientras, Lizdulai, la pequeña aprendiz de Lerlina, la había seguido. Ella estaba orgullosa de la iniciativa de la joven guerrera, pero no quería que le hicieran daño…*
- *…Nada más llegar al lugar del crimen, el espíritu del asesinado le dijo todo lo que quería saber. La asesina era Min-Tho-El, su hija perdida largo tiempo atrás. Aquella que él creía muerta…*
- *… Felipe, su dueño, ya se había mudado de casa. Cuando Amanda se enteró, lloró de impotencia y se quedó derribada, casi sin vida. No dudó en aceptar la proposición del mercader...*

El resto del juego permanece exactamente igual, incluyendo el sistema de Veto y los turnos. Simplemente habrá que considerar la *Motivación Personal* como el primer jugador de cada turno, en vez de *Protagonista*.

CAPÍTULO 12
VARIANTE CON SUBTRAMA

En muchas obras de ficción existen multitud de tramas que coexisten en una misma historia. Casi siempre existe una trama que vertebra la historia, que se suele llamar la trama principal, pero es muy común que existan otras historias que discurran de manera paralela. Eso ocurre, por ejemplo, en muchas obras de aventuras en las cuáles el héroe (o la heroína), además de intentar salvar el mundo, intenta quedarse con la chica (o el chico) que le hace tilín.

Esta segunda trama (cuyo *Objetivo* podría definirse como *«¿Conseguirá el protagonista enamorar a su acompañante?»*) se denomina Subtrama y se suele utilizar para potenciar alguna de las motivaciones del protagonista, ya que de normal otra motivación (la *Motivación profesional*, por ejemplo, en el caso del género de aventuras) suele copar la atención más inmediata. Es decir, que cuando una invasión alienígena está destruyendo el mundo, pararse a ligar no es tan importante.

Jugar con subtramas complica y alarga el juego, pero es posible si los jugadores se sienten preparados. Para ello se utilizará la rueda central equivalente al número de jugadores involucrados-1 para elegir el *Protagonista*, *Objetivo* y *Trama* de la segunda trama. Esto se tendría que elegir de la misma manera que con la *trama principal*, tal y como se explica en el capítulo 4. El *Protagonista* podría ser el mismo (como en el caso antes planteado) u otro totalmente diferente. Para el *Lema*, y salvo casos realmente excepcionales, se recomienda utilizar el mismo para la subtrama.

Sea como sea, la subtrama debe estar planteada antes de comenzar a jugar, y se recomienda no pensar siquiera la segunda trama hasta que la primera esté clara por todos los jugadores. Una

vez elegidas las dos tramas, el juego podrá comenzar. Se colocará la rueda central asociada a la *subtrama* (recordad; la asociada al número de jugadores-1) encima de la anterior, dejando las posiciones de las dos ruedas visibles en todo momento.

Se dará a cada jugador un contador de **Veto** asociado a cada trama (se recomienda utilizarlos de color diferente) y se elegirá el jugador inicial de la manera habitual. Se rotará la rueda central principal hasta que el jugador inicial tenga la posición marcada con el símbolo ★ y la rueda central de la subtrama hasta que el jugador a la izquierda del inicial tenga la posición marcada con el símbolo ★.

Para ver cómo funciona esta variante será mejor utilizar un ejemplo. En un grupo de cuatro jugadores deciden jugar con una subtrama. Lo primero que deberán hacer será elegir una *Motivación personal*, *Motivación profesional*, *Objetivo* y *Lema* para la trama principal (ya que son los cuatro elementos asociados al juego para cuatro jugadores). Para elegir estos elementos podrán utilizar cualquiera de los cuatro métodos propuestos y, una vez elegidos, serán escritos en la hoja.

Después, y siguiendo con el ejemplo, utilizarán la rueda central de tres jugadores para repetir el proceso con la subtrama. Esta vez tendrán que elegir un *Protagonista*, *Objetivo* y *Lema* (los tres elementos asociados al juego para cuatro-1 jugadores; es decir, tres jugadores), siendo muy recomendable que se utilice el mismo Lema que en el anterior.

Por último, se echará a suertes quién se convierte en jugador inicial. El jugador sentado a su izquierda se convertirá en jugador inicial para la *subtrama*.

Una vez sentados todos los jugadores, realizarán el turno de juego de la manera tradicional, pero al completar cada párrafo de la

trama principal deberán hacer un nuevo turno solamente los jugadores involucrados en la *subtrama*. Se escribirá este nuevo párrafo debajo del anterior, marcándolo con un asterisco al comienzo para diferenciarlo de la *trama principal*.

Para este nuevo turno de la *subtrama* podrá pedir una votación para cancelar la sección del párrafo cualquier jugador, no solamente aquellos involucrados en la misma. En las votaciones también podrán actuar de manera normal, incluyendo el uso de sus contadores de Veto, aunque solo podrán utilizar los contadores de un tipo en la trama a la que están asociados. Es decir, no se podrá usar el contador de la *trama principal* en la *subtrama* y viceversa.

La única diferencia entre el uso de la *trama principal* y la *subtrama* será que, al terminar el turno, se rotará la rueda central de la *subtrama* y no solo en el caso de terminar un Punto dramático. Para rotar la rueda central de la *subtrama*, se debe tener en cuenta solo la posición marcada con el símbolo ★, que pasará al jugador sentado a su izquierda. El resto de posiciones se establecerán en ese momento, ya que los roles libres habrán quedado delante de otros jugadores, dejando a un jugador nuevo sin poder tomar parte del nuevo párrafo de la *subtrama*.

En cualquier caso, la *subtrama* tendrá, al igual que la trama principal, que pasar por los diversos *Puntos dramáticos* de la estructura. Pero, y esto es importante, los *Puntos dramáticos* de la *trama principal* no tendrán por qué coincidir con los de la *subtrama*. Así, podría darse el caso de que la *subtrama* continúe en el segundo bloque cuando la trama principal llegue ya al cuarto o quinto.

También podría darse el caso completamente opuesto, que la trama principal aún estuviera en el tercer bloque cuando la

subtrama alcance el séptimo. Esto es extraño y pondría en evidencia que la elección del *Objetivo* no ha funcionado bien. Se recomienda que, en estos casos, cuando la *subtrama* llegue al *Punto Dramático* marcado con el símbolo se intercambien los *Objetivos* entre la *trama principal* y la *subtrama*.

Sea como sea, el juego no terminará hasta que las dos tramas hayan finalizado. Por eso, si se completa una de las tramas, los contadores de *Veto* y la rueda central asociados a dicha trama desaparecerán y se continuará únicamente con la otra.

CAPÍTULO 13
OTRAS VARIANTES

Hay otras variantes del juego. No han sido debidamente testadas y ofrecen (en algunos casos) menos posibilidades de juego, pero es preferible comentarlas para que cualquier grupo de juego pueda utilizarlas si quiere sacarle más partido al sistema de juego.

Un jugador: Este juego se puede utilizar como herramienta de escritura para relatos o novelas. El juego funcionará de la misma manera pero sin utilizar el sistema de *Veto* (que no tendría sentido) ni las votaciones. Simplemente irá rotando la rueda central que él quiera utilizar (se recomienda la de cuatro o cinco jugadores) para ir escribiendo, poco a poco, una historia que tenga en cuenta todos los elementos narrativos.

El jugador podrá estar seguro, si utiliza este juego, de que su relato tendrá todos los elementos que caracteriza una historia bien estructurada. Es improbable que el resultado final de la partida termine con un relato bien escrito, pero sí que se puede utilizar como primer borrador o escaleta de la historia final.

Seis jugadores: Si se quisiera jugar con más de cinco jugadores se podría realizar (de hecho, se incluye la rueda central para seis jugadores) de la misma manera que la variante para cuatro o cinco jugadores, utilizando la *Motivación trascendental* como nuevo rol para el sexto jugador.

Esta motivación hace referencia a esos personajes que tienen intenciones de que su vida signifique algo en un nivel más allá de su propia existencia. Aquí entrarían motivaciones como ganar un premio Nobel, construir un hospital en Ruanda, llegar a ser Presidente, ser santificado, vender millones de ejemplares de un libro y cualquier otro objetivo que implique reconocimiento global.

Al igual que el resto de motivaciones, la *Motivación trascendental* puede ser negativa. Por ejemplo Hitler quería destruir a las "razas inferiores" y Gengis Kahn conquistar todo el mundo conocido.

En cualquier caso, esta motivación no se podrá aplicar a cualquier tipo de protagonista, y por eso no está incluida en el estilo de juego normal. Ojo, que se puede confundir la *Motivación trascendental* de algunos personajes de aventuras que están abocados a salvar a un montón de gente. El John McClane de *Jungla de Cristal*, por ejemplo, es un personaje que podría decirse que tiene como *Motivación trascendental «Detener a los malos»*. Nada más lejos de la realidad; John McClane quiere, básicamente, salvar su propio trasero y el de su mujer. Nada más. Si, en el camino, detiene a los malvados, mucho mejor, pero ese no es el impulso que lleva sus acciones.

En los ejemplos del capítulo 6, a priori, no parece que se pueda aplicar a todo el mundo. Lerlina podría tener una motivación trascendental como *«Gobernar el reino de mi padre con bondad»*, y Charlie *«Construir un edificio que todo el mundo ame»*. Pero tanto Gar-Tho-El como Amanda no parecen tener ningún tipo de interés por trascender con sus acciones.

Esto no significa que los personajes no estén bien construidos sino que, por la razón que sea, no tienen interés en esta labor. Es por eso que esta variante de juego se incluye en este apartado y no como un estilo de juego en sí mismo.

Sin estructura: Para un grupo de jugadores que quiera improvisar, se puede hacer el mismo juego sin utilizar los *Puntos dramáticos*. Algunos jugadores poco experimentados pueden sentirse atraídos por jugar de esta manera, ya que implica aprenderse menos

mecánicas de juego. No es recomendable, ya que la historia se convertirá en algo más arbitrario.

Al finalizar un párrafo, si un jugador siente que la historia ha concluido, puede solicitar una votación. Solo un resultado unánime puede dar la historia por completada, cualquier otro resultado hará que la historia continúe.

Otras estructuras: Existen multitud de estructuras narrativas y, aunque se ha optado por la de los siete bloques, puede utilizarse cualquier otra que conozca cualquiera de los jugadores. Jugadores más experimentados podrían intentar utilizar el **Viaje del héroe**, con su estructura en doce puntos, o los cinco actos del **Teatro griego** o una simple estructura en **Tres actos**.

También podrían probar con narrativas más complejas, como una **Estructura circular**, donde el final de la historia conecte con el principio o, como puede ser el caso de *Canción de Hielo y Fuego*, la estructura de **Novela río**, donde coexisten varias historias con *Protagonista* y *Objetivo* propios en un único universo que comparte (o no) el mismo *Lema*.

También cualquier jugador puede proponer una nueva estructura, creada ex profeso para el juego o como campo de pruebas para utilizarla en sus propias obras. ¡Buena suerte!

Varias subtramas: La variante con subtrama puede estirarse para añadir más de una *subtrama*. De esta manera la historia sería más rica y compleja, pero también lo sería la mecánica de juego. No es nada recomendable a menos que los jugadores quieran un desafío enorme al que enfrentarse.

Para jugar con más de una *subtrama*, se repetiría el trabajo de dicha variante con la rueda central asociada al número de

jugadores-2. Una tercera *subtrama* se debería asociar a la rueda central para un número de jugadores-3 y así sucesivamente.

Esto complica el juego a un nivel absurdo, pero también permite una estructura muy interesante para jugadores muy experimentados. Obviamente solo se puede jugar con un mínimo de cuatro jugadores para dos subtramas, añadiendo un jugador por cada *subtrama* por encima de esa.

De nuevo, algo muy complicado.

Capítulo 14
Despedida

Esto es todo. Ya sabes jugar al juego. De aquí en adelante encontrarás las ruedas centrales y diversos anexos con ayudas para el juego. Imprime lo que necesites (es más, imprime el juego entero si quieres, que para algo es *Creative Commons*) y disfruta del juego.

Este capítulo es para despedirse y para daros las gracias por comprar este juego. Habrás colaborado con una buena causa y, con algo de suerte, te habrás divertido. Espero que sigáis haciéndolo no solo con este juego sino con el resto de los suplementos de mis compañeros.

Además quería comentaros mis intenciones con este juego. Por supuesto, la primera intención siempre ha sido crear un juego ameno y divertido con el que podáis escribir historias entre varios. En mi experiencia, es una cosa harto difícil si no se hace con un sistema que dé pautas de actuación ante conflictos entre los distintos narradores, así que espero haberos allanado un poquito el camino.

Pero también hay un interés pedagógico oculto. Quería explicaros un poco de narrativa, enseñaros un par de conceptos importantes y picaros el gusanillo lo suficiente como para que os lieis la manta a la cabeza y os metáis de lleno en el mundo de la creación literaria.

Mucha suerte a todos, disfrutad el juego y escribid mucho.

Taluego!

ANEXO 1
Tabla de elementos iniciales

Las tablas no son necesarias para jugar, pero sí recomendables para las primeras partidas que juegue un grupo. Permitirán a los jugadores elegir el protagonista, objetivo y lema sin mayores quebraderos de cabeza.

La utilización de estas tablas se explica en el capítulo 4 en la página 13, en las secciones de *Azar conjunto* y *Azar separado*, pero se puede resumir en tirar 1D20 y elegir la opción que haya aparecido. En el caso del *Azar conjunto*, el resultado de la tirada representará *Protagonista*, *Objetivo* y *Lema*. En el caso del *Azar separado* se hará una tirada por cada una de las opciones.

Y recordad, siempre podéis repetir la tirada si no os gusta el primer resultado, que nadie os va a vigilar para que no hagáis trampas.

PROTAGONISTA

1	*Charlie, un arquitecto con ambiciones.*
2	*Lerlina, la princesa guerrera elfa.*
3	*Gar-Tho-El, el investigador paranormal de la realidad alternativa 7-22.*
4	*Amanda, la tostadora que había cobrado vida en una tormenta eléctrica.*
5	*Alfredo, el niño con leucemia.*
6	*Laura, la niña mimada.*
7	*Paco, el padre divorciado con un trabajo estresante.*
8	*Manuela, la redactora de la mejor revista del corazón del país.*
9	*Gutiérrez, el currito ninguneado.*
10	*Sara, la comehombres del supermercado.*
11	*Patxi, el robot con sentimientos.*
12	*Clara, la pintora con un talento oculto.*
13	*Dios, el padre creador con remordimientos de conciencia.*
14	*Shiva, la deidad venida a menos.*
15	*Adolf, el yonki esclavista multimillonario.*
16	*Sylvia, la prostituta asesina en serie.*
17	*Señor peludo, el zorro bulímico.*
18	*Napoleona, la osa polar narcisista.*
19	*Goliath, el escarabajo pelotero enamorado.*
20	*Zetz, la mosca de la fruta con síndrome de abstinencia.*

OBJETIVO

1	*«¿Conseguirá que su proyecto se construya?».*
2	*«¿Conseguirá vengar la muerte de su padre el rey?».*
3	*«¿Conseguirá resolver el caso?».*
4	*«¿Conseguirá reunirse con su dueño Felipe?».*
5	*«¿Conseguirá ser campeón del mundo?».*
6	*«¿Conseguirá el juguete que siempre deseó?».*
7	*«¿Conseguirá encontrar a su hijo perdido?».*
8	*«¿Conseguirá ganar el Pulitzer?».*
9	*«¿Conseguirá que su jefe se aprenda su nombre?».*
10	*«¿Conseguirá la aceptación de su padre?».*
11	*«¿Conseguirá no llorar en la ópera?».*
12	*«¿Conseguirá triunfar en su carrera artística?».*
13	*«¿Conseguirá el perdón de sus hijos?».*
14	*«¿Conseguirá que el mundo la conozca?».*
15	*«¿Conseguirá dejar su adicción?».*
16	*«¿Conseguirá escapar de la policía?».*
17	*«¿Conseguirá llegar a ser rey?».*
18	*«¿Conseguirá controlar la isla?».*
19	*«¿Conseguirá enamorar al otro escarabajo?».*
20	*«¿Conseguirá el respeto de la frutera?».*

LEMA

1	*Nunca abandonar, nunca rendirse.*
2	*Negar la realidad no es una buena idea.*
3	*Debes superar tus defectos antes de ayudar al resto.*
4	*Todos tenemos una función en la vida y eso debemos hacer.*
5	*Asume tus debilidades y hazlas tu fuerte.*
6	*El vacío existencial no debe llenarse con artículos físicos.*
7	*Acepta la ayuda de quien te quiere ayudar.*
8	*La aceptación de una pérdida tiene muchos caminos.*
9	*La venganza se sirve en plato frío.*
10	*La diferencia intergeneracional es demasiado grande.*
11	*Ningún gusto es mejor que otro, solo diferente.*
12	*La perseverancia es el mejor aliado.*
13	*El arrepentimiento solo sirve si se acompaña de buenas acciones.*
14	*El respeto empieza por uno mismo.*
15	*La amistad aparece en el lugar más insospechado.*
16	*La muerte es la única liberación.*
17	*No hay que hacer caso a los médicos.*
18	*El fin justifica los medios.*
19	*El amor es una mierda.*
20	*Ande yo caliente, ríase la gente.*

ANEXO 2
Ruedas centrales

Este anexo no tiene mucha ciencia. De menor a mayor número de jugadores, están todas las ruedas centrales para jugar con ellas. Se incluye un pdf adicional con estas ruedas en tamaño folio, para intentar evitaros quebraderos de cabeza a la hora de imprimir vuestras ruedas para jugar con ellas.

La primera página debe ser descargada para cualquier número de jugadores, ya que es una plantilla para poder escribir la historia, incluyendo un recordatorio de los Elementos Iniciales elegidos para la historia, así como los Puntos Dramáticos y Bloques.

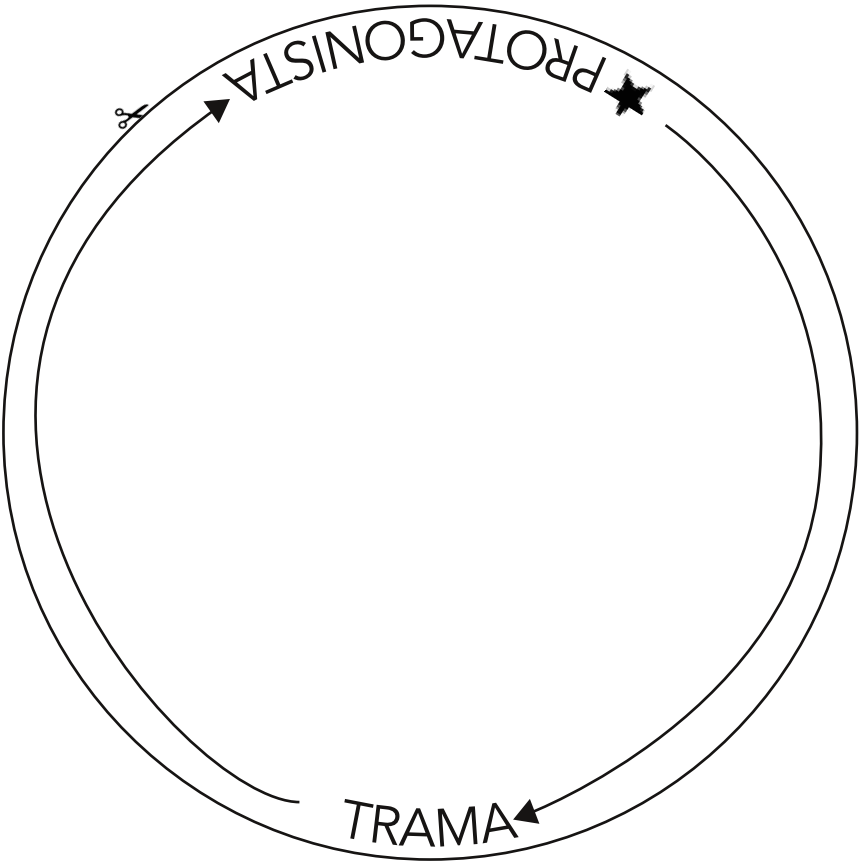
Mucha suerte y ¡a disfrutar!

1. **Este es mi mundo y yo…**
   - Algo pasa.
2. **No sé si hacerlo…**
   - Lo acepta.
3. **Para conseguir tengo que…**
   - Sigue adelante o cambia de idea.
4. **No me esperaba que fuera tan difícil…**
   - Todo está perdido.
5. **Pero puedo conseguirlo si…**
   - Va a la prueba final.
6. **Lo tengo al alcance de mi mano…**
   - Superar (o no) la dificultad.
7. **Y después de todo esto…**
   - Final.

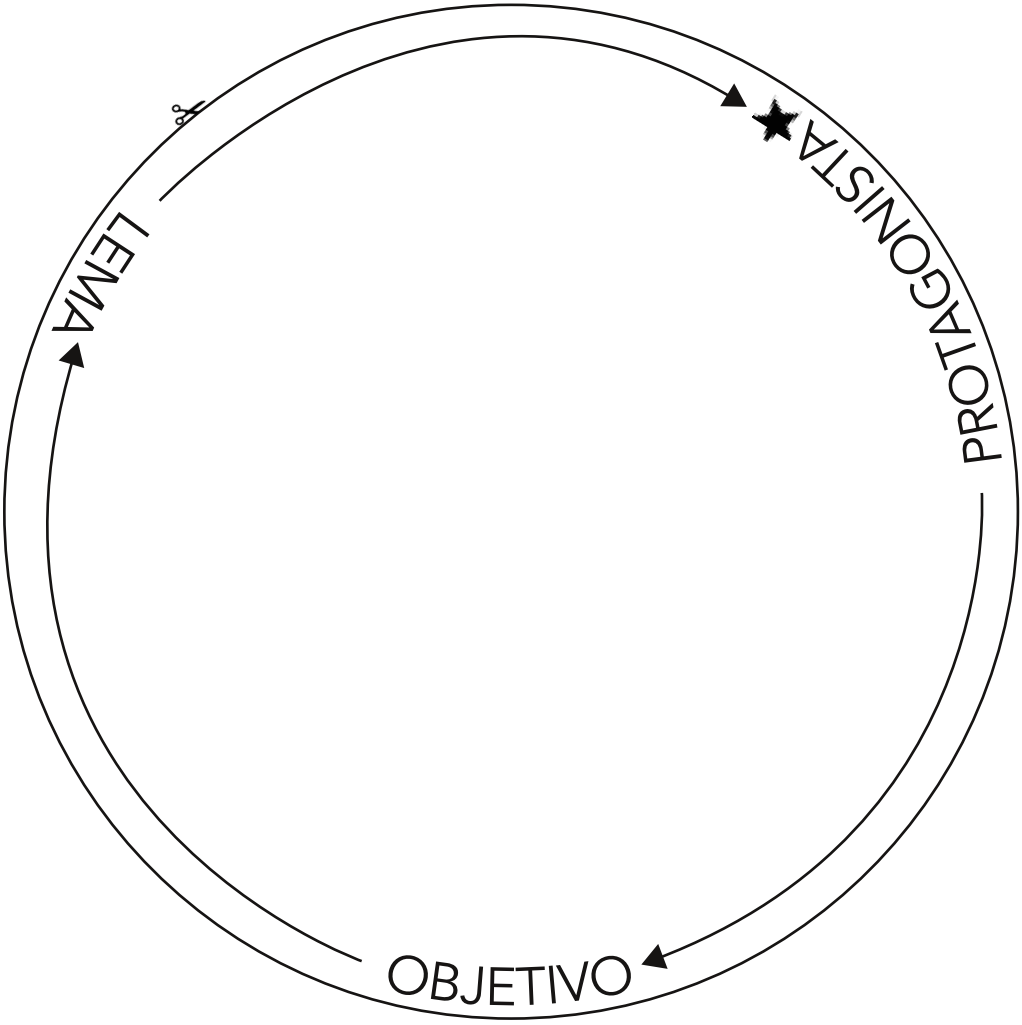
Protagonista:	**Motivación Personal:**
	Motivación Profesional:
	Motivación Social:
Trama:	**Objetivo:**
	Lema:

Relato:

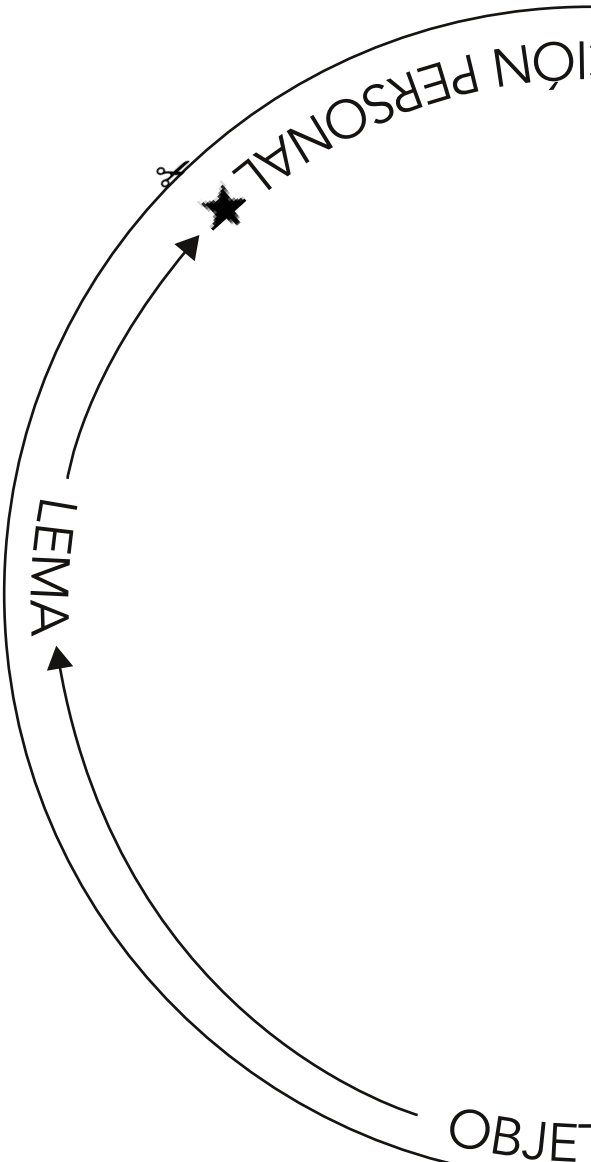
Para 2 jugadores:



Para 3 jugadores:

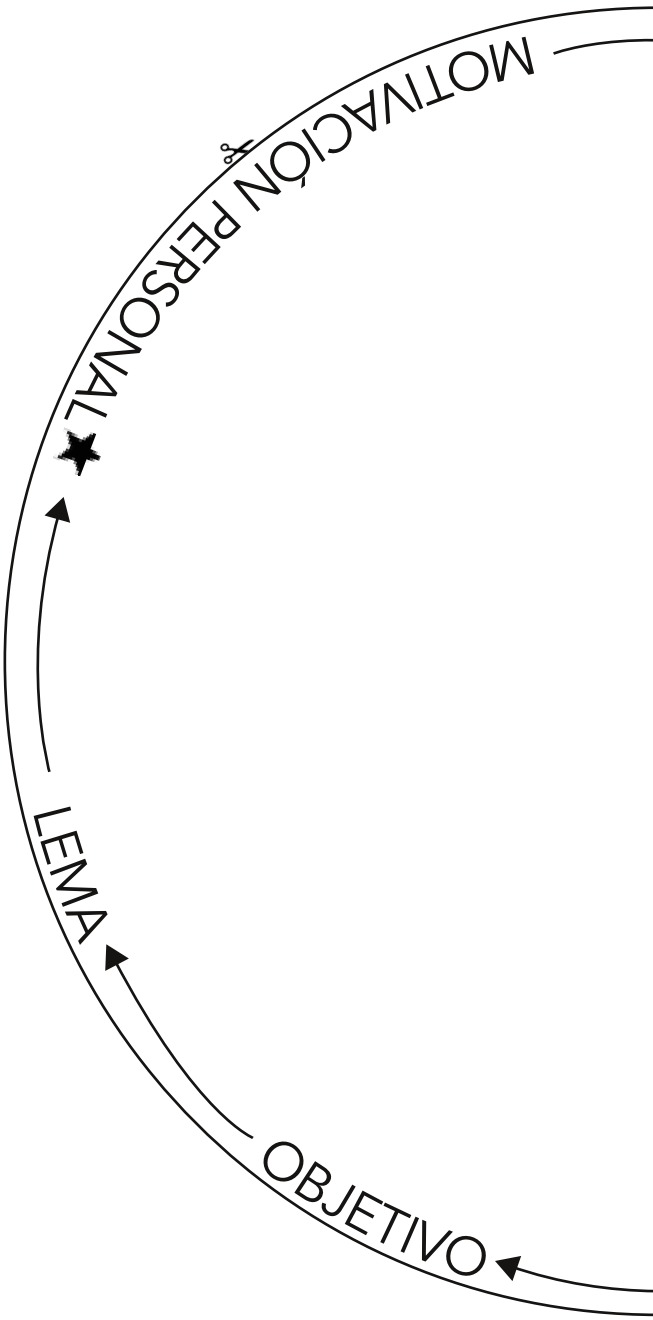


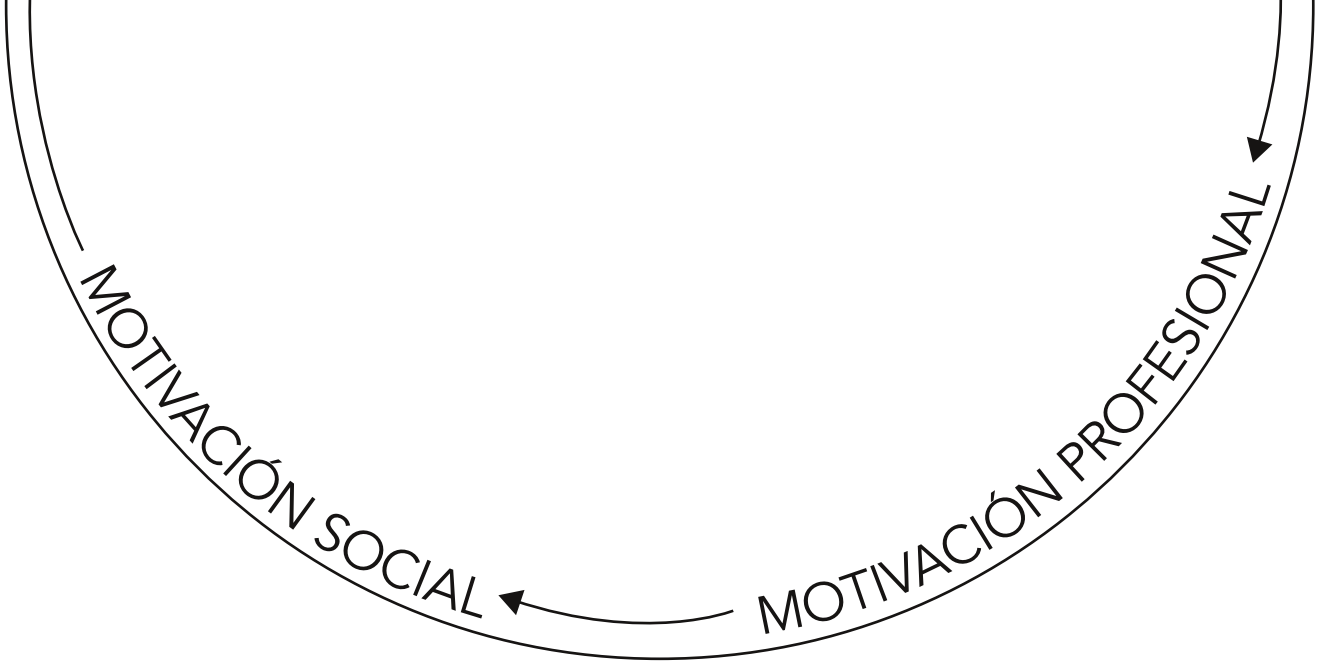
Para 4 jugadores:



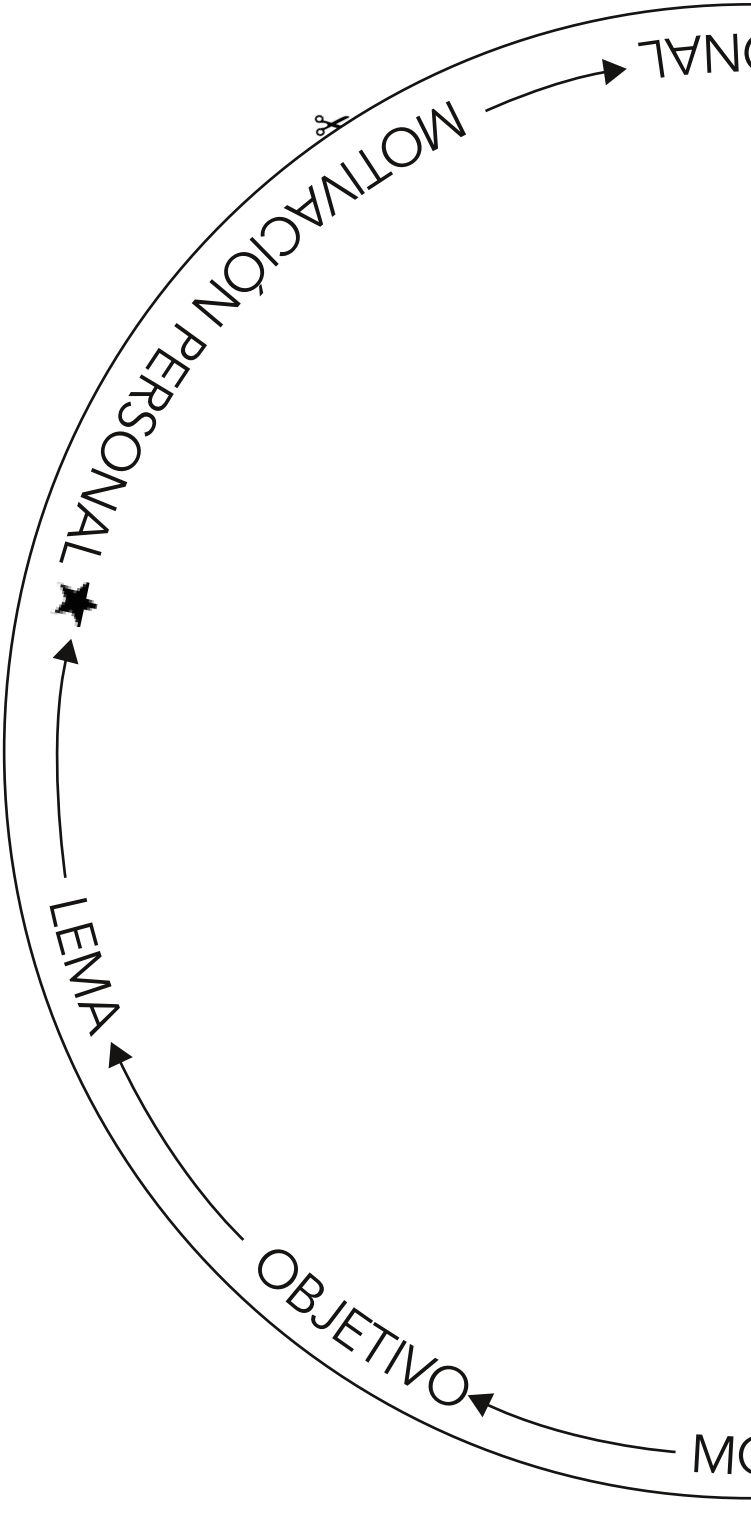
MOTIVACIÓN PROFESIONAL
MOTIVACIÓN PROFESIONAL

Para 5 jugadores:




MOTIVACIÓN PROFESIONAL
MOTIVACIÓN SOCIAL

Para 6 jugadores:



MOTIVACIÓN PROFESIO

MOTIVACIÓN SOCIAL

OTIVACIÓN TRASCENDENTAL