

Imago

SISTEMA PARA UN JUEGO DE ROL
CENTRADO EN LA INTERPRETACIÓN

KIKO LEÓN

*A Mónica, David, Jorge y María,
por sus aportaciones a este sistema
y por jugar conmigo.*

Primera edición Agosto del 2010

Este trabajo está protegido por la licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir igual 3.0 Unported License. Puedes copiar este trabajo, modificarlo, y hacer uso incluso comercial siempre que reconozcas la autoría y mantengas la licencia del material original. Para ver una copia de esta licencia visitar la página Web <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> o enviar una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA

*Entre el vivir y el soñar
hay una tercera cosa.
Adivínala.*

Antonio Machado

Los primeros capítulos hablan del juego de rol en abstracto, no son en absoluto necesarios para entender el sistema de juego, que empieza a explicarse cuando se habla de “La ficha del personaje” No quisiera que por la forma densa de exponer mis impresiones nadie se echara atrás a la hora de jugar, así que invito al jugador que se aburra con las primera líneas que pase directamente a ese capítulo. Jugar es más sencillo que entender los conceptos, el sistema es mucho más fácil que su explicación. Animo a usarlo desde el primer momento.

La regla de oro del rol es que cualquier norma sólo sirve para inspirar. Parece que hay una especie de eclosión de juegos de rol independientes y esta es nuestra contribución. Defiendo apasionadamente el juego como un instrumento de un potencial enorme y servir de inspiración a otros como yo, ha sido el motivo que me ha movido a escribir las normas de un sistema que mi grupo de juego ha desarrollado durante los últimos cinco años.

El juego sirve para distinguir la ficción de lo real. Si algo distingue a una persona madura es que no necesita fingir. En ese sentido el juego es una herramienta de madurez. Me descubro ante los que, después de la mayoría de edad han sabido volver a ser niños.

TEORÍA

UNA HERRAMIENTA PARA IMAGINAR

Este manual es una sugerencia. Pretende nada menos que sacar al juego de Rol de su nicho cultural donde se utiliza como juego de aventuras más o menos juvenil y proponerlo como herramienta de experimentación narrativa e interpretativa para un juego psicológico de exploración empática e improvisación teatral.

No es que los juegos de Rol al uso no sean eso, de hecho a menudo se forma una conexión especial entre los jugadores y sus personajes y lo más normal es que un jugador de Rol tenga muy presentes en su vida las lecciones que ha aprendido de su personaje favorito. El juego de Rol nunca es tan solo un juego de aventuras, tiene la magia de los juegos interpretativos de los niños. Una magia que comparte con el teatro o el cine. Pero normalmente los juegos de rol centran sus normas en la aventura de acción espectacular, describiendo las habi-

lidades físicas y sociales y abandonando la personalidad del personaje al albedrío del jugador, sin que tenga ésta, a priori, nada que ver en sus acciones. Aquí no haremos más que plantear unas normas pensadas para la interpretación y la creación de personajes auténticos que cobren vida lo más espontáneamente posible, haciendo hincapié en la interpretación, la autenticidad, la profundidad emocional y la complejidad de las relaciones y las reacciones ante la vida.

EL JUEGO PERDIDO

El consumismo y su industria llevan décadas desalojando la faceta creativa de la vida diaria del hombre común convirtiéndonos en meros consumidores cada vez más necesitados de sus productos. Los sueños, los mitos y las fantasías no son una excepción. El juego de Rol recupera una tradición: contar historias y emocionarnos con ellas, y hacerlo en sociedad, unos a otros, cara a cara.

La popularización del juego de Rol supone una reconquista del espacio perdido. Los juegos de Rol retoman las historias tradicionales y las democratizan convirtiendo en partícipes de éstas a todos sus jugadores.

Esta reconquista de la imaginación, ese retorno a la infancia en la vida adulta, es alimento para el espíritu; con este juego se alcanza ese estado en el que el tiempo se detiene. Y no sólo es estimulante y divertido, también es curativo y enriquecedor.

EL PSICODRAMA

Mucho antes de que los juegos de mesa evolucionaran en el Juego de Roles, un alumno de Jung llamado Jacob Levi Moreno desarrolló una terapia grupal basada en el juego de roles.

Al principio de los años veinte, Moreno puso en práctica un método de investigación artística del ser humano y una forma de desarrollo y crecimiento personales que se conoce como “Teatro Espontáneo de Viena”, en el que el teatro se utiliza para el conocimiento del propio actor. En él los actores representan roles con espontaneidad para acercarse a un problema determinado o ampliar sus experiencias. Su objetivo no era terapéutico, sino más bien estético. Su eficacia como terapia se mostró de forma espontánea, durante las interpretaciones, y Moreno desarrolló la idea del teatro de la espontaneidad para fines terapéuticos.

Esa terapia, que llamó Psicodrama -y que en la actualidad cuenta con cerca de 10.000 terapeutas profesionales que la practican- ha sido definida así:

“El psicodrama es un método de psicoterapia en el cual los pacientes actúan los acontecimientos relevantes de su vida en vez de simplemente hablar sobre ellos. Esto implica explorar en la acción, no sólo los acontecimientos históricos, sino lo que es más importante, las dimensiones de los acontecimientos psicológicos no abordados habitualmente en las representaciones dramáticas convencionales: los pensamientos no verbalizados, los encuentros con quienes no están presentes, representaciones de fantasías sobre lo que los otros pueden estar sintiendo o pensando, un futuro posible imaginado y muchos otros aspectos de los fenómenos de la experiencia humana.”

Para Moreno, el desarrollo de la espontaneidad era un objetivo fundamental de su terapia. De hecho la técnica fue fruto de la observación de los juegos espontáneos de los niños. Moreno escribió:

“Por un tiempo parecía que la espontaneidad iba a hacer de la inteligencia, la memoria y las fuerzas culturales, escalones que le sirviesen al niño para su desarrollo personal. Pero después queda sometida a estereotipos sociales y culturales rígidos y potentes que dominan las situaciones humanas. A medida que el niño crece en este ambiente, la espontaneidad es una función olvidada.”

Nosotros pensamos que la espontaneidad de la que tanto habla Moreno no reside sólo en la interpretación de roles. Para que sea de verdad espontánea no debe dejar de ser infantil. Su premisa fundamental ha de ser que es un juego. Una herramienta para adultos que no les incite a abandonarse en la mera diversión corre el peligro de convertirse en una herramienta de trabajo para resolver un problema, aunque ese problema sea la propia vida. Así que nuestra propuesta es: ¿por qué no recuperar ese espacio de espontaneidad sin abandonar un ápice de su espíritu infantil? ¿Por qué no construir un híbrido entre el juego de rol

de aventuras y el teatro de la espontaneidad cuyo objeto sea no sólo la exploración de uno mismo, sino la de los personajes y las historias fantásticas o realistas, dramáticas o divertidas, terroríficas o liberadoras que queramos vivenciar, cuyo objeto y razón de ser principal sea simplemente jugar?

Para que sea espontáneo, el juego nunca debe dejar de ser un juego. Puede convertirse, si los jugadores quieren, en un juego muy serio, pero no ha de perder nunca su eje: si no sentimos una emoción infantil que nos traslada de este tiempo a otro diferente es que no nos estamos divirtiendo. Transformarlo en un trabajo intelectual es perder la conexión íntima que une al actor con el personaje y la historia. La magia del juego es que trasciende lo comunicable con palabras, como la poesía o la música. Es emocionante o no es. Insistimos: este potencial de herramienta de exploración empática existe ya en los juegos de rol, lo que pretendemos es facilitarle las cosas a quien quiera profundizar definiendo unas normas con esa intención.

EL JUEGO DE ROL

Según la Wikipedia, un *juego de rol* es:

“... es un juego interpretativo-narrativo en el cual los jugadores asumen el «rol» de los personajes (PJ) a lo largo de una historia o trama, para lo cual interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por este motivo la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramatúrgica.

A su vez, existe una figura principal llamada «director de juego» (conocido también como game master, master, «guía», «árbitro» o «narrador», entre otros), quien cumple las funciones de narrador de la historia y mediador entre los jugadores, e interpreta a aquellos personajes no caracterizados por estos, los personajes no jugadores (PNJ). Por lo general se entiende que el director de juego inter-

preta todo aquello que no es competencia de los PJ, ya sean PNJ o todos los demás elementos de la ambientación: animales, plantas, meteorología, criaturas fantásticas, dioses, sucesos físicos, sucesos mágicos y un largo etcétera. Otras tareas no menos importantes de su competencia son la de árbitro de las reglas, y la de imaginar y describir el escenario y las circunstancias que suceden en la partida.”

Así que tenemos por un lado a los jugadores, con sus personajes (PJs), y un narrador que es el que guía las interacciones e interpreta a los personajes no jugadores (PNJs), que aquí llamaremos personajes secundarios.

Por lo general en un juego de rol el narrador inventa una trama con unos PNJs y guía los sucesos en los que se ven implicados los PJs, cuyas acciones son el factor de imprevisibilidad de la historia que se va construyendo colectivamente a partir del libre albedrío de los personajes y de la lógica interna de la trama.

Matizaremos en este punto que en nuestro juego el narrador evitará en la medida de lo posible fijar los acontecimientos, siendo su labor:

- Imaginar escenarios, con su propia dinámica, introduciendo en ellos a los protagonistas.
- Diseñar personajes secundarios con personalidad, circunstancias y motivaciones definidas para que a lo largo de la historia actúen consecuentemente a esas premisas.
- Inventar la trama concebida no como algo estático que ha de ocurrir, sino como algo que ha empezado y que, a partir de la primera sesión, se desarrollará según su devenir en el que un factor importante habrán de ser las interpretaciones de los jugadores. El narrador ha de imaginar la historia como un ser vivo que reacciona a las acciones de los protagonistas, los secundarios y los ambientes. Ha de soltar la trama y permanecer casi como un espectador contando lo que ocurre.

Esto parece difícil pero es mucho más sencillo que fijar la trama para luego encajar, aunque sea a la fuerza, a los personajes jugadores. Ocurre que una narración de juego de rol sigue un comportamiento caótico. Al principio está determinada por la naturaleza de los personajes, los ambientes y la trama pero, conforme transcurre, eventos aleatorios como las decisiones de los jugadores disminuyen su previsibilidad aumentando la dificultad de control. Si se siguen estos pasos, no sólo aumentará la autenticidad y espontaneidad haciendo la historia más emocionante y rica; con ello el director también evitará enfrentarse con el devenir de los acontecimientos y esa energía ahorrada podrá emplearla en los protagonistas.

Y es que la principal labor del narrador, más allá de la trama, es manipular a los jugadores para que conecten con sus personajes hasta que perciban como lo harían ellos, tal y como la realidad hace con nosotros.

PERCIBIR COMO OTRO

En la interpretación, el jugador puede llegar a imaginar las percepciones, sentimientos, emociones y pensamientos del personaje, vivenciando la narración tanto como protagonista como desde el punto de vista del espectador. Este acercamiento y alejamiento simultáneo no sólo nos enseña a empatizar, sintiendo y percibiendo desde el otro, también nos enseña a comprender al personaje más allá incluso de lo que él se comprendería a sí mismo.

El juego puede ser útil para conocernos a nosotros mismos y si no nos gusta lo que encontramos, saber que podemos cambiar. Un personaje más paciente que nosotros, si llegamos a interpretarlo en todo su potencial, nos enseñará a ser más pacientes. Un personaje más irascible, nos enseñará qué es lo que puede sentir alguien así, y por qué podría ser alguien así. Podremos entender a los demás, y podremos aprender a aceptar quienes son. No nos

referimos a aceptar como tolerar, sino a la aceptación como lo contrario de la negación. Cuando aceptamos a alguien interactuamos de una forma plena y real. Paradójicamente el juego, a través de personajes ficticios y paisajes imaginarios, nos puede enseñar a no interactuar con los demás a través de una imagen. La magia de la máscara es que desenmascara.

LA DANZA DEL ORDEN Y EL CAOS

Todo juego se puede ver como una danza entre el orden y el caos, el caos aporta incertidumbre, sorpresa y creatividad, el orden hilvana ese caos en algo coherente.

Las normas de este juego son una ayuda a los actores, el narrador y la historia, una guía para su interpretación. La mayoría del tiempo, los jugadores actuarán espontáneamente pero cuando una acción

lo suficientemente importante para la historia no se deduzca tan sólo de la intención del personaje que la ejecuta y del ambiente narrado por el director, sino que intervenga el azar lo suficiente como para que el resultado no sea absolutamente previsible, acudiremos a las normas para que el resultado de una tirada de dados guíe al director a la hora de decidir lo que ocurre.

El objetivo es que las normas en lugar de coartar la espontaneidad de la interpretación la potencien y enriquezcan infinitamente. El juego simula los actos del personaje de una forma auténtica porque concilia la determinación impuesta por la personalidad del personaje, sus atributos y el ambiente al que está sometido con la incertidumbre, la falta de certeza sobre el resultado de esta interacción.

En el juego un personaje se entiende determinado por su personalidad y sus atributos, ya sean físicos o mentales. Esta determinación nunca se separa de sus actos. Pero esta determinación de partida no anula la incertidumbre, no fija la esencia del

personaje y no coarta su libre albedrío, ni quita importancia al efecto del azar tanto en las acciones como en su resultado.

La herramienta que determina al personaje es su ficha de personaje. La que simula lo imprevisible, la suerte, la complejidad impredecible o la voluntad de los dioses son, en este juego, dos dados de seis caras.

La ficha es un artificio que divide y cuantifica al personaje en cualidades para después unirlos de nuevo en la interpretación.

La ficha no sólo describe al personaje, también es una herramienta para interpretarlo consecuentemente con la personalidad y los atributos que el jugador ha inventado para él. Lo define de una forma operacional en factores cuantificados. El resultado de una acción lo dará una ecuación en la que tomarán parte dos o tres de estos factores (los más adecuados) mas una tirada de dos dados.

Tanto la dinámica de las acciones como la lógica de la ficha del personaje se explicarán con detalle. En el juego las normas apenas frenarán la interpretación espontánea. Aunque aquí sean explicadas concienzudamente son más sencillas que las de muchos juegos de rol de aventuras, pero para que puedan dar de sí todo su potencial es útil conocer su razón de ser.

LA CONCEPCIÓN DE UN PERSONAJE

Jugar a Rol sería muy difícil si no fuera un juego. Cuando un jugador comienza a interpretar a un personaje no sólo ha de fijarse en la historia que le narra el director, también se ha de hacer la pregunta “¿qué haría mi personaje en esta situación?” Esta pregunta se olvida pronto, porque el jugador interioriza al personaje y actúa espontáneamente y con una rapidez que sólo la intuición puede dar

guiando a su personaje como nunca se le ocurriría delante de un folio en blanco. Una partida de rol puede ser muy útil para construir cuentos o novelas.

Una ficha de personaje es una herramienta que lo define y nos guía en sus actos. Si nosotros fallamos a la hora de interpretar con coherencia al personaje que hemos definido, la ficha al menos corregirá el resultado de nuestras acciones. Si inventamos a un personaje débil y patoso, y luego nosotros nos olvidamos de eso y queremos conducirlo con la agilidad de un elfo de los bosques, aparecerá en la historia como un voluntarioso débil y patoso. Con ello, un defecto en la interpretación se refleja como una virtud, una aportación auténtica en la narración –hay mucha gente que pretende ser ágil y fuerte, pero es débil y patosa- y tal vez, de una forma compleja, nos demos cuenta que somos perfeccionistas y orgullosos y aprendamos que el personaje refleja nuestros defectos, y aprendamos con él. O tal vez nos riamos de su orgullo y lo convir-

tamos en un personaje encantador que acabe siendo, con el tiempo, lo que una vez creyó ser. El juego a menudo es un espejo en el que, fantaseando con nuestro personaje, le transferimos nuestros defectos. Pero el personaje, al reflejarlos nos los mostrará, pudiendo nosotros trabajar nuestra personalidad. Esto que hacen los niños de la forma más espontánea, podemos continuarlo en nuestra vida adulta.

Para crear un personaje sólo necesitamos tener una imagen de él y querer interpretarlo, puede ser de otro sexo, con otras ideas, con otras virtudes y defectos, puede ser mejor o peor que nosotros, interpretarlo puede ser un desafío para superarnos o un divertimento para relajarnos. Conforme esa imagen cobre forma en la ficha y vayamos jugando, el personaje cobrará vida y profundidad, se definirá y acabará siendo lo que hace, alejándose tal vez de la idea inicial, pero de una forma consecuente con la forma en que lo hayamos jugado. Con la experiencia en el juego, cada sesión, el na-

rrador dará a cada jugador puntos de experiencia para que éste pueda subir los factores que crea que su personaje ha cultivado o asimilado. Esta decisión –la de qué factores crecen en nuestro personaje– puede no depender sólo del jugador dueño del personaje, pueden pactar que todos decidan si en verdad ese personaje ha crecido o no en ese sentido. En todo caso es conveniente que sea coherente con sus vivencias para que su historia sea auténtica.

Para elaborar la primera imagen de un personaje podemos basarnos en una fotografía de algún actor, o plagiar directamente a un personaje que nos parezca interesante. Es útil escribir su biografía, pensar sus manías, sus miedos, su diario... Y una vez tengamos su imagen en nuestra mente podemos hacer su ficha.

LA FICHA DEL PERSONAJE

LA ESTRUCTURA DE LA FICHA

La ficha del personaje se ha diseñado para intentar desmenuzar la naturaleza humana en factores que luego se puedan volver a integrar. En conjunto, con ver la ficha, podemos conocer bastante al personaje, incluso saber cómo ha ido creciendo hasta entonces.

Por supuesto que cuantificar la naturaleza humana en factores es un imposible. Pero no hemos de olvidar que es una herramienta para facilitar la interpretación y el desarrollo de un personaje en un juego.

La ficha se podría definir como un modelo factorial de cualidades combinatorias agrupadas en opuestos complementarios que cuantifica la personalidad y que incluye los atributos físicos, psíquicos y espirituales del potencial humano.

La imagen que sigue es un ejemplo de una ficha antes de ser rellenada.

000	R	a	z	ó	n	●	000	●	Imaginación	000					
000	F	u	e	r	z	a	●	000	●	Destreza	000				
000	C	a	r	i	s	m	a	●	000	●	Presencia	000			
000	P	e	r	c	e	p	c	i	ó	n	●	000	●	Introspección	000

000	A	t	l	e	t	i	s	m	o	0000	M	a	ñ	a	000																
000	C	u	l	t	u	r	a	A	a	d	e	m	i	c	a	0000	C	u	l	t	u	r	a	P	o	p	u	l	a	r	000
000	C	i	e	n	c	i	a	0000	A	r	t	e	000																		
000	S	i	n	c	e	r	a	r	s	e	0000	E	n	g	a	ñ	a	r	000												
000	A	g	r	e	d	i	r	0000	E	m	p	a	t	i	z	a	r	000													
000	R	e	a	c	c	i	o	n	a	r	0000	C	o	n	t	e	m	p	l	a	r	000									

000	000	000	(Idioma natal)
000	000	000	
000	000	000	
000			
000			
000			
000			
000			
000			
000			
000			
000			
000			
000			

Pneuma	Psyché	Soma
□○○	■○○○○○○○○	○○○ ¹
□○○	□ ⁻¹ ○○○○○○○○	○○○ ⁻²
□○○	□ ⁻² ○○○○○○○○	○ ⁻³ ○ ⁻⁴ ○ ¹⁰
□○○	□ ⁻²⁵ ○○○○○○○○	
□○○	□ ⁻³ ○○○○○○○○	

Los círculos y cuadrados vacíos los iremos rellenando según las normas que explicaremos más adelante y su valor nos dirá el número que hemos de sumarle a las tiradas.

Para construir un personaje es común hacer un dibujo o una descripción detallada de éste. Tras imaginarlo, lo describiremos en la ficha desglosado numéricamente a nivel de personalidad, de conocimientos, de lucidez mental y espiritual...

Nuestro grupo de juego decidió que cada jugador construyera su propio personaje, pero si el narrador puede crear los y dar a los jugadores las fichas de éstos junto a una breve descripción y biografía. A la hora de la descripción física nosotros optamos por tomar fotografías prestadas de Internet para inspirarnos, fotos que insertamos en las fichas.

Incluimos algunos de esos personajes, los dos primeros tienen menos experiencia, los otros han crecido con el juego. Por cuestiones de derechos de autor los ejemplos vienen sin foto.

SAKURA KENJI

○○● R a z ó n ●●○○ Imaginación ○○○
 ○○● F u e r z a ●●○○ Destreza ○○○
 ○○○ C a r i s m a ●●○○ Presencia ○○○
 ○○○ P e r c e p c i ó n ●●○○ Introspección ○○○

○○○ A t l e t i s m o ●●○○ Ma ñ a ○○○
 ○○○ C u l t u r a A c a d é m i c a ●○○○ Cultura Popular ○○○
 ○○○ C i e n c i a ○○○○ A r t e ○○○
 ○○○ S i n c e r a r s e ●●○○ E n g a ñ a r ○○○
 ○○○ A g r e d i r ●○○○ E m p a t i z a r ○○○
 ○○○ R e a c c i o n a r ●●○○ C o n t e m p l a r ○○○

Astucia ○○○	○○○ Japonés
Caligrafía ○○○	○○○ Chino Mandarín
Callejeo ○○○	○○○ Chino Cantonés
Conducir ○○○	○○○ Inglés
Espíritus ○○○	○○○ Francés
Feng Shui ○○○	
Investigación ○○○	
Leyendas ○○○	
Medicina Tradicional ○○○	
Monta ○○○	
Pistola ○○○	
Protocolo ○○○	
Tai Chi Chuan ○○○	
Tai Chi Jian ○○○	
Tai Chi Qian ○○○	

Pneuma

■○○○
 ■○○○
 □○○○
 □○○○
 □○○○

Psyché

■○○○○○○○
 ■○○○○○○○
 □○○○○○○○
 □○○○○○○○
 □○○○○○○○

Soma

○○○⁷
 ○○○²
 ○³ ○⁴ ○¹⁰

ARIEL KNOX

○○● R a z ó n ●●○○○ Imaginación ○○○
 ○○● F u e r z a ●●○○○ Destreza ●○○
 ○○○ C a r i s m a ●●○○○ Presencia ●○○
 ○○○ P e r c e p c i ó n ●●○○○ Introspección ●○○

○○○ A t l e t i s m o ●●○○○ M a ñ a ○○○
 ○○○ C u l t u r a A c a d é m i c a ●○○○ Cultura Popular ○○○
 ○○○ C i e n c i a ○○○○ A r t e ○○○
 ○○○ S i n c e r a r s e ●●○○○ E n g a ñ a r ○○○
 ○○○ A g r e d i r ●○○○ E m p a t i z a r ○○○
 ○○○ R e a c c i o n a r ●●○○○ C o n t e m p l a r ○○○

Arco ○○○ ○○○ Inglés
 Astucia ○○○ ○○○ Gaélico
 Bosques ○○○ ○○○ Francés
 Cantar ○○○
 Carpintería ○○○
 Caza ○○○
 Coraje ○○○
 Dirk ○○○
 Escalar ○○○
 Espada ○○○
 Guitarra ○○○
 Monta ○○○
 Navegar ○○○
 Pelea ○○○
 Pesca ○○○

Pneuma

■○○○
 ■○○○
 □○○○
 □○○○
 □○○○

Psyché

■○○○○○○○○
 ■○○○○○○○○
 □○○○○○○○○
 □○○○○○○○○
 □○○○○○○○○

Soma

○○○⑦
 ○○○②
 ③④⑥

MARION ZERENI

○●● R a z ó n ●●○●● Imaginación ○○○
 ○○○ F u e r z a ●●○●● Destreza ○○○
 ○○● C a r i s m a ●●○●● Presencia ○○○
 ○○○ P e r c e p c i ó n ●●○●● Introspección ○○○

○○○ A t l e t i s m o ●●○●● M a ñ a ○○○
 ○○● C u l t u r a A c a d é m i c a ●●○●● C u l t u r a P o p u l a r ○○○
 ○○○ C i e n c i a ○○○●● A r t e ○○○
 ○○● S i n c e r a r s e ●●○●● E n g a ñ a r ○○○
 ○○○ A g r e d i r ●○○●● E m p a t i z a r ○○○
 ○○○ R e a c c i o n a r ●●○●● C o n t e m p l a r ○○○

Albañilería de adobe ○○○
 Bibliotecas ○○○
 Cultura Underground ○○○
 Dibujo lápiz ○○○
 Ebanistería ○○○
 Escritura ○○○
 Filosofía ○○○
 Fútbol ○○○
 Go ○○○
 Guquin ○○○
 Krav Magá ○○○
 Pistola ○○○
 Símbología ○○○
 Sugestionar ○○○
 Tatuar ○○○

Alemán ○○○
 Esperanto ○○○
 Español (México) ○○○
 Francés ●●●
 Quechua ○○○
 Inglés (USA) ○○○
 Italiano ○○○

Pneuma

■ ○ ○
 ■ ○ ○
 ■ ○ ○
 □ ○ ○
 □ ○ ○

Psyché

■ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 ■ 1 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 ■ 2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ 2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ 3 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Soma

○ ○ ○ 1
 ○ ○ ○ 2
 ○ 3 ○ 4 10

GABRIELLE UNZAGA

○○○ R a z ó n ●●●● Imaginación ●●○
 ○○○ F u e r z a ●●●● Destreza ○○○
 ○○● C a r i s m a ●●●● Presencia ●○○
 ○○● P e r c e p c i ó n ●●●● Introspección ○○○

○○○ A t l e t i s m o ●○○○ M a ñ a ○○○
 ○○○ C u l t u r a A c a d é m i c a ●●●● C u l t u r a P o p u l a r ○○○
 ○○○ C i e n c i a ●○○○ A r t e ○○○
 ○○● S i n c e r a r s e ●●●● E n g a ñ a r ○○○
 ○○○ A g r e d i r ○○○○ E m p a t i z a r ○○○
 ○○○ R e a c c i o n a r ●○○○ C o n t e m p l a r ○○○

Athame ○○○	○○○ Medicina Natural
Canto ○○○	○○○ Pneumia
Composición ○○○	○○○ Anatomía
Esquiva ○○○	○○○ Herbolaria
Guiñol ○○○	○○○ Osteopatía
Investigar ○○○	○○○ Patología
Trato animal ○○○	○○○ Terapéutica
Antorchas ○○○	○○○ Curas
Coraje ○○○	○○○ Comadrona
Entereza ○○○	
Emociones ○○○	○○○ Ocultismo
Memoria ○○○	○○○ Cultura de París
Arqueología ○○○	○○○ Ritos Funerarios
Documentación ○○○	
Fitocultura ○○○	

Francés ●●●
 Castellano ●●●
 Inglés ○○○
 Gascón ○○○
 Hebreo ○○○
 Ogham ○○○

Pnema
 ■○○
 ■○○
 ■○○
 □○○
 □○○

Psyché
 ■○○○○○○○○
 ■○○○○○○○○
 ■○○○○○○○○
 □○○○○○○○○
 □○○○○○○○○

Soma
 ○○○○
 ○○○○
 ○○○○
 ○○○○

EMIL ISTRATI

○○● R a z ó n ●●●○ Imagenación ○○○
 ○○○ F u e r z a ●●●○ Destreza ○○○
 ○●● C a r i s m a ●●●○ Presencia ○○○
 ○○○ P e r c e p c i ó n ●●●○ Introspección ○○○

○○○ A t l e t i s m o ○○○○ M a ñ a ○○○
 ○○● C u l t u r a A c a d é m i c a ●●●○ C u l t u r a P o p u l a r ○○○
 ○○○ C i e n c i a ●●●○ A r t e ○○○
 ○○● S i n c e r a r s e ●●●○ E n g a ñ a r ○○○
 ○○○ A g r e d i r ●●●○ E m p a t i z a r ○○○
 ○○○ R e a c c i o n a r ●○○○ C o n t e m p l a r ○○○

Alquimia ○○○	●●● Italiano
Arte de la Memoria ○○○	○○○ Rumano
Chelo ○○○	○○○ Francés
Demonología ○○○	○○○ Inglés
Esgrima ○○○	○○○ Latín
Etiqueta ○○○	○○○ Griego
Filosofía ○○○	○○○ Enochiano
Folklore ○○○	
Joyería ○○○	
Liderazgo ○○○	
Manipulación ○○○	
Medicina ○○○	
Meditación ○○○	
Teología ○○○	
Tradición Hermética ○○○	

Pneuma	Psyché	Soma
■○○	■○○○○○○○	○○○ ¹
■○○	■○○○○○○○	○○○ ²
■○○	■○○○○○○○	○ ³ ○ ⁴ ○ ¹⁰
■○○	□○○○○○○○	
□○○	□○○○○○○○	

- Una familia de factores de personalidad que forman su núcleo (primer grupo en el ejemplo). Son más básicos, más arraigados y difíciles de cambiar, más involuntarios. Estos factores se agrupan a su vez en cuatro pares de opuestos complementarios. Estos **FACTORES NUCLEARES** existen en todo ser humano, por eso todos los personajes tendrán al menos un punto en cada uno de esos factores. Son: razón-imaginación, fuerza-destreza, carisma-presencia y percepción-introspección.

- Una familia **DE FACTORES DE PERSONALIDAD SUPERFICIALES**. Están más influidos por la cultura, definen mejor la historia vital y son más fruto de la voluntad del personaje. Estos factores se agrupan a su vez en seis pares de opuestos complementarios. Son: atletismo-maña, cultura académica-cultura popular, ciencia-arte, sincerarse-engañar, agredir-empatizar y reaccionar-contemplar. Aunque son también importantes para el individuo no son fundamentales. Un personaje puede no tener ningún punto en algunos de estos factores y eso sólo signi-

fica que es inepto en ellos, alguien sin ningún punto en cultura académica es casi un analfabeto y alguien sin nada en agredir le costará hacer daño a los demás.

No hay que confundir superficial –en la superficie- con superfluo.

- Una familia de **CONOCIMIENTOS O TALENTOS** que son fruto de su formación e intereses más concretos. Estos factores se eligen por el jugador –por eso en la ficha vienen en blanco-, aquí es donde figuraría una carrera universitaria, un idioma, una técnica de meditación, un oficio... Todos los personajes vienen con tres círculos rellenos en su lengua materna.

- Una agrupación que describe la fuerza y el estado energético-anímico de nuestro personaje. La llamamos **TRÍADA PNEUMA-PSICHÉ-SOMA**, equivalentes a espíritu-alma/mente-cuerpo.

La mayoría de las acciones del personaje serán fruto de una **TIRADA DE DOS DADOS DE SEIS CA-**

RAS mas una combinación de un factor del núcleo de la personalidad y otro de la superficie –que tendrán una cuantificación asignada según las facultades del personaje. Cuando la acción se corresponda a un conocimiento de la tercera familia se le sumará este otro factor. La especialización se da con un tercer factor y todas las acciones tienen al menos dos factores implicados.

Esta riqueza combinatoria hace que cualquier acción que se le ocurra al jugador se pueda definir adecuadamente con una combinación dada, ya sea reflexionar sobre un episodio de la propia vida (introspección +contemplar+memoria o meditación), combatir dejando claro que no se quiere hacer daño al otro, pero que si sigue así la cosa se pondrá fea (Destreza + sincerarse + pelea), hacer el amor místicamente (introspección + empatizar), atléticamente (destreza + empatizar), estéticamente (presencia + sincerarse), seducirle enamorando (carisma + empatizar) o fingir que nos gusta (carisma + engañar)

Como ya se habrá visto, una acción se puede explicar a veces con distintas tiradas que implican los distintos matices de los factores de personalidad que se ponen en juego cuando se realiza. Es cuestión del criterio del narrador y los jugadores decidir qué combinación es la más adecuada.

INTRODUCCIÓN A LA MECÁNICA DE UNA ACCIÓN

En una narración puede, el personaje del ejemplo, estar perdido en un bosque nevado, con su arco de caza. El narrador puede imaginar que un animal parecido a un lobo pero más grande y fiero le acecha y puede pensar que el personaje podría darse cuenta, y hacerle tirar dos dados de seis caras al jugador pidiéndole que sume a su resultado el valor que su personaje tiene en el factor nuclear percepción mas el valor en el factor superficial reaccionar. Según lo escondido que el narrador haya

imaginado que está ese ser, puede ser más o menos difícil darse cuenta, y según la suerte que tenga en la tirada de dados y lo perceptivo y reactivo que sea su personaje, éste podrá verlo, distinguir una mancha, una especie de animal entre la nieve, un movimiento en la maleza, un sonido extraño o absolutamente nada. Si tiene éxito suficiente en la tirada, el narrador le puede describir:

“algo parecido a una nube de vapor te llama la atención, distorsiona los árboles que hay tras ella. Viene de la maleza y lo produce la respiración de una figura oscura que avanza lentamente, agazapada entre los arbustos. Parece un lobo, pero es muy grande para ser un lobo, casi se arrastra, casi en silencio, en la misma dirección que tú.”

Ante esta narración del director, el jugador puede decidir que su personaje corre tanto como le sea posible, con lo que probablemente el narrador le haría tirar dos dados de seis caras más destreza más atletismo, o podría el jugador decidir que su personaje se queda quieto y dispara su arco sobre la

criatura, con lo que el narrador le podría hacer tirar destreza más agredir más arco (este tercer factor se tiraría porque este personaje en concreto sabe tirar con arco y tiene uno en la escena).

Incluso el protagonista puede decidir que su personaje grita intentando asustar al animal (2d6 + presencia + agredir) o que, curioso, reflexiona sobre qué clase de animal puede ser esa cosa tan rara (2d6 + razón + cultura popular) a lo que el narrador le puede contestar, si ha tenido éxito:

“desde luego que nunca habías oído hablar de un animal así, lo más parecido que se te ocurre es un hombre-lobo.”

Cada acción no sólo tiene una tirada posible, tiene muchas, y cada personaje, según decida el jugador, puede actuar con libre albedrío. Las posibilidades son infinitas, el resultado imprevisible.

La dinámica de la acción la explicaremos con todo detalle. También el significado de cada factor, para que el narrador o el jugador sepan qué facto-

res pueden estar implicados en una acción concreta.

LÓGICA DE LOS FACTORES ENFRENTADOS

En la ficha cada factor tendrá asignada una puntuación (número de círculos tachados a su lado) que será su aporte en las tiradas que lo impliquen. Frente a él, si es un factor “núcleo” o “superficie” tendrá su factor opuesto de esta forma:

OOO RAZÓN OOOO IMAGINACIÓN OOO

Cuando hagamos el personaje o hagamos que éste crezca con los puntos de experiencia que nos de el narrador, primero se rellenarán las casillas del centro del par. En el ejemplo, razón empezará a rellenarse desde la N e imaginación desde la I, cada factor en un color diferente. Cuando se toquen se empezará a rellenar los círculo de fuera, a partir

de la R los de razón y de la N en imaginación. Más adelante se explicará el valor en puntos de comienzo o de experiencia que cuesta subir el valor de cada factor.

Los factores núcleo y superficie se han agrupado en pares de opuestos para que la especialización en un factor tienda a limitar el crecimiento del opuesto. Así, cuando un personaje se haga excepcionalmente rico en un factor podrá fácilmente ser pobre en el opuesto, desequilibrándose (alguien muy, pero que muy racional es muy fácil que no sea muy imaginativo) y para que en los límites de lo sobrehumano esté la “locura” (y que el mayor genio del mundo en un arte lo tenga difícil para ser un científico, o que una persona excepcionalmente empática lo tenga difícil para agredir).

También queríamos evitar algo que suele ocurrir con el tiempo en los juegos de aventuras: que todos los personajes, con los puntos de experiencia, acaben siendo iguales a fuerza de ir subiendo sus atributos.

Con un punto en un atributo se es más bien mediocre en ese factor, con dos normal, con tres bueno, con cuatro excepcional, con cinco una eminencia, con seis un genio, con siete un genio desequilibrado. Se puede ser una eminencia en dos pares de opuestos, pero para ser un genio se ha de entrar en el camino del desequilibrio.

En el caso de los conocimientos o talentos, tener un punto significa conocerlo, pero no destacar especialmente entre las otras personas que lo tienen, digamos que un aficionado o un recién licenciado. Con dos puntos se es lo suficientemente bueno como para enseñarlo, se es un buen profesional o un maestro. Con tres se destaca en esa materia, siendo un experto en ella.

Más adelante se explicará con detalle la forma en que crecen los atributos con la experiencia. Ahora explicaremos su significado para que los jugadores decidan qué factores han de estar puntuados y cuánto para que la ficha sea acorde a su personaje imaginado, y para que el narrador sepa qué facto-

res intervienen en qué acciones. La tríada pneuma-psiché-soma se explicará en un apartado aparte.

FACTORES NUCLEARES DE LA PERSONALIDAD

-**PAR RAZÓN-IMAGINACIÓN.** La razón denota la parte de nuestra inteligencia deductiva, analítica, normativa y racional. La imaginación se refiere al conocimiento intuitivo, la creación espontánea, el pensamiento irracional y las sensaciones pensadas pero no razonadas.

-**PAR FUERZA-DESTREZA.** La Fuerza denota la potencia corporal del personaje, a la vez que la capacidad de su físico para resistir lesiones o cansancio. La Destreza habla de la habilidad y la coordinación, la agilidad para hacer algo.

-**PAR CARISMA-PRESENCIA.** El carisma denota el atractivo activo del personaje, su conversación y su

carácter. La presencia denota el atractivo pasivo del personaje, su porte, sus gestos, forma de moverse y belleza.

-PAR PERCEPCIÓN-INTROSPECCIÓN. Percepción indica el grado en que nuestra atención está abierta al mundo exterior, es la agudeza, la sensibilidad de nuestros sentidos. Introspección es el grado en que nuestra atención se centra en nuestro mundo interno. Es un indicador de nuestra memoria, nuestra capacidad de concentración y del control que tenemos sobre nuestros pensamientos.

FACTORES SUPERFICIALES DE LA PERSONALIDAD

-PAR ATLETISMO-MAÑA. Atletismo es un indicador de la preparación física del personaje, de su entrenamiento. Maña es un indicador de lo preparados que estamos para manipular objetos, utilizar herramientas y construir con las manos.

-PAR CULTURA ACADÉMICA-CULTURA POPULAR. Cultura académica es el conocimiento que nuestro personaje tiene del mundo académico, son todos aquellos conocimientos que suelen estar en los libros y que nos definen como personas cultas. Cultura Popular es el conocimiento no académico que tiene nuestro personaje del mundo en que vive.

-PAR CIENCIA-ARTE. Ciencia es un indicador del conocimiento, la habilidad y la sensibilidad científica del personaje. Arte es la habilidad para la creación artística y su comprensión, disfrute y expresión.

-PAR SINCERARSE-ENGAÑAR. Sincerarse es un indicador de la capacidad para expresar sentimientos e ideas y facilitar que otros los entiendan. Engañar es la capacidad para manipular las percepciones de los demás y todo tipo de estrategias que implique argucias.

-Par AGREDIR-EMPATIZAR. Agredir es indicador de nuestra capacidad para alejarnos del otro, para

la violencia y la agresión. Empatizar indica la capacidad para identificarnos con el otro. Es nuestra aptitud para comprenderle.

-Par **REACCIONAR-CONTEMPLAR**. Reaccionar es la contundencia con que nuestro yo físico y mental se defiende ante un cambio repentino. Incluye desde nuestros reflejos hasta nuestra resistencia al daño. Contemplar es nuestra capacidad de centrar nuestra atención en algo. Indica lo observador que es nuestro personaje. El control que tiene sobre su percepción e introspección.

TALENTOS O CONOCIMIENTOS

Aquí se añadirían saberes y habilidades que definen a nuestro personaje cualitativamente. Incluyen su formación, sus aficiones y sus intereses más concretos. Se pueden especificar las que se quieran, como ejemplo aportamos unas cuantas:

Un idioma extranjero, filosofía, matemáticas, conducir, esgrima, acrobacias, astucia, interpretación teatral, piano, medicina, mentir, timar, informática, interrogar, investigación, ocultismo, correr, boxeo, esquivar, equitación, seducción, jardinería, poesía, cocina, química, pilotar, disfrazarse, esconderse, trepar, entereza, tai-chi, arco, navaja, astrología, mecánica, chamanismo, liderazgo, coraje, reflejos, astucia, intimidar...

LA TRICOTOMÍA PNEUMA – PSICHÉ - SOMA

La personalidad de un personaje no es suficiente para explicarlo. La naturaleza humana es más compleja: por un lado su estado es voluble, por otro, la persona tiene un aspecto espiritual que los modelos psicológicos tienden a dejar de lado. Con esta parte de la ficha, no sólo podremos saber el estado anímico y la fuerza mística de nuestro personaje, también conoceremos su potencia mental y sabremos como está en el momento de la interpretación, estipulando cómo afecta esto al resultado de las acciones.

Para entender esta tríada nos hemos inspirado en modelos tradicionales de la naturaleza humana. Más que para hacer metafísica, lo hemos hecho porque resulta útil para simular la vida espiritual, psíquica y física del personaje. Se trata de la tricotomía espíritu-alma-cuerpo, que en la ficha viene

anotada en su acepción griega: pneuma, psiqué y soma.

No pretendemos ser rigurosos en el manejo de estos conceptos, nos basta con entender lo suficiente su significado para aplicarlo en el juego interpretando un personaje con alma.

Con la ayuda de la narración se puede llegar a simular desde la iluminación espiritual hasta la locura, desde por qué nos sentimos tan llenos de vida y tan fuertes cuando estamos enamorados o por qué nada nos sale bien cuando estamos cansados o desanimados. Tenemos la herramienta para definir cómo un vampiro psíquico nos absorbe la mente, cómo un personaje se puede convertir en un zombi o qué ocurre cuando un lugar sagrado nos imbuye del Espíritu o un ángel nos toca en un hombro.

Tanto la pneuma como la psiché viene en la ficha desglosada en dos aspectos: el *ser* (que es un valor permanente) al que llamaremos “mente” en el caso de la psiché y “espíritu” en el caso de la pneuma y el *estar* (que es un valor variable) al que llamare-

mos “ánimo” en el caso de la psiché y “anhelo” en el caso de la pneuma. Mente y espíritu nos hablan de cómo el personaje es: de su fuerza mental en el caso de la psiché y de su iluminación espiritual en el caso de la pneuma. Ánimo y anhelo nos hablan de en qué estado se encuentra el personaje, ya sea mental o espiritualmente, en el momento de la interpretación.

La reserva de ánimo viene determinada por el nivel de mente y la de anhelo por el de espíritu. En el caso de la pneuma, por cada punto de espíritu – representado en la ficha como un cuadrado– dispondremos de dos puntos de anhelo, representados por los círculos anexos. En el caso de la psiché, por cada punto de mente dispondremos de seis de ánimo. Por cada cuadrado rellenado, el personaje dispone de toda la fila de círculos que puede gastar en un esfuerzo, estos puntos se diluyen en una acción determinada sumándose al resto de factores que definen su resultado. Sólo se podrán gastar tantos puntos de ánimo o anhelo como puntos en

el factor mayor implicado en la tirada. A continuación explicaremos cada factor de forma más detallada.

FACTORES COMPONENTES

- **PNEUMA.** Es lo que hay de la divinidad en no-

PNEUMA

☐ OO

☐ OO

☐ OO

☐ OO

☐ OO

sotros. El pneuma no pertenece al personaje, es más interno a él que él mismo.

En la ficha el nivel de pneuma cuantifica tanto la potencia mística

para reflejar esa luz esencial como el estado de nuestro espíritu. Los cuadrados rellenos, que llamamos puntos de espíritu indican el grado de realización espiritual del personaje. Los círculos, a los que llamamos puntos de anhelo, representan la comunión del personaje con su espíritu en el momento de la interpretación. Lo hemos llamado anhelo porque en muchos caminos espirituales -

como el sufí- el místico se siente exiliado y anhelante de su “hogar”, de su verdadero origen, busca reencontrarse con su Señor, el anhelo de su corazón guía a su alma en el camino del reencuentro.

El personaje dispondrá del doble de puntos de anhelo que los puntos de espíritu que tenga. Estos puntos de estado los podrá gastar en acciones en que compromete a su espíritu, a una fuerza esencial de la que todos somos parte. Cada cultura lo llamará de una forma, pero cuando el personaje gaste puntos de anhelo, su espíritu, que es en esencia el de todo lo que hay, intervendrá en la acción sumando estos puntos al resultado de la tirada. Es ese el deseo que si es suficientemente intenso cambia la realidad. Es esta voluntad del espíritu -que no la voluntad de la mente- la que obra milagros. Obrar según la voluntad del Espíritu es, por ejemplo, alcanzar el Tao o ser uno con el Sí mismo.

Haber gastado estos puntos de anhelo no supondrá una penalización, pues en realidad no pertenecen al personaje. El resto de círculos que no tienen

en su fila un cuadrado relleno, que no han sido cubiertos por el anhelo, son la potencia, el recipiente que puede ser llenado por el Espíritu, el espejo que puede ser pulido para reflejar su luz. Los personajes luminosos o siniestros cuya pneuma brilla sobre su patrón –tienen puntos de espíritu, es decir, cuadrados rellenos- tienen dones sobrenaturales y un aura especial. El anhelo –los puntos o círculos- se recupera con la meditación, con ritos o con estados del personaje que le conecten con el Espíritu. Cada tradición tiene su forma.

- **PSICHÉ O ALMA.** Se corresponde a la naturaleza mental de nuestro personaje. Indica su grado de potencia mental, la fuerza psíquica de que dispone para gastar sin sufrir un daño mental.

PSICHÉ

□ ○○○○○○
 □ ○○○○○○
 □ ○○○○○○
 □ ○○○○○○
 □ ○○○○○○

En la ficha, los cuadrados nos indican la potencia mental de nuestro personaje. Y los círculos su estado, lo fresco, animado, cansado o desesperado que está.

El personaje dispondrá de seis veces puntos de ánimo que los puntos de mente que tenga. Estos puntos de estado los podrá gastar en acciones en que empeña su voluntad. Ese esfuerzo de voluntad se reflejará en un cansancio mental que supondrá una penalización de todas las tiradas posteriores a ese gasto y anteriores a su recuperación.

Las percepciones extrasensoriales intensas pueden consumir psiché y los daimones (hadas, fantasmas...) acostumbran a alimentarse de ella. También se consume con el estrés mental continuado. Ese gasto puede decidirlo tanto el narrador como el jugador, y a veces, si lo quiere el narrador, vendrá determinado por una tirada (introspección + reaccionar, por ejemplo) que nos dirá cómo ha soportado la constitución de nuestro personaje esa agresión, esa emoción o esa decepción.

El ánimo se recupera hasta su nivel normal descansando y haciendo cosas edificantes para el personaje, con una alegría o una consecuencia positiva, con un éxito en algo de importancia, al recibir

una grata noticia, con el recuerdo de algo especial, un consejo inspirador...

- **SOMA**. Es el indicador de entereza física. El estrés corporal intenso y sobre todo el daño físico, la consumen. Algunos daimones (como los vampiros) se pueden también alimentar de ella. Conforme se va gastando, el personaje pasa del cansancio físico al agotamiento, o del dolor al entumecimiento y la muerte. Se recupera hasta su nivel normal descansando y comiendo, aunque, si se trata de una curación, depende de los cuidados médicos y de la lesión. Conforme se tache el soma, el personaje adquirirá una penalización en todas las tiradas, debido al agotamiento y al dolor.

DINÁMICA DE LA TRICOTOMÍA

El conjunto *pneuma-psiché-soma* o *espíritu-alma-cuerpo* no ha de verse, al menos en el juego como tres cosas diferentes y estáticas, sino más bien co-

mo facultades de un todo que es el ser humano, al menos en lo que a la ficha se refiere. En realidad esta crítica se puede aplicar a todo el resto de facultades de la ficha, ninguna se explica a sí misma sin la ayuda de las otras, por eso combinar varias es un elemento necesario para explicar la mecánica de una acción humana. Aun así una misma acción implica todas las facultades que pudiéramos inferir de la naturaleza humana y que en el juego se sumen unas pocas de ellas no nos ha de hacer olvidar que cualquier factor es un artificio y que el personaje es en realidad un todo y como un todo actúa en toda ocasión.

Esta tríada es dinámica, representa el estado del personaje en un momento dado. El estado en uno de sus factores afecta a todas las tiradas del personaje, y hay un movimiento energético entre ellos, influenciándose entre sí porque en el fondo son un eco de lo mismo.

En los factores *psiché* y *pneuma* encontraremos unos cuadrados junto a filas de círculos, éstos cua-

drados representan el dominio del personaje en esos factores, indican la iluminación en el caso de la pneuma y la potencia mental en el caso de la psyché, un cuadrado relleno representa que el personaje puede gastar a voluntad los círculos de su fila en una acción dada. Esos puntos los recuperará con la contemplación mística, el contacto con los dioses o el tao, o el centro –cada cultura lo llama de una forma- en el caso de la pneuma y con el descanso, los momentos agradables, la contemplación, una buena cena, dormir... en el caso de la psyché.

Cuantos más cuadrados rellenos, más podrá el personaje implicar su voluntad o su alma y su espíritu en una acción. Eso se reflejará tachando con un lápiz las esferas de la fila anexa a un cuadrado relleno, gastando ánimo o anhelo.

GASTO Y RECUPERACIÓN DE PSICHÉ

Se podrá gastar tanto ánimo como el valor en el factor más cultivado empleado en una acción en concreto. Cuando gastemos toda una fila de ánimo, habremos bajado temporalmente el poder de nuestra mente con lo que se generará una penalización fruto del cansancio mental. Con un punto de mente tendremos una fila de seis puntos de ánimo que gastar, con dos, dos, y así hasta cinco.

No se pueden gastar más puntos de ánimo que el valor del factor más desarrollado implicado en la acción. Los puntos de ánimo a gastar se declaran a priori, antes de realizar la acción, con lo que se pierden aunque ésta no tenga éxito. Una vez por partida, se podrá hacer un gasto de ánimo a posteriori, para sacar adelante una acción fundamental que no ha tenido éxito.

Cuando hayamos gastado la primera fila y empecemos a gastar la siguiente (ya hemos gastado 7

puntos de *ánimo*), estaremos cansados y se reducirá en uno el valor de todas nuestras tiradas. La penalización en las tiradas según el ánimo gastado viene escrita en la ficha, supone una resta de ese valor a todas las tiradas del personaje, excepto en dos casos: en las tiradas para resistir el daño físico (*fuerza+reaccionar*) y en las tiradas que impliquen el *pneuma*. La penalización por el gasto de ánimo es acumulativa con la acumulación por el gasto de soma.

Todos los personajes comienzan con uno en mente. Los personajes con mucha potencia mental pueden gastar mucho *ánimo*, siendo capaces de hacer actos extremos o soportar prolongados esfuerzos gracias a su poderosa fuerza de voluntad. Una persona normal tiene uno o dos puntos de mente. Tres ya es alguien de una mente fuerte, capaz de imbuir con su voluntad las cosas que hace de una forma patente.

Cuando se ha gastado toda la reserva de mente, un jugador puede decidir que su personaje conti-

núa gastando ánimo. Esto sólo ocurre en momentos muy extremos, y socava la salud del personaje incluso puede llegar a matarlo. Un punto de soma gastado ofrece dos puntos de ánimo al personaje.

La siguiente tabla indica la penalización que sufren las acciones del personaje según cuántos puntos de ánimo haya gastado.

ÁNIMO GASTADO	PENALIZACIÓN
De 0 a 6	0
7 a 12	-1
13 a 18	-2
19 a 24	-2
25 a 30	-3

La recuperación de ánimo puede depender del carácter y gustos del personaje. Un mismo estímulo puede animar a unas personas y no a otras. A continuación sugerimos unos criterios para normalizar la recuperación y el gasto de *ánimo*:

ACTIVIDAD	VARIACIÓN DE ÁNIMO
Descanso	+1 cada 3 horas
Comida gratificante	+2
Dormir sin interrupciones	+3
Un éxito relevante	Desde +1 a toda o tanto como psiché gastada
No dormir	- (2 número de días)
Un susto	Desde -1 a toda
Un fracaso	Desde -1 a toda o tanto como psiché gastada...

GASTO Y RECUPERACIÓN DE SOMA

La Soma o salud se gastará con heridas, sobreesfuerzos y enfermedades. Su pérdida significa daño estrictamente físico y vendrá asociado a una penalización en las tiradas. Esa penalización se acumula con la penalización de psiché.

Cuando tras una acción un personaje sufre daño, este daño se traduce en pérdida de soma. Cuando se pierde toda la soma, el personaje muere. Según la herida o enfermedad que sufra el personaje, sufrirá una penalización a todas las tiradas. Ese malestar se traduce en el juego en pérdida de puntos de *soma*, que en la ficha se expresará tachando círculos en el apartado del soma, cuando se tachan los nueve círculos el personaje estará incapacitado, uno más y morirá.

El daño se resiste con una tirada de Fuerza + Reaccionar y en esta tirada nunca cuentan las penalizaciones. La dificultad de la resistencia depende

del tipo de daño, cuestión que se abordará en una tabla cuando tratemos las tiradas de agresión y daño más adelante. La penalización de las tiradas según la merma en el soma se traduce en esta tabla:

SOMA PERDIDA	PENALIZACIÓN
De 0 a 2	0
3 a 5	-1
6	-2
7	-3
8	-4
9	Incapacitado
10-	Muerto

El tipo de daño sufrido se ajusta a las heridas que lo han provocado. Cuando la pérdida de soma es producida por haber utilizado la salud física para sumar fuerza de voluntad, ese daño puede ser psicológico –pudiéndose los personajes volverse locos o desarrollar secuelas mentales como fobias- o físico, como el corazón débil.

Daños graves –cinco puntos de soma o más- pueden dejar secuelas que pueden ser desde cicatrices a problemas de salud o movilidad. Este tipo de secuela –que el personaje se quede cojo, tuerto, o tenga fobia a la oscuridad por ejemplo- lo decide el narrador. Pero es bueno contar con el jugador, para que sea en *pro* de su personaje y la narración.

La recuperación de soma no sólo depende del número de soma perdida, sino también del tipo de daño que se ha sufrido y del cuidado que se dedique a la recuperación, que puede variar de hospitalización necesaria a un poco de descanso. La siguiente tabla sólo pretende servir de inspiración, el tiempo de curación lo decidirá el narrador.

SOMA PERDIDA	EJEMPLOS DE DAÑO	TIEMPO DE CURACIÓN <i>en condiciones favorables</i>	TIEMPO DE CURACIÓN O EMPEORAMIENTO <i>en condiciones desfavorables</i>
1	Golpe limpio	1 hora	1 hora
2	Golpe con dolor interno, pequeño corte	3 horas	5 horas
3	Corte, golpe con daño interno, quemadura	2 días	5 días, pequeña secuela
5	Quemadura importante, lesiones internas, corte profundo	15 días	Pierde un punto de soma cada 3 horas
7	Quemadura grave, balazo, navajazo	1 mes	-1 soma/hora
8 y 9	Estado crítico	Meses. Puede dejar secuelas	Muerte

CONSTRUCCIÓN DE UNA FICHA

Al hacer la ficha del personaje, traduciremos lo que hemos imaginado de él a unos valores en unos factores normalizados. De inicio todos los jugadores tendrán una ficha vacía, salvo un círculo relleno en cada factor nuclear de la personalidad, uno en mente y los tres círculos del conocimiento en su idioma natal.

Al empezar, el jugador rellenará la ficha de la siguiente forma:

- Llenará doce círculos repartidos entre los factores de personalidad nuclear, siempre consecutivamente desde el nombre del factor hacia el centro y de un color diferente para cada factor del par. Una vez llenos los círculos intermedios del par, si quiere enriquecer alguno de los factores de ese par se rellenarán los del exterior anexo al factor que quiere desarrollar. El valor en un factor vendrá determinado por el número de círculos rellenos que tiene a su alrededor.

- Se rellenan de igual forma doce círculos entre los factores de personalidad superficiales. En este caso puede haber factores sin ningún círculo lleno o factores que ocupen todo el centro.

- Llenará otros doce círculos en talentos concretos. Elegirá qué conocimientos o talentos específicos tiene su personaje y hasta qué punto es un experto en ellos. Esos factores no están asociados en pares, y pueden llegar a ser tres por factor como máximo. Un círculo relleno supone ser aficionado, conocer ese talento. Dos es ser experto, o profesional no mediocre. Tres es ser destacado, un maestro o una eminencia.

- Rellenará dos cuadrados de la tríada pneumapsiché-soma.

A continuación, el jugador tendrá unos puntos de edad que se podrán gastar en subir lo que queramos de la ficha del personaje sin más limitación que la de justificar esos atributos.

Un círculo relleno en un atributo nuclear nos costará diez de esos puntos, uno superficial siete. Uno en un talento o conocimiento cinco. Un cuadro de psiché o pneuma costará 10 puntos de edad y de salida no se podrá tener más de tres cuadrados rellenos de pneuma.

CRECIMIENTO CON LA EXPERIENCIA

Conforme el personaje desarrolle experiencia, el narrador le irá ofreciendo al jugador puntos (cada sesión del juego) que servirán para subir sus habilidades.

Los puntos de experiencia se darán según el criterio del narrador, dependiendo de las vivencias del personaje en el juego. Se ha de intentar que el jugador haga crecer al personaje en el sentido en que sus experiencias determinen. De común acuerdo se

podrá exigir que el aumento en una determinada habilidad esté justificado.

El coste en subir cada habilidad en puntos de experiencia depende de los círculos que se tengan ya en ésta y de cómo esté equilibrado el atributo con su par. En la zona central -los círculos entre los dos nombres del par- un nuevo círculo relleno en un atributo nuclear nos costará lo que resulte de multiplicar 12 por los círculos que ya teníamos, uno superficial 10 por el valor que ya teníamos. El primer círculo en un talento nos costará 12 puntos de experiencia, el segundo 9 y el tercero 20. El ánimo cuesta un valor diferente según a qué fila de mente pertenece, y el valor de mente sube automáticamente -sin gasto adicional de puntos- cuando se ha rellenado por completo su fila correspondiente de ánimo. Un nuevo cuadro de espíritu costará los cuadros que tengamos rellenos por 12.

El espíritu se sube de cuadrado en cuadrado, y no por puntos de anhelo -la iluminación es repentina,

no gradual-, y cualquier subida de este atributo ha de estar totalmente justificada por la narración.

Cuando hablamos de valor actual nos referimos a los espacios rellenos en ese atributo.

Cuando pasamos a rellenar los círculos situados en los extremos, que no están entre dos atributos, en lugar de multiplicar por el valor actual en círculos de ese atributo se tomará el mayor valor de los atributos del par en la zona del centro más el que ya se tenga en el atributo en cuestión en el extremo. Esto es una forma de normalizar que cuesta más aprender un determinado atributo cuando se está desequilibrado hacia un par contrario.

Utilizaremos dos colores o signos distintos para rellenar los dos atributos de un par.

HABILIDAD	CÍRCULOS DE INICIO
Factores Nucleares de Personalidad	12 (sin contar el punto en cada factor relleno en la ficha en blanco)
Factores de Personalidad Superficiales	12
Talentos Concretos	12 (sin contar los tres puntos en su idioma natal)
Psiché y Pneuma	2 a repartir (sin contar el punto en mente relleno en la ficha en blanco)

EDAD	PUNTOS DE EDAD OTORGADOS
Hasta los 30 años	1 por año
De 30 a 50 años	1 cada 2 años
De 50 a 100 años	1 cada 5 años
De 100 años en adelante	1 cada treinta años

HABILIDAD	COSTE EN PUNTOS DE EDAD
Factores Nucleares de Personalidad	10 por círculo
Factores de Personalidad Superficiales	7
Talentos Concretos	5
Psiché y Pneuma	10

EXPERIENCIA	PUNTOS DE EXPERIENCIA
Sesión de Juego	Según la participación del personaje de 1 a 5
Final de Historia	Según lo edificante para el personaje de 0 a 7
Experiencia intensa	De 1 a 3
Crisis resuelta	De 3 a 7

HABILIDAD	COSTE EN PUNTOS DE EXPERIENCIA POR CÍRCULO
Factores Nucleares de Personalidad	Valor actual x 12
Factores de Personalidad Superficiales	Valor actual x 10
Talentos Concretos	Primer círculo 12 Segundo círculo 9 Tercer círculo 20
Mente (se sube cuando se completa su fila de ánimo)	Segunda fila: 3 por punto de ánimo Tercera fila: 5 por punto de ánimo Cuarta fila: 8 /pto Quinta fila: 12/pto
Pneuma	Valor actual x 12

LA ACCIÓN

Cualquier acción, si el narrador considera oportuno, puede requerir de una tirada. El efecto depende de la habilidad del personaje para realizarla, del empeño que ponga en ello y de la suerte reflejada en una tirada de dados.

El narrador decide una dificultad traducida en un valor numérico que será necesario superar para que la acción tenga un éxito o resultado dado. La diferencia entre el resultado de la tirada y la dificultad que tenía da al director un criterio para narrar el efecto de la acción. El valor de la tirada se obtiene con los siguientes sumandos:

- La suma obtenida en una tirada de dos dados de 6. En el caso de que salgan dos seises, se tira un nuevo dado de seis y se suma a la tirada anterior (12). Si por el contrario salen dos unos, estos dados no se cuentan (0) y se lanza un nuevo dado de seis siendo esta última cifra la única que se tiene en cuenta, pero restando al resto de factores en lugar de sumando. (A este factor le llamaremos *2D6*)

-El valor en el factor de personalidad nuclear que el narrador considere más pertinente. (A este otro factor le llamaremos N)

-El valor en el factor de personalidad superficial que el narrador considere más pertinente. (S)

-Si existe, el valor en el factor del talento o conocimiento que corresponda a esta acción. En la mayor parte de las acciones no habrá un factor específico que sumar. (T)

-Si el jugador quiere que el personaje dedique un especial esfuerzo a esa acción en particular, decidirá cuántos puntos de ánimo gasta en esa acción (pudiendo gastar como máximo un número igual al valor del factor de personalidad más desarrollado implicado en la acción, es decir, la de valor más elevado.), siendo ese valor un sumando más. Esta decisión se ha de tomar antes de hacer la tirada de dados. (A)

- Hay tiradas muy especiales donde la pneuma se ve implicada: las acciones e intuiciones sobrenatu-

rales. Si este efecto tiene sentido que influya en una acción, se suma como otro factor (H)

La tirada es el resultado de esta ecuación:

$$R = 2D6 + N + S + T + A + H$$

Siendo R el resultado y los sumandos los distintos factores explicados.

La distancia entre R y la dificultad (a la que llamaremos Umbral o U) será un indicativo del resultado de la acción. Esa distancia es el nivel de éxito. Cuanto más éxito, la acción será más precisa y más satisfactoria a la intencionalidad de quien la ha realizado, cuanto mayor sea el fracaso (menor sea R de U), peor saldrá la acción, cometiendo errores y llegando a cometer pifias.

LA DIFICULTAD en las acciones o el umbral que hay que superar tendrá un valor numérico correspondiente a su dificultad, aquí la distinguimos en siete niveles desde *muy fácil* hasta *extremadamente difícil*:

DIFICULTAD	VALOR (U)
Muy fácil (es sorprendente que no haya éxito)	7
Rutinario (se puede hacer sin especial atención)	9
Normal (sólo requiere atención)	11
Complejo (requiere empeño)	13
Difícil (requiere de toda la atención y empeño y algo de suerte)	15
Muy difícil (requiere mucha habilidad y suerte)	17
Extremadamente difícil	20

A la hora de calcular la dificultad de una acción se tendrá en cuenta la formación del personaje que la haga. Si nuestro personaje jugador es arquitecto, a la hora de leer un plano tendrá menor dificultad que alguien que no lo es -la dificultad de un arquitecto para leer un plano estándar es muy fácil (7)- aunque a veces los hechos demostrarán que no siempre tendrá mayor éxito que otro personaje con mucha cultura académica, mucha razón o mucha suerte.

También puede ocurrir que el narrador estime que sin un talento o conocimiento no se puede hacer una tirada. Por ejemplo, un jugador no puede leer un idioma exótico que no conoce o saber un conocimiento muy técnico o una habilidad que exige un talento muy concreto como mecánica cuántica o tai-chi.

ENFRENTAMIENTO

El resultado de un enfrentamiento lo da el número de éxitos de diferencia entre el ganador y el perdedor. En cualquier enfrentamiento se compara el nivel de éxito (la diferencia entre la tirada y el umbral necesario para la acción) de cada personaje. El resultado nos indicará el nivel de éxito del ganador. Cada punto por encima del umbral del perdedor le restará un punto de éxito al ganador.

La dificultad de la acción de los personajes enfrentados dependerá de la acción en concreto, de la situación, y de si tienen una habilidad específica. Las circunstancias cambian la dificultad de la tirada y pueden situar a un personaje en ventaja sobre el otro. Por ejemplo, en una escena en que un pistolero dispara a alguien que huye entre una multitud la dificultad del que dispara dependerá de lo lejos que esté el blanco, lo rápido que se mueva, si llueve o está oscuro, etc. En cambio, la dificultad para quien huya dependerá de la cobertura que

tenga, del terreno por el que corre..., ambos tirarán según esta dificultad y si el pistolero tiene más éxitos que el que escapa le dará, la diferencia de éxitos determinará la dificultad del daño, pero el daño se estipulará más adelante.

También ocurre a menudo que la iniciativa para la acción es importante, pues el que la tiene puede decidir ser el agresor y el otro personaje podrá defenderse o esquivar con un umbral de dificultad según su situación (no es lo mismo parar un golpe de frente que esquivar un tiro por la espalda). A veces será una tirada enfrentada de la acción –una partida a las cartas, un combate de boxeo–, según decida el narrador y los jugadores se pueden hacer una pelea golpe a golpe o con una serie de tiradas.

El enfrentamiento no se limita en absoluto a lo físico, también puede ser mental (por en el ajedrez, tirada enfrentada de razón + engañar + ajedrez, y en la que tendrá que superar un umbral mucho mayor el que apenas sabe mover las piezas y no tiene “ajedrez” entre los talentos concretos que

quien tiene “ajedrez” a uno), carismático (dos personas que llaman a un niño, el niño no sabe a los brazos de cuál de los dos acudir: carisma + sincerarse -o engañar, si alguno de los dos está engañando al niño y es un secuestrador-, si uno de los dos es conocido del niño, tendrá un umbral más bajo en la tirada que si alguien no lo es...)

Hay que tener en cuenta que la dificultad bajará para los personajes expertos que conocen el talento o conocimiento implicado con respecto a quien lo conozca menos. Por regla general la dificultad de una acción se reducirá en un nivel por cada círculo extra que se tenga en esa acción para un talento o conocimiento concreto. En un duelo de florete, el espadachín tirará con menos dificultad que su oponente si éste conoce menos la técnica. En una partida de ajedrez, por ejemplo, ambos jugadores tirarían razón + engañar + ajedrez, la dificultad, si ambos tienen uno en la habilidad específica ajedrez, tirarán con igual dificultad, y conforme uno de los dos personajes tenga una bola más en el ta-

lento o conocimiento, le bajará un nivel con respecto al otro (la dificultad no puede bajar de muy fácil si se quiere hacer una tirada). Si dos amigos que empezaron a jugar juntos se enfrentan en una tirada dificultad normal, si las circunstancias del juego permiten jugar con normalidad. Quien más éxitos saque gana al otro y la diferencia de éxitos nos dice cómo ha sido de reñida la partida.

Cuando un personaje se enfrenta a varios su dificultad aumenta un nivel por cada nuevo oponente pudiendo hacer un ataque a cada uno con esa dificultad. En estos casos la situación dictará cuantos oponentes pueden atacar y en qué circunstancias. Cuando ataquen varios a uno, podrán bajar la dificultad de sus acciones si éstas se simplifican mutuamente o aumentar si se estorban. Cuando uno quiera esquivar a varios aumentará la dificultad en un nivel por cada oponente añadido sirviendo una sola tirada para esquivarlos a todos.

La dificultad añadida que tiene una acción cuando un personaje está cansado, herido, o las dos co-

sas, está estipulada por un valor negativo para ese nivel de merma en la psyché o el soma. Estas penalizaciones por pérdida de ánimo y por pérdida de Soma son acumulables. La penalización por cansancio mental viene indicada por esta tabla, a mayor valor de mente, más podrá soportar el personaje antes de perder salud.

En cuanto el personaje gaste todos los puntos de ánimo que tolera su mente, empezará a gastar puntos de soma como si fueran ánimo, siendo un punto de soma lo equivalente a 2 puntos de ánimo. Entonces la mente estará matando al cuerpo, pues a un nivel profundo son lo mismo.

Con la merma de Soma se pierden puntos de salud, sufriendo una penalización de -1 cuando se han perdido 3, 4 o 5. De -2 si la merma es 6, -3 si es de 7, -4 si es de 8 puntos y de todos si la merma es de los nueve puntos de salud, pues el personaje queda incapacitado para cualquier acción (inconsciente). Si se rebasa el nivel de 9 puntos de salud, el personaje muere cediendo su pneuma perma-

nente al uno primordial y su mente al mundo de las ideas. Si en el momento de su muerte, el personaje tiene el nivel de mente a 4 o a 5 y el jugador encuentra motivos para ello, podrá volver al juego convertido en un fantasma. Véase que este alma en pena no contiene el espíritu que una vez tuvo el individuo: un fantasma es una sombra que perdura, no la persona que murió.

TIRADAS DE DAÑO

Cuando un personaje sufre un daño, siempre tiene la posibilidad de resistirse. Si es un daño mental, la tirada para hacerlo puede ser introspección + reaccionar (o psiché + reaccionar si es daño de una criatura sobrenatural), si es daño físico, una tirada de fuerza + reaccionar.

Las penalizaciones por daño sufrido no se aplican la resistencia. Los éxitos en resistir se le restan al daño. Antes de la tirada de resistencia, el daño que

hay que soportar lo determinará una tirada del agresor que depende de los éxitos de la acción del atacante y de su fuerza en el caso de que sea un golpe o un arma impulsada por éste. El jugador que lleva el personaje agresor haría una tirada de daño cuya dificultad dependería del éxito del ataque. A éste daño se le restan los éxitos en resistírsele y el resultado será la merma en soma —en caso de ser daño físico— o ánimo, en caso de ser daño mental.

La primera tabla nos indica la dificultad del daño según el éxito que ha tenido en el ataque. La segunda, la tirada de daño que ha de hacer el agresor según el tipo de ataque.

NIVEL DE ÉXITO (SOBRE EL UMBRAL)	DIFICULTAD DEL DAÑO
0-1	11
2-3	10
4-5	9
6 O MÁS	8

ATAQUE	DAÑO
Puñetazo, codazo, mordisco.	2d6+fuerza
Patada, cabezazo	2d6+fuerza+1
Pistola pequeña	2d6+2
Pistola normal	2d6+4
Pistola de gran calibre	2d6+5
Escopeta, rifle	2d6+6
Granada normal	2d6+10-(1 por metro de distancia)
Arco	2d6+fuerza+2
Navaja pequeña	2d6+fuerza
Cuchillo grande Machete , daga	2d6+fuerza+1
Espada	2d6+fuerza+2

RESISTENCIA AL DAÑO

Un personaje evita el daño en varias fases: en la primera el agresor ha de tener mayor éxito en su acción que el agredido en la suya, ya sea porque han enfrentado sus acciones (un duelo a pistola, por ejemplo) o porque el agredido ha intentado evitar el ataque (ha intentado esquivar un puñetazo, por ejemplo), luego, contra la tirada de daño del agresor, el agredido hace una tirada de absorción que le resta éxitos a esta última. Y por último queda la curación.

Así que cuando un personaje es atacado con éxito, opone su resistencia al daño absorbiéndolo, en una tirada de *fuerza + reaccionar* si es daño físico y de *introspección + reaccionar* o *mente + contemplar* si es daño mental.

Esta tirada de resistencia al daño tiene diferente dificultad según sea el tipo de éste. No es lo mismo resistir una quemadura química que una torcedura de tobillo. Ese umbral viene dado en la siguiente tabla:

TIPO DE DAÑO	UMBRAL DE LA TIRADA DE RESISTENCIA
Pequeños golpes y caídas sin cortes ni torceduras, pequeñas intoxicaciones	7
Indigestión, constipados, enfermedades comunes	8
Torceduras, caídas elevadas, golpes contundentes	11
Cortes, caídas contra aristas	12
Punzadas, disparos	13
Fuego, electrocución, ácidos, venenos fuertes	14
Combinación del anterior con otros tipos de daño	15

PRECISIÓN

Un jugador puede hacer un ataque preciso para un resultado concreto –disparar a la cabeza, pegar una patada en la nuez, retorcer la muñeca...– esas acciones subirán el umbral tantos niveles como decida el narrador, dependiendo del aumento en la dificultad con respecto a la acción “inespecífica” (golpear, disparar, bloquearle...). Su éxito se traducirá en que el efecto estará en consonancia con el ataque y que será más difícil de absorber: tanto como más difícil ha sido tener éxito. Es una forma, también, de limitar el daño.

ESQUIVA

Un jugador puede hacer una esquivas aunque haya perdido ya su turno de actuar, sólo que esa acción será muy difícil, dos niveles por encima del umbral que hubiera tenido si el personaje sólo hubiera esquivado.

Si la esquivada tiene más éxito que el ataque, el jugador que ha esquivado resta éxitos de la tirada de iniciativa del agresor en la siguiente acción (*percepción más reaccionar*).

ATURDIMIENTO

Si en un turno se pierde tanto *soma* como su valor de *fuerza+reaccionar*, estará confuso por lo que perderá la iniciativa. También ocurrirá si en un turno se pierde tanto *ánimo* -de forma no voluntaria- que el valor de *mente más reaccionar*. Para evitar el aturdimiento el jugador puede gastar un punto de ánimo.

Si se pierden en un turno más puntos de *soma* que los que tiene en *fuerza+reaccionar* se desmayará a no ser que gaste tantos puntos de ánimo como la *soma* que le falta para igualar la tirada, quedando aturdido. Si se llega al nivel de incapacitado, el personaje pierde la consciencia.

VARIAS ACCIONES EN UN TURNO

Un personaje puede hacer varias acciones en un turno, sumando como mínimo un nivel la dificultad por acción extra. Se realiza sólo una tirada de dados y se sumarán los distintos factores implicados en las acciones.

EJEMPLO DE UNA ACCIÓN

“Un personaje jugador ha soñado con una casa en la que alguien lloraba. El jugador ha decidido buscar esa casa e intenta recordar el recorrido que siguió en el sueño para llegar a ese lugar.”

El narrador decide que es necesaria una tirada, pues puede que el personaje no lo recuerde o que su recuerdo sea parcial. De hecho, le asigna una dificultad de “Complejo” en la que el éxito mínimo para recordar el camino es 13. La tirada podría ser:

2 dados de 6 + Introspección + Contemplar.

Si el valor de la introspección del personaje es 1 y el de contemplar 2, deberá sacar como mínimo un 10 en la tirada de dados para recordar el camino del sueño. Cuanto más suba del umbral requerido, más detalles de éste recordará. Si se acerca mucho a este umbral pero no es éxito (9 en la tirada de dados del ejemplo), podrá recordar algo, tal vez relacionado con lo que busca, pero no lo que busca.

Si hubiera ocurrido este último caso, el narrador podría no decirle nada o darle una pequeña información, como por ejemplo, que el camino no lo recuerda pero que el edificio en el que estaba llorando era de un extraño estilo cubista.

Como el personaje jugador es arquitecto, el jugador puede saber si son frecuentes este tipo de edificios en la ciudad en que se desarrolla la acción, Nueva York. Para lo que el narrador puede hacerle tirar:

Dos dados de seis (2d6) + Razón + Cultura Académica + Arquitectura (uno de los conocimientos específicos de este personaje)

El narrador puede decidir que para un arquitecto, conocer esa información puede tener una dificultad de “normal” (11). Si supera esa dificultad, sabrá que el único lugar donde se concretó este estilo arquitectónico es Praga.

GUÍA DEL NARRADOR

El narrador es el director del juego. Trabaja en dos fases; primero, antes de la sesión de juego, se inventa una trama y prepara el ambiente y escenas. Después, con los jugadores, improvisa interpretando según las premisas que ha imaginado previamente. Interpreta a los personajes no jugadores, describe las situaciones conforme ocurren, decide cuando son necesarias las tiradas y dictamina sus efectos. Marca el ritmo de los turnos y explica, a cada personaje, no lo que ocurre, sino lo que éste ve; es decir, manipula su percepción.

MÉTODOS DE NARRACIÓN

SEMILLAS PARA UNA HISTORIA AUTÉNTICA

El primer trabajo del narrador es imaginar los elementos que luego, en el juego, tomarán forma de historia. Estos elementos podemos abordarlos por separado.

LA TRAMA

Lo primero es pensar un esqueleto para una narración, el narrador imagina unos sucesos y unos argumentos que impliquen a los personajes jugadores.

Piensa qué ha ocurrido en su trama hasta el momento en que se inicia la partida, y luego deja que ésta se desarrolle en relación a lo que los personajes jugadores hagan. La trama ha de estar lo suficientemente bien planteada como para que después, en el juego, el narrador no deba esforzarse demasiado en decidir qué ocurre en relación a una actuación de un jugador. El narrador ha de conocer suficientemente bien su trama para que sepa lo que ésta haría ante cualquier acción de los jugadores. Si la infancia y la personalidad de la trama están bien definidas, su crecimiento en la historia será natural y ésta se desarrollará sin “traumas”. Se atribuye a Shakespeare la cita “el pasado es prólogo”, el prólogo de la partida es la base sobre la que

se sustentará la historia. Es la parte que la determina, que le da forma y sobre esa forma, la historia crecerá.

La trama puede tener subtramas que se cruzan, en una partida pueden haber muchas historias o grandes tramas que se van desarrollando a lo largo del tiempo y unas partidas son el prólogo para otras.

La Trama cobrará vida alrededor de los personajes jugadores. Las cosas también ocurrirán aunque éstos no sean testigos o partícipes, pero el enfoque de la narración lo dictan los personajes jugadores.

LOS PERSONAJES

Los personajes son parte esencial de la historia, sus deseos, necesidades y personalidad son parte de la trama. Tener bien pensados los personajes no

jugadores antes de darles vida es fundamental para que la historia sea auténtica.

No se trata de pensar todos los detalles de la vida de un personaje no jugador, lo que es importante es *conocerle*, es decir, que sus reacciones sean absolutamente previsibles para el narrador. Esa previsibilidad no supone total determinismo, pues a parte de los datos de su ficha, el narrador puede recurrir a la tirada de un dado par decidir una acción imprevisible. Por ejemplo, si en la historia hay un personaje no jugador que es un hombre sencillo y calmado, pero que en determinadas circunstancias se comporta de una forma imprevisible, si esas circunstancias ocurren puede el narrador lanzar un dado y según la tirada hacer qué cosa. Las relaciones entre ellos y con los personajes jugadores han de desplegarse con naturalidad, lo que implica que, como en la vida real, a veces nos sorprendan.

Los personajes de los jugadores siempre han de ser parte fundamental de la trama y protagonistas. Sus motivos, pasado, personalidad, miedos... han

de ser tenidos en cuenta por el narrador como parte de la trama. El narrador ha de narrar para ellos, describiendo según las tiradas las percepciones de los personajes.

AMBIENTE

El ambiente no sólo es el lugar que implica el juego, también lo forma la atmósfera. Es un personaje más que crece y cambia según los eventos que ocurren. La narración ha de ser interesante, cuidando de que los jugadores no dejen de percibir con su imaginación el ambiente del juego como si lo estuvieran viendo.

Se trata de simular la percepción y la intuición de los personajes, por lo que el narrador ha de contar cosas interesantes, describir rápidamente lo que es superfluo y recrearse en lo que es atractivo o misterioso.

ESCENAS

Las escenas son las unidades interpretativas más pequeñas después de los turnos. Cada escena ha de tener valor en sí misma y aportar valor como un eslabón de la trama.

Varían mucho en intensidad y el narrador ha de combinarlas para generar un efecto compensado. El narrador monta la partida como un si fuera una película. Muchas escenas intensas seguidas pueden acabar agobiando al jugador y muchas escenas con poca emoción pueden aburrir.

Las escenas pueden estar preparadas, incluyen el ambiente, los personajes no jugadores que aparecen en ellas y algo que podrá ocurrir. Tienen que estar abiertas a cualquier modificación que se deduzca de las consecuencias de acciones anteriores sobre la trama. Ocurre a menudo que acciones que estaban preparadas para ser centrales, en el momento de jugarlas la trama se ha movido en una dirección que las ha convertido en superfluas, y al

contrario. Por ello una partida es de alguna manera un ser vivo con cierta independencia de la voluntad del narrador. Esa indeterminación es una virtud, el narrador ha de estar dispuesto a sacrificar la mejor de sus escenas: el premio será mayor creatividad y autenticidad y lo que es más importante, los jugadores verán que las acciones de sus personajes tienen consecuencias cruciales y serán de verdad partícipes de la historia, ganando en diversión y riqueza.

CUESTIONES VITALES

LA HISTORIA. El juego tiende a convertirse en una serie de capítulos autoconclusivos llamados partidas –que pueden constar de una o varias sesiones– y una trama que se va desarrollando a lo largo de las partidas. El narrador suele crear una historia para una partida, donde suele haber un desenlace. A lo largo de las partidas, personajes y

cosas que suceden perduran y se desarrollan, a veces de forma casi espontánea.

La historia ha de tener interés. Se trata de simular vivencias a través de personajes así que el narrador ha de preocuparse por lo que les interesa a los jugadores y por lo que les resultaría más edificante de experimentar. El juego puede convertirse en una forma de vivencia de situaciones dramáticas o alejadas de la vida cotidiana. Por supuesto que no deja de ser un simulacro, pero se pueden llegar a entender situaciones y personajes difícilmente comprensibles de otra manera y aprender habilidades sociales tan importantes como la empatía. Podemos vivir relaciones, situaciones, dilemas a través de personajes diferentes a nosotros. Ese potencial ha de ser tenido en cuenta a la hora de preparar una historia.

EL PUNTO DE VISTA. Cada persona percibe de una forma diferente, cada persona imagina de forma distinta las escenas del juego. El narrador ha de cuidar los puntos de vista para valerse de ellos a

la hora de contar lo que ocurre a los personajes: ha de ver por los ojos de los personajes no jugadores cuando los interprete, ha de ver la situación en su conjunto para explicarla y ambientar la escena, ha de ponerse en los ojos de los personajes jugadores para explicarles lo que perciben de forma que la acción acontezca siendo ellos siempre partícipes.

LOS AMBIENTES. El narrador tiene que haber buscado los ambientes en los que vaya a ocurrir la partida. Puede ayudarse de novelas o fotografías, buscar paisajes, ciudades, como si de exteriores para una película se tratara. Ha de pensar cómo son las cosas, situarse temporalmente, cuando anochece, el tiempo que hace, el ambiente psicológico de un lugar.

LAS ESCENAS. El narrador puede preparar de antemano escenas, siempre que éstas sean abiertas, pudiendo insertarlas en el devenir de la partida y de forma acorde con libre albedrío de los personajes. Estas escenas pueden estar muy elaboradas, como si de una película se tratara, pueden ser épi-

cas, espectaculares, siniestras, dramáticas, hermosas...pero siempre se debe estar dispuesto a captar o desechar una escena en *pro* de la coherencia de la historia.

LOS PERSONAJES NO JUGADORES. Son los personajes que no pertenecen a los jugadores, sino al narrador. Pueden ser muy elaborados e ir desarrollándose con la historia o las partidas.

EL CAOS. El caos puede ser un aliado formidable o un enemigo insalvable. El narrador ha de contar con él, puede determinar el principio pero conforme la partida se desarrolla ésta es más impredecible y más espontánea pues la suerte y las acciones de los jugadores van tirando de la trama hacia caminos a veces imprevistos. Esta incertidumbre es una forma de crecimiento natural de los eventos y su práctica en la creación narrativa da lugar a historias auténticas y muy elaboradas pues han crecido de una forma natural y libre. El juego de rol puede ser un instrumento de creación literaria.

LA IMPROVISACIÓN. El narrador se convierte a menudo en un cuentahistorias que se deja poseer por múltiples personajes diferentes, un actor-orquesta a la vez que guionista y director. Se ve obligado a improvisar con fluidez adaptándose a las situaciones y personajes.

EL RITMO. Como en el cine, el montaje entre escenas da fuerza a la historia. Como un director de orquesta el narrador ha de guiar el tempo de juego, intentando que los turnos se den conforme a un buen tono y que ningún jugador se aburra, pero dejando que los jugadores puedan interpretar sin agobios y jugar sin atropellos.

LAS TIRADAS. El narrador debe tener en cuenta el resultado de las tiradas teniendo efecto éste tanto cuantitativamente, en el nivel de éxito o fracaso, como cualitativamente, en la descripción del efecto, que ha de respetar el estilo y la intencionalidad del personaje que ha realizado la acción.

LOS VICIOS DEL NARRADOR

UTILIZAR A LOS PERSONAJES JUGADORES PARA DESARROLLAR UNA FANTASÍA. Los jugadores no son actores. Ellos también son narradores, también hacen la historia. Su juego no se limita a la interpretación de un papel, son ellos los que desarrollan sus personajes y la interacción de éstos con el ambiente narrativo es parte fundamental del juego.

Ocurre a menudo que el narrador imagina una historia demasiado cerrada, en la que los jugadores sólo juegan un papel interpretativo que puede llegar a ser casi de espectador. Esto limita la historia y la empobrece ya que la espontaneidad y la libertad de los personajes para moverse en el ambiente narrado es fundamental. Además, existe el problema añadido de que el narrador, para que los jugadores de verdad actúen según lo que ha previsto, los obliga, creando unas circunstancias ambientales frustrantes. Los caminos obligados generan indefensión y esa indefensión genera apatía. Puede lle-

gar al extremo en que el narrador se sorprenda jugando sólo.

HACER DE LOS PERSONAJES NO JUGADORES LOS PROTAGONISTAS. Aunque a menudo la historia puede girar alrededor de un personaje no jugador, los protagonistas, no ya de la de la historia, sino del juego, han de ser los jugadores. El narrador ha de imaginar las escenas para los jugadores, imaginando la puesta en escena para ellos. Como el narrador crea personajes y juega con ellos, es fácil que caiga en el error de centrar la historia y las acciones en sus personajes sin dejar jugar a los demás.

CONVERTIR EL JUEGO EN UN JUEGO DE ESTRATEGIA. A veces el narrador se preocupa demasiado por la trama y muy poco por las escenas e interpretaciones, empobreciendo el juego al privarle de una faceta vital. Llegando los jugadores a hablar entre ellos confundándose con los personajes sin interpretar. Además, una vez resuelto el misterio la partida se desinfla perdiendo todo interés.

IDENTIFICARSE CON ELEMENTOS DE LA NARRACIÓN. Involucrarse puede ser doloroso. Puede ocurrir que un personaje no jugador que enamoró al narrador desde que lo empezó a imaginar resulte despreciado por los jugadores. O que una situación imaginada para generar un efecto emotivo provoque el inverso. O que una trama tenida como un alarde de imaginación y misterio resulte ridícula o ilógica para los personajes jugadores. En esos casos, si el narrador se identifica con sus creaciones puede llegar a sentirse agredido como si la reacción de los personajes jugadores a otros personajes o a una situación fuera una forma indirecta de ataque personal. Ese es un buen momento para parar una partida y cambiar de actitud.

COMPETIR CON LOS JUGADORES. El juego de rol es no competitivo. No hay nada que demostrar. En las partidas hay situaciones en las que los personajes jugadores se enfrentan a otros personajes, tienen que resolver enigmas o vivir misterios o resolver situaciones difíciles. Este ambiente narrativo puede plantear enfrentamientos pero no ha de

convertirse en una competición entre un narrador que plantea un problema y unos jugadores que tratan de resolverlo. El narrador ha de estar siempre con los jugadores y ocuparse de que las situaciones sean emocionantes de que el ambiente envuelva a los personajes jugadores en todo momento. Las situaciones tensas han de centrarse únicamente en la escena, en lo que el personaje jugador percibe, en hacer sentir al jugador la emoción como mínimo como en una película. La situación, el misterio, el desafío, existe y debe desarrollarse en coherencia con la historia y lo que los jugadores deciden hacer, no se trata de demostrar quien es más inteligente o astuto, se trata de vivir una situación.

ALECCIONAR HASTA EL AGOBIO. El juego puede ser utilizado como una herramienta de crecimiento personal. Enseñar algo personal a través de la narración es algo que se ha de hacer con tacto pues cabe la posibilidad de acabar agobiando al jugador. Las lecciones deben estar para quien las quiera aprovechar. Una lección impuesta es un castigo.

EJEMPLOS DE TIRADAS

En los siguientes ejemplos, las tiradas son dos dados de seis caras más los factores que se nombran. Casi todas tendrán otras combinaciones de factores alternativos tan válidos como los que se indican.

EJEMPLOS DE TIRADAS DONDE SE IMPLICA EL FACTOR NUCLEAR RAZÓN

Aprender lo explicado en una clase: Razón + Contemplar

Entender un libro de ensayo: Razón + Cultura Académica

Un conocimiento de una materia académica: Razón + Cultura Académica + Materia en concreto

Entender un plano del metro: Razón + Cultura Popular

Jugar al ajedrez: Razón + Engañar + Ajedrez

Montar un ordenador: Razón + Maña + Informática

Desactivar una bomba: Razón + Maña + Explosivos

*Saber que ha llegado el momento de callarse:
Razón + Empatizar*

Explicarse bien: Razón + Sincerarse

Descifrar un código: Razón + Engañar

*Resolver una ecuación matemática: Razón +
Ciencia + Matemáticas*

*Replicar un experimento químico: Razón +
Maña + Química*

Conducir por una ciudad que no se conoce: Razón + Cultura Popular + Conducir

Planificar un viaje: Razón + Cultura Popular

EJEMPLOS DE TIRADAS EN ACCIONES DONDE SE IM-
PLICA EL FACTOR NUCLEAR IMAGINACIÓN

Intuir que alguien está deprimido, pero lo oculta: Imaginación + Empatizar

Escribir un cuento: Imaginación + Arte

Intuir que en un local ocurre algo raro: Imaginación + Empatizar

Disfrutar estéticamente una obra de arte: Imaginación + Arte

Intuir (sin información suficiente) cómo se desmonta un artefacto: Imaginación + Maña

Inventarse una excusa que suene a cierta aunque no se sepa muy bien por qué: Imaginación + Engañar

Intuir que un gesto es tabú en una cultura extraña: Imaginación + Empatizar

Elegir un regalo adecuado a alguien a quien apenas se conoce: Imaginación + Empatizar

EJEMPLOS DE TIRADAS EN ACCIONES DONDE SE IMPLICA EL FACTOR NUCLEAR CARISMA

Resultar simpático en una conversación de bar: Carisma + Sincerarse

Embaucar a alguien para venderle algo: Carisma + Engañar

Amedrantar a alguien: Carisma + Agredir

Resultar atractivo para el invitado mientras se concina: Carisma + Maña

Convencer a un tribunal sobre una tesis científica: Carisma + Ciencia

Resultar alguien culto e interesante: Carisma + Cultura Académica

Integrarse en una pandilla callejera: Carisma + Cultura Popular

Amenazar: Carisma + Agredir

EJEMPLOS DE ACCIONES DONDE SE IMPLICA EL FACTOR NUCLEAR PRESENCIA

Parecer atractivo a quien observe: Presencia + Sincerarse

Maquillarse: Presencia + Maña + Maquillaje

Mostrar profesionalidad sin mediar palabra: Presencia + Sincerarse + Profesión

Parecer un profesional disimulando: Presencia + Engañar

EJEMPLOS DE ACCIONES DONDE SE IMPLICA EL FACTOR NUCLEAR FUERZA

Levantar algo pesado: Fuerza + Atletismo

Soportar un golpe: Fuerza + Reaccionar

Tirar una puerta abajo: Fuerza + Maña

Tomar a alguien en brazos mostrándole seguridad: Fuerza + Sincerarse

Lanzar un peso lejos: Fuerza + Atletismo

Resistir un esfuerzo físico: Fuerza + Reaccionar

*Soportar una inclemencia sin enfermar: Fuerza
+ Reaccionar*

EJEMPLOS DE ACCIONES DONDE SE IMPLICA EL FACTOR NUCLEAR DESTREZA

Trepar por un árbol: Destreza + Atletismo

Pegar un jarrón roto: Destreza + Maña

Tiro con arco deportivo: Destreza + Atletismo

*Hacer daño a otro con arma o técnica: Destreza
+ Agredir + Arma o técnica en cuestión*

Esquivar un golpe inesperado: Destreza + Reaccionar

Tocar un solo de guitarra: Destreza + Arte + Guitarra

Bailar en un ballet clásico: Destreza + Arte + Ballet

Meterse por un agujero estrecho en el que apenas se cabe: Destreza + Contemplar

Montar a caballo: Destreza + Atletismo

Hacer una maniobra evasiva con un caza de combate: Destreza + Engañar + Pilotaje de combate

EJEMPLOS DE TIRADAS EN QUE SE IMPLICA EL FACTOR NUCLEAR PERCEPCIÓN

Iniciativa en una acción física: tirada enfrentada de Percepción + Reaccionar

Observar un objeto lejano: Percepción + Contemplar

*Apuntar con un arma: Percepción + Agredir +
Arma en cuestión*

*Ver por el rabillo del ojo: Percepción + Reaccio-
nar*

*Descubrir a un carterista cuando introduce su
mano en nuestro pantalón: Percepción + Enga-
ñar*

*Ver a una mosca entrando en una rendija
cuando inspeccionamos la escena de un crimen:
Percepción + Contemplar*

*Darse cuenta de un gesto apenas perceptible:
Percepción + Empatizar*

EJEMPLOS DE TIRADAS EN QUE SE IMPLICA EL FAC- TOR INTROSPECCIÓN

*Evocar un recuerdo: Introspección + Contem-
plar*

Contemplar meditativamente una obra de arte:
Introspección + Arte

Aliviarse la culpa autojustificándose: Introspec-
ción + Engañar

Castigarse culpándose: Introspección + Agredir

Resistir una hipnosis: Introspección + Engañar

Tener una alucinación significativa en un
trance: Introspección + Contemplar

Meditar sobre las propias acciones para conocer-
se: Introspección + Sincerarse

EJEMPLO DE ESCENA

Una escena -con todos los detalles de tiradas y narración- es muchísimo más complicada de explicar que de jugar. Para simplificar, esta escena que pongo como ejemplo la juega un solo personaje jugador y un narrador, es muy sencilla y la situación es típica del juego de rol de aventuras. Utilizo la cursiva para distinguir lo que dicen tanto el jugador como el narrador.

Dieter Rone es el nombre del personaje jugador, es un hombre fuerte y rudo, parco en palabras, un investigador sagaz y duro. Se está jugando una historia en la que Dieter -que trabaja como policía judicial- ha estado siguiendo la pista a Jakob Obermaier, alias Kan, un pirata informático buscado por cometer robos a bancos.

Dieter, a lo largo de otras escenas, ha averiguado que Kan utiliza un ordenador extremadamente potente para descryptar la información que roba y utiliza en sus acciones y sospecha que no sólo se

apropia de dinero, sino que también está recogiendo información sensible de corporaciones y grupos de presión, incluso Dieter ha visto al servicio secreto y a los militares husmear por la comisaría.

Dieter está investigando las dos universidades que tienen los medios que necesita Kan, en esta escena está en la Universidad de Múnich, husmeando por el departamento de Cálculo, donde disponen de un ordenador llamado Raven. La escena ocurre cuando el jugador que lleva a Dieter ha decidido que su personaje entra en el comedor Universitario para echar un vistazo.

Narrador: *Es mediodía y un montón de gente joven se sientan en grupos o andan bulliciosamente, el edificio tiene amplias cristaleras y para variar ha salido un día soleado.*

Jugador: *Me dirijo a la barra para pedir un café. Voy mirando a la gente.*

Narrador. *Tira percepción+reaccionar. Mira la ficha del personaje y le dice: y súmale memoria.*

El jugador tira dos dados de seis caras y tiene la suerte de obtener una buena tirada (11) a lo que suma su valor de percepción (3), su valor de reaccionar (3) y su valor de memoria (1), en total el resultado $R=18$. El narrador tenía pensado que si Dieter se acercaba a donde Kan está infiltrado le daría una oportunidad para capturarlo, si no le capturaba, en otras escenas más adelante en la trama, Kan, tras investigar a Dieter se pondría en contacto con él. Esta tirada es crucial en el devenir de la partida ya que Kan, bien disfrazado, se iba a chocar con Dieter, el umbral, la dificultad de la tirada, habría de ser muy difícil (17) –Kan es escu-rridizo–, pero la tirada ha superado en uno el umbral, así que el narrador continúa:

Narrador: *Cuando te diriges a la barra te chocas con una chica, lleva las gafas de pasta y un moño en la cabeza, te sonríe y te pide disculpas, sientes cierta familiaridad en la sonrisa, hay algo en esos ojos, ¡es Kan!, está disfrazado de mujer, es él, seguro que es él.*

Jugador: *lo miro con disimulo mientras busco un sitio en la barra donde pueda observarlo y pueda evitar su fuga.*

Narrador: *tira razón+engañar, dificultad –umbral-11; el narrador tiene en cuenta que hay mucho gentío y barullo, que haría bajar la dificultad de pasar desapercibido, pero que Dieter mide 1,90m y en absoluto parece a un profesor ni un alumno, por lo que ambos factores se anulan y queda una dificultad básica.*

El jugador tira y supera el umbral. Luego decide que Dieter se acerca a la mesa donde el narrador ha contado que Kan se ha sentado, solo y ha abierto una PDA. Habla el jugador:

Me acerco directo a la mesa, pongo las manos sobre ella y digo, tratando de amedrentarlo –para evitar que escape– mientras digo:

–Jakob Obermaier, esto se acabó.

Narrador: *tira carisma+agredir umbral –Kan está dispuesto a todo- 15. El jugador tira y saca un 10.*

Narrador: *tira razón+empatizar. Umbral 8.* El jugador no tiene mala suerte en su tirada y el personaje supera el umbral, con lo que el narrador sabe cómo va a responder su personaje no jugador.

Narrador: *Kan te mira y sonrío, de verdad parece una chica, y para nada le has asustado.*

-Entonces -dice Kan- usted es el perro que marca la presa.

Cierra la PDA y mira fijamente, desafiante a Dieter. El narrador interpreta los gestos de Kan, luego le pide al jugador que tire Introspección + Empatizar umbral 7, el jugador tira y sobrepasa en mucho el umbral.

Narrador: *la mirada de Kan es la de alguien joven, orgulloso, que tiene la conciencia tranquila, que nunca se ha vendido, te tiene lástima porque de verdad piensa que eres un perro, un esbirro.* Esta forma de contar la mirada de Kan es una técnica de manipulación del narrador. En realidad la tirada de Dieter era para indicar al narrador si el personaje se podría

sentir culpable, si de verdad su conciencia le hace sentir mal, como en la tirada ha salido que sí, el narrador manipula al jugador para que su personaje se sienta violentado, mal.

Jugador: *Por favor, chico, no hagas una tontería. No me obligues a hacerte daño.* El jugador pide una tirada de carisma mas sincerarse, que no supera el umbral decidido por el narrador, por lo que el narrador declara una tirada enfrentada de percepción mas reaccionar que determinará quien tiene la iniciativa. Tiran ambos y gana el jugador,

Narrador: *Te das cuenta que va a levantarse violentamente.*

Jugador: *le arreo un puñetazo.*

Narrador: *tira destreza + agredir + boxeo.* Dieter fue aficionado al boxeo en la juventud y tiene boxeo a uno, destreza a 3, agredir a 2. La dificultad no es muy grande, Kan no está cubierto y es un empollón. Dieter sabe boxeo a uno, por lo que baja un nivel la dificultad sobre la dificultad básica, aun

así Dieter le pone esfuerzo: el jugador decide gastar dos puntos de psiqué . Tira y le sale un 8 en los dados que en la tirada suma 16: ha pasado 8 éxitos del umbral. Kan intenta esquivar, pero no tiene mucho en destreza+reaccionar y aunque al narrador le sale una buena tirada –suma en total 12-, sólo le resta dos éxitos del umbral de Dieter, que baja de tener 8 éxitos a tener 6. Ahora el jugador tira el daño. Como ha tenido 6 éxitos la dificultad de daño es 8, como es un puñetazo tira 2dados de 6 mas fuerza, en la tirada sale un 8, y el personaje tiene fuerza 3, por lo que ha hecho cuatro niveles de daño.

Ahora el personaje agredido hace una tirada de resistencia, tira fuerza (1) mas reaccionar (2), y le sale un 8 en la tirada, total 11: absorbe un punto de daño pero aun así sufre tres niveles. Como el personaje no jugador suma en su fuerza más reaccionar los mismos puntos que el daño que ha sufrido de repente, se queda aturdido. Momento en que el jugador aprovecha para esposarlo y sacarle

del bar enseñando la placa. Lo mete en el asiento de atrás del coche, pasando por entre estudiantes escandalizados y, cuando se pone en marcha el jugador llama a su oficina, donde se pone su ayudante.

Personaje: *Tengo a Kan, voy a la comisaría, no es violento, no son necesarios refuerzos.*

Narrador haciendo de compañero del personaje: *¿Seguro?, tío, está descrito en un informe psicológico que es frío, muy violento y peligroso.*

El personaje pide una tirada encubierta de Razón mas empatizar mientras Kan se pone las manos en la cabeza y solloza. Dieter tira y el narrador le dice que ni de coña, que su sobrina es más fría, violenta y peligrosa que este tío.

Personaje: *No me jodas ¡qué marica ha escrito eso! ¿desde cuándo hemos hecho caso a un informe de los loqueros?*

Narrador: *Pero escucha, tengo órdenes de arriba. Textualmente tío: hay que llevar a Kan al aeropuerto*

Franz Josef Strauss. Allí, cuando te identifiques, alguien se hará cargo de él.

Jugador: Paso, no soy un recadero. Lo llevo a comisaría y que vengan esos gilipollas. Bastante tiempo me han hecho perder y el asunto está acabado, que quieren ¿Qué se lo empaquete?

Narrador: Dieter, el comisario ha sido muy claro y tajante: no lo traigas aquí, creo que es un marrón.

En ese momento –vuelve a narrar– Kan echa a llorar.

Ante lo grotesco de la situación, el jugador pide una tirada para reflexionar, mientras su personaje aparca el coche en la cuneta de una carretera muy transitada. El narrador pide una tirada de Razón + Cultura Popular + Criminología, umbral 11. El jugador tira y falla estrepitosamente. Si hubiera tenido éxito, el narrador le habría dicho que parece importante la formalidad de que no pise el cuartel, tal vez alguna ley o protocolo militar les da carta blanca a los de Inteligencia si aparece en el aero-

puerto. Incluso podría tratarse de un secuestro. Pero no ha sido suficiente, con esa tirada a Dieter no se le ocurre eso, así que esa información no se la dará el narrador, aunque el jugador sí que la podría pensar. El jugador pide otra tirada, esta vez de imaginación + engañar que sí que tiene éxito, aunque no mucho:

Narrador: *Desde luego que es algo raro, Dieter sabe que hay gato encerrado. Un gato del tamaño de un perro*

Jugador: *Dieter amartilla el arma mientras mira por el retrovisor a Kan, se enciende un cigarro pero todavía no arranca. Pregunta: ¿de qué va todo esto chaval?*

GUÍA DEL JUGADOR

El jugador no sólo es el actor protagonista del juego: también construye la historia. El rol es similar a un teatro en el que los personajes tienen libre albedrío dentro de la obra. A diferencia de una novela o una película, cada personaje protagonista está interpretado y guionizado por un jugador, por lo que en la obra son varias las voluntades que confluyen con su correspondiente aumento en espontaneidad y autenticidad. Además, el hecho de que cada acción sea decidida por el jugador hace que sean las propias acciones las que definen al personaje, un personaje deja de ser “en abstracto” para convertirse en lo que hace, con lo que en el juego los personajes tienden a ir cobrando más y mas vida: conforme transcurre, las tramas hacen mella en el personaje como la vida en las personas y éste se labra una personalidad que se refleja a su vez en las tramas. El personaje es el centro del juego, es él el que le aporta la vida, y esa es la tarea del jugador.

MÉTODOS DE INTERPRETACIÓN, CREACIÓN Y DESARROLLO DE LOS PERSONAJES

CREACIÓN

Hay dos fases en la vida de un personaje: su nacimiento y su desarrollo. Un personaje estará muy determinado de nacimiento: se supone que ya ha vivido muchas cosas, ha pensado mucho y ha tenido muchas experiencias. Luego seguirá su vida, en lo que es el desarrollo del personaje, en el juego.

Entonces, cuando le damos vida, sus experiencias se representarán y su crecimiento será auténtico. Cada vez más, lo que hace y lo que vivencia hará mella en su carácter y nosotros cambiaremos la ficha, haciéndole evolucionar.

Lo más importante en la creación del personaje es inventar un personaje que se quiera jugar. Luego,

en el desarrollo de las narraciones, siempre ajustaremos cosas –no hay nada irreversible– pero cuanto más diferente sea el personaje que jugamos –su percepción, su carácter–, del que hicimos, menos satisfactoria será su interpretación.

Al comienzo el jugador tiene que preguntarse ¿qué es lo que deseo, no ya interpretar, sino vivir? ¿Qué caso de mente quiero explorar? ¿Con qué tipo de acciones quiero fantasear? El personaje puede ser de verdad divertido y enriquecedor para el jugador, y éste no debe perder esa oportunidad de sacar este jugo al juego. Por supuesto que después, si a la hora de la verdad el jugador sigue otro camino, puede llevar a su personaje con él. Es decir: la creación no es irreversible pero el personaje de inicio son los pilares de un edificio que crecerá mucho. Es común que un personaje jugador dure años.

Tampoco es necesario tomárselo con tanta seriedad, un personaje jugador puede hacerse para algo efímero, o sin ninguna pretensión de profundidad,

o con una intención humorística. Lo único importante de verdad es que haya sido concebido conforme al deseo del jugador.

A menudo en los juegos de rol, los personajes son creados por el narrador. Si es el caso, es el narrador el que debe preguntarse –o preguntar– qué personajes aportarán más a qué jugadores. O si el caso es plantear un desafío, adecuarlo al jugador.

En todo caso, la ficha dice mucho de la estructura psicológica del personaje. Los factores nucleares son lo que el personaje es –a veces muy a pesar suyo–, se desarrollan en la primera infancia y cuesta mucho cambiarlos. Los factores superficiales están más cercanos a la experiencia, son los que el personaje desarrolla, bien como consecuencia de desarrollar los factores profundos, bien para cambiarlos. La psiché nos habla de la templanza de un personaje, de su presteza, de la fuerza de su voluntad, su pneuma nos habla de su sensibilidad espiritual, de su vivencia de lo sobrenatural, de su integración con lo suprahumano. No se trata de que

sea un religioso o un chamán, también puede ser un científico al que la ciencia le alimenta su espíritu. En todo caso, alguien con pneuma elevada es alguien rodeado de una fuerza especial, cuya vida es como un rito. Un personaje con mucho valor en mente asimila muy bien las cosas, difícilmente le supera un problema.

Es bueno que el jugador imagine un pasado para su personaje que esté acorde con su ficha. Y es bueno que lo comunique al narrador para que éste lo tenga en cuenta en sus narraciones.

Tras preguntarnos que carácter, qué inquietudes queremos jugar, una vez imaginado su aspecto y su estilo, es a veces útil hacernos una serie de preguntas para construirlo y conocerlo: qué le motiva, qué teme, qué acontecimientos de su vida han dejado huella... Un jugador puede incluso saber más de su personaje que el personaje mismo: temores inconscientes, hechos de su vida olvidados, traumas, cosas de su pasado que su personaje no llegó a conocer nunca, la historia de sus padres, y cualquier

cosas que sirva de inspiración tanto al jugador como al narrador.

LA VIVENCIA

Cada jugador se imagina la narración de una forma: hay quien la piensa como una película, hay quien la ve en primera persona, desde fuera, como unos dibujos animados..., es útil imaginar la narración, es decir, imaginar los sentidos del personaje, y sus pensamientos. Esto no quiere decir que se declare lo que un personaje piensa —puede hacerse ocasionalmente para indicar algo al narrador o por hacer un comentario—, pero cuanto más se vivencie la escena desde el punto de vista del personaje más se disfrutará. En la vida social lo que importa no son las imágenes de nuestro pensamiento, sino nuestra interacción con el mundo. En el juego ocurre lo mismo, lo que cuenta es lo que ocurre. Pero verlo a través del personaje nos

hace jugar constantemente, pues cuando sea el turno de los demás el jugador seguirá participando al imaginar lo que ve, siente y piensa.

Al principio el personaje estará un poco suelto, pero con las escenas irá ganando profundidad y tomando forma, coagulando su personalidad. Incluso, en las primeras escenas, de común acuerdo se puede permitir pequeños cambios en las fichas de los personajes. Los personajes, entre ellos, irán labrando relaciones que serán parte de las tramas.

Se pueden vivenciar experiencias de verdad intensas o íntimas de los personajes. La pérdida de un amigo, una declaración de amor, la determinación de ir hacia una muerte segura..., pueden evocar en el jugador las emociones interpretadas con una intensidad comparable o superior al cine o al teatro. El juego es una herramienta potentísima de imaginación empática.

LA CONSTRUCCIÓN DEL MUNDO

En el juego los personajes construyen el mundo narrativo con sus acciones. Cada cosa queda y todo tiende de una forma sorprendente hacia la coherencia: en la narración no existen los errores de los jugadores, éstos se transforman en errores de los personajes. Incluso las cosas que en momento de hacerse parecían absurdas, un buen ambiente narrativo las integrará en la trama dándoles posteriormente sentido.

CUESTIONES VITALES

LA COHERENCIA INTERNA. El personaje, ha de ser coherente para no perder sentido.

LA COHERENCIA EXTERNA. El personaje ha de ser inventado coherentemente con la narración, es decir, ha de hacerse adecuándolo al tipo de juego, y

al modo de jugar del grupo. Hay que procurar no hacer un personaje que sea muy difícil o imposible de integrar en las tramas o con el resto de personajes.

LA INTERPRETACIÓN. Cuanto más hablen los personajes y menos los jugadores el juego será más completo. Es importante tratar lo que ocurre mediante interpretación, las estrategias las tienen que planificar los personajes, no los jugadores. Está bien que los jugadores hablen de los personajes y la trama, pero en tiempos muertos, como quien comenta un partido de fútbol.

EL RITMO. Depende casi tanto de los jugadores como del narrador mantener un correcto ritmo del juego y que las sesiones transcurran con fluidez. Hay que colaborar con el narrador en la coordinación de los turnos.

LA PARTICIPACIÓN ACTIVA. El rol no es una película, no hay que dejar al narrador la responsabilidad de todo lo que ocurre, sino que hay que participar activamente a través de la interpretación, de

las ocurrencias de los personajes, de las decisiones que toman, etc. El feedback es fundamental y las acciones de los jugadores son una gran inspiración para el narrador y le permiten el lujo de improvisar, lo que a su vez enriquece la acción de los jugadores y con ello las partidas.

LOS VICIOS DEL JUGADOR

TRAICIONAR LA PERSONALIDAD DE SU PERSONAJE A CAMBIO DE LA EFICIENCIA. Un problema que suele ocurrir en los juegos de aventuras es que los jugadores intentan optimizar sus personajes para resultar más óptimos en las tiradas de dados.

Esto tiene un precio: si de entrada un personaje es un experto, no podrá enriquecerse en aprender, ni tendrá el reto de convertirse en una eminencia.

Hemos de dejar de lado la competitividad y disfrutar de los defectos de nuestros personajes tanto

como de sus virtudes. Esto es lo que los convierte en personajes auténticos y no en una suma de valores numéricos en un papel.

QUERER QUE EL PERSONAJE SEA ESPECIAL DE FORMA ARTIFICIOSA, ROMPIENDO CON EL JUEGO.

Hay veces que la tentación de hacerse un personaje especial lleva al jugador a plantear un personaje incoherente con el juego. Se puede ser especial de muchas maneras, es cuestión de equilibrio, si éste se rompe no llevaremos un personaje especial, sino raro, no será alguien atormentado, sino esquizofrénico. Ser especial es algo que se juega, un personaje no es la ficha ni lo que desea en abstracto el jugador, es el resultado del juego. Si artificialmente lo hacemos extraño, difícilmente sabremos convertirlo en alguien especial jugando, haciendo de una pretendida ventaja un hándicap.

ACAPARAR LA ATENCIÓN CONFUNDIENDO FIGURAR CON JUGAR.

Las ganas de jugar pueden volverse en contra del juego si un jugador acapara el tiempo de los demás. Un personaje puede pre-

senciar una escena prefiriendo observar y eso ser lo más adecuado en ese momento. Otras veces ni siquiera está en la escena por lo que no debería interrumpir la interpretación de los demás. Es importante que el jugador no pierda de vista donde está situado físicamente su personaje para evitar estos errores y por ejemplo, si no está en la habitación donde está transcurriendo la acción, no interrumpir actuando como si estuviera.

CHANTAJEAR AL NARRADOR Y AL RESTO DE JUGADORES CUANDO LA “REALIDAD NARRATIVA” NO SE ADAPTA AL DESEO DE UNO. Hay que evitar enfadarse cuando en la narración ocurre algo que no se adapta al deseo del jugador. Uno puede imaginar a su personaje frustrado, enfadado, pero nunca debe frustrarse y enfadarse él mismo, y menos utilizar el personaje como instrumento de su enfado, boicoteando la escena y muchas veces traicionando al propio personaje que no actuaría así.

IDENTIFICARSE CON EL PERSONAJE. Es fácil que ocurra que, al vestir la piel de un personaje, el ju-

gador acabe identificándose demasiado con él. Si un jugador deja de interpretar para ser él mismo, deja de jugar, y es sometido a los avatares de la narración tomándose de forma personal cosas que deberían ser personales para su personaje pero no para él. Si otro personaje le insulta o le desprecia, lo normal es que el personaje se enfade, pero jamás debe enfadarse el jugador, éste debe disfrutar interpretando el enfado de su personaje, la pelea, la frustración, etc. Si esto se olvida el juego deja de ser divertido y degenera rápidamente, perdiendo su sentido.

*Terminado de Editar en Valencia
a principios de agosto del año 2010*



