

# Fractal Tour Lines

The background of the image is a stylized map. On the left, a teal-colored river flows downwards. To the right of the river is a city represented by a dense collection of brown, irregular shapes of various sizes, resembling buildings or blocks. A network of black lines is overlaid on the city, connecting several points. One specific path is highlighted with a thicker black line, starting from a point near the bottom center and moving towards the top right. The overall style is hand-drawn and artistic.

*Tu agencia de  
viajes turísticos de  
fantasía y ciencia  
ficción*



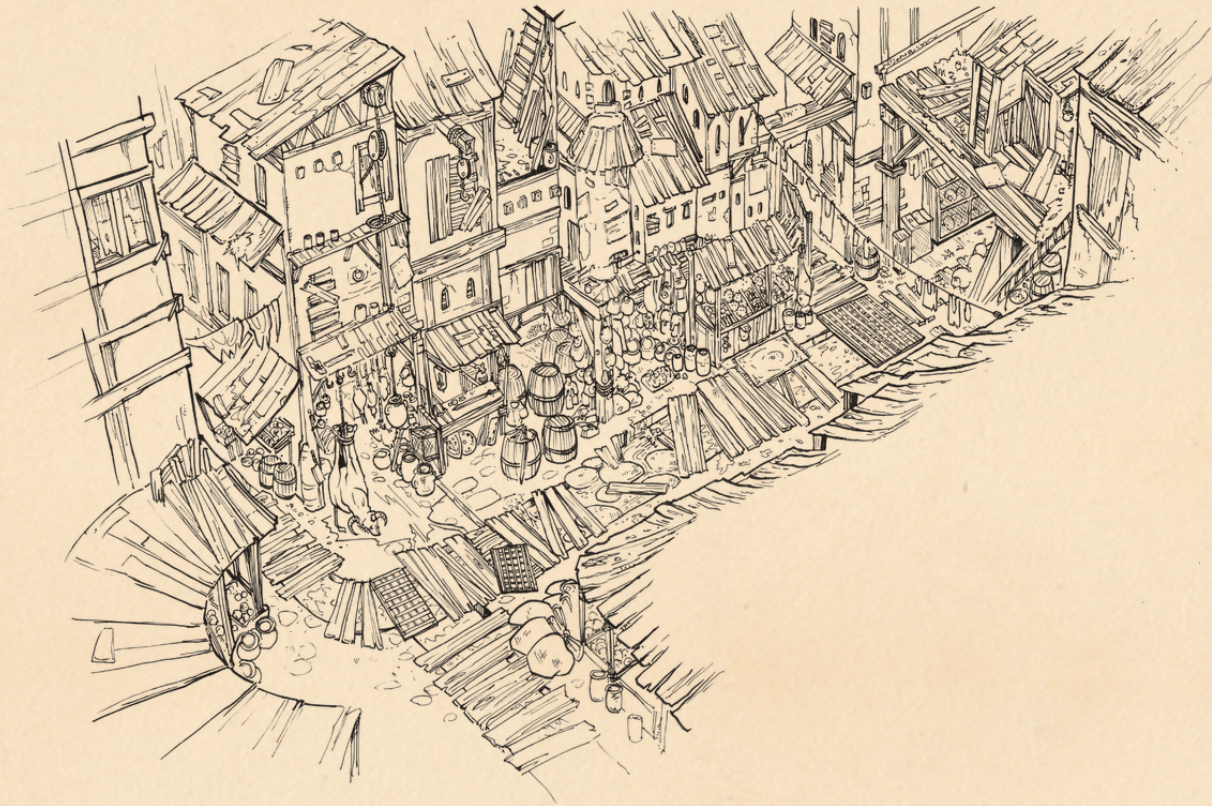
**Escrito por:** Oscar Peña Gimbert.

**Corregido por:** Zendrac y Gaiska.

**Maquetado por:** WallaceMcGregor.

**Ilustraciones por:** David Revoy bajo Creative Commons Attribution 3.0 Unported y watabou.itch.io.

**Agradecimientos:** A Eloi Capitán Blackjocker por creer en el juego más que yo y animarme a acabarlo. Este juego te debe mucho Capitán. Y a los Irregulares, por su crítica constructiva y su sinceridad.





## *Cómo empezó todo*

Este juego nació de una sesión 0 del fantástico juego de *Itras By*, el cual propone una ciudad de ensueño surrealista, y decidí que mejor se la podía mostrar a los jugadores en vez de explicársela. Me preparé un recorrido por la ciudad, unas listas de reproducción de música y les propuse hacer un viaje turístico por la ciudad. Los jugadores decidieron crear cuatro características de sus personajes para ese viaje, eran extranjeros que venían a ver la ciudad de Itras. Después de una presentación del guía turístico y una breve información de lo que iban a ver, subieron a una nube y empezaron el recorrido. El guía invitaba a los pasajeros a que indicaran qué parte de la ciudad les gustaba más para acercarse a ella, descendiendo la nube y recreándose más en las descripciones. Los personajes interactuaban entre ellos y comentaban las maravillas de la ciudad. Fue una sesión mágica que precedió a las fichas de personajes.

Esa partida, sumada a la multitud de veces que he creado ciudades para otras sesiones que luego los personajes no han visto más que un par de calles, algunas tabernas y una posada, hizo que me surgiera la idea de crear un juego donde los protagonistas no fueran los personajes jugadores, sino que ésta fuera la ciudad y que se jugara a descubrirla, sus misterios, leyendas, su idiosincrasia, fiestas... Así nace *Fractal Tour Lines*.

Un juego para descubrir los lugares y los Personajes no jugadores (**PNJ**) en vez de la historia de los Turistas. Un juego que dé rienda suelta a la creatividad sin complicarse con grandes tramas. Un juego colaborativo en el que todos participarán para crear la mejor de las experiencias.

Este juego bebe de *Microscope*, *Itras By*, *Poutine* y otros juegos narrativos que tanto me han marcado.



## *Cómo se juega*

Este juego tiene como foco una ciudad, un castillo, una colonia orbital, etc. Se trata de hacer turismo por ciudades de fantasía, solo que la historia la descubriremos entre todos. De esta forma llegaremos a conocer las historias de sus habitantes, leyendas de la ciudad, su arquitectura, siempre de manera fractal, así como las organizaciones secretas y conspiraciones.

Encarnaremos unos personajes que van a visitar la ciudad de la mano de unos guías especializados. Y también interpretaremos momentáneamente otros personajes para rolear las Escenas. La ciudad es lo único importante de este juego, no nuestros personajes. No se trata de jugar una historia, se trata de jugar para descubrir la ciudad, divertirnos y sorprendernos. Nuestros personajes, son una mera excusa para dar algo de coherencia a este viaje conociendo las diversas historias de la ciudad. Cuando juguemos una Escena para descubrir una historia dejaremos atrás a nuestros Turistas para encarnar momentáneamente los protagonistas de esa historia.

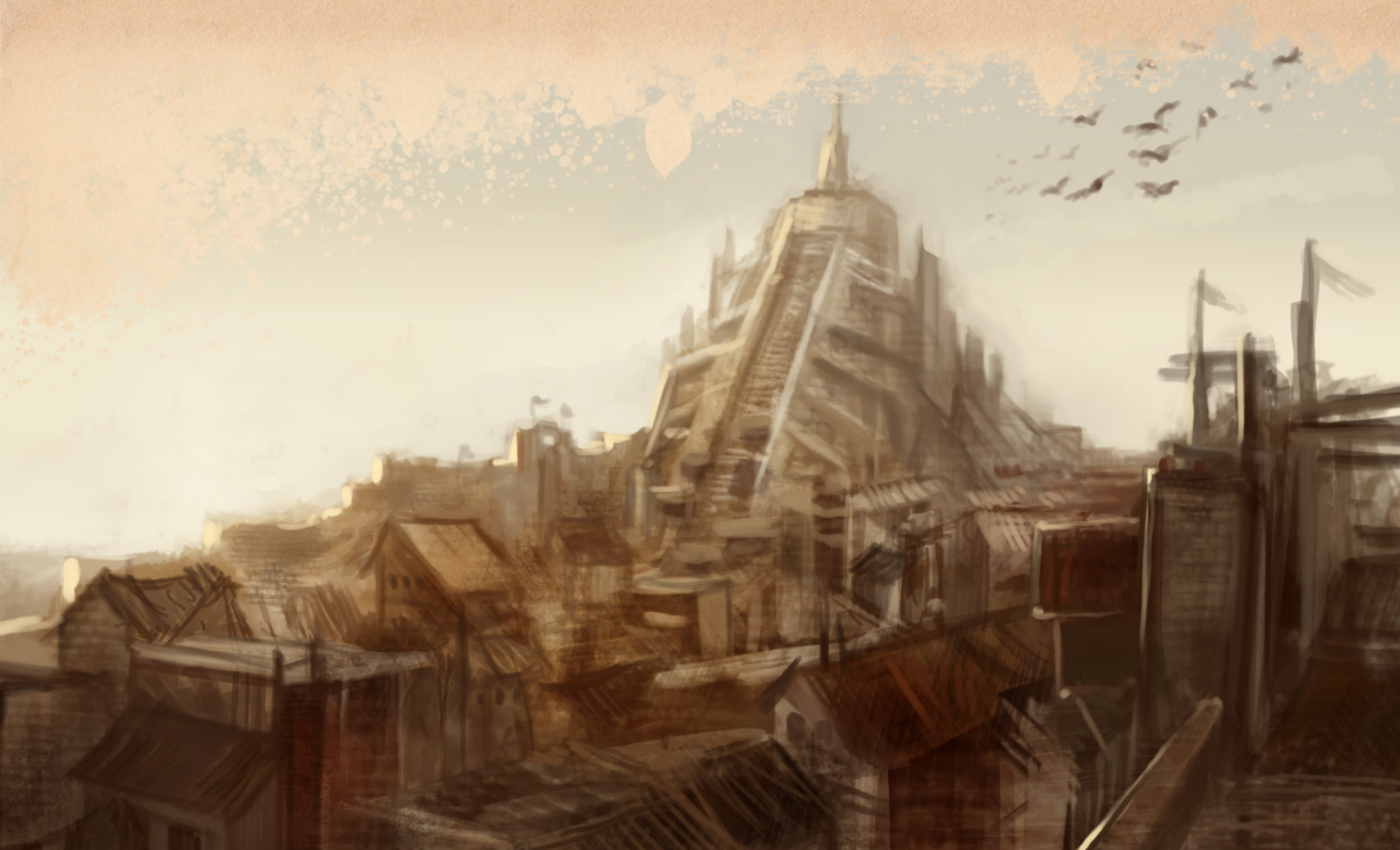
Los dos Guías que interpretará el Maestro de Ceremonias empezaran presentándose y haciendo una breve introducción de la ciudad que van a visitar. Antes de subirse al carruaje, una nube, un animal gigante o cualquier método de transporte elegido, los jugadores deberán presentarse inventándose cuatro rasgos, procedencia, rasgo cultural, vestimenta... de los personajes que van a vivir esta visita por la magnífica ciudad.

Una vez hechas las presentaciones pertinentes de todos los personajes (Turistas), los Guías interpretados por el Maestro de Ceremonias empezarán el recorrido turístico por la ciudad y quizás quieran descubrir un poco el camino que les lleva hasta ella para poder describirla desde la distancia. Luego seguirán su itinerario por las calles, sus gentes, sus templos, lugares de interés... Los Turistas pueden comentar entre ellos y conversar con los Guías en todo momento. Cuando tienen interés en algo en particular de la ciudad es cuando se activan las mecánicas, pues al fin y al cabo, lo más importante de esta fascinante historia es la ciudad. Para activar dichas mecánicas, los jugadores dispondrán de **1 Moneda de Oro** y **5 Monedas de Plata**.

### **1 Moneda de Oro y 5 Monedas de Plata**

Los Guías podrán proponer a cambio de alguna Moneda de Plata que alguno de los Turistas describa un lugar en concreto de la ciudad, incluso podrían ganar una de las codiciadas Monedas de Oro si son tan osados de describirnos un barrio entero. En este caso, los Guías pasarán a poder preguntar como Turistas y pagarles las Monedas que se han ganado en este viaje al Turista que está describiendo el barrio.







# El Juego

## Monedas de Oro

Las Monedas de Oro son las más importantes en este juego. Cuando actives una mecánica dándole una Moneda de Oro al Guía, nadie podrá apostar Monedas, ni siquiera de Oro, para contradecirte. Es tu gran momento y por eso solo hay una.

Esta mecánica cumple varias finalidades: está pensada para que todos los jugadores tengan su momento deseado y, al solo disponer de una Moneda de Oro (de inicio), se asegura que nadie va a acaparar la partida.

### 1 – Dónde quieres ir

Con una Moneda de Oro podrás decirle al Guía que quieres ir a un lugar en concreto de la ciudad (recuerda que todo esto es improvisado, pero la narrativa te puede hacer encontrar lugares maravillosos), ya sea porque te ha inspirado la narración o porque te apetece mucho en ese momento. El lugar no hace falta que lo haya nombrado el Guía, lo puedes crear de la nada de tus deseos de visitar ese lugar. Nadie podrá decirte que no. El Guía se dirigirá contento con su moneda en el bolsillo hacia allí todo lo raudo y presto que pueda.

Ejemplo:

*Turista 1 —¡Señor Gaudric! ¿Quizás pudiéramos ir a visitar la Escuela de los Grandes Poetas Espadachines?*

*Guía —Por supuesto. Eso se desviará de nuestro recorrido y tiene un precio que no sé si está dispuesto a pagar ¿señorita Eilen?*

*Turista 1 —¡Por supuesto que sí! Incluso puedo ser muy generosa. Tenga una Moneda de Oro, no quisiera perdérmele por nada del mundo.*

*Guía —¡No se hable más, señorita Eilen, agárrense fuerte, tenemos una escuela que visitar!*

### 2 – ¿Qué paso? ¿Por qué? ¿Cómo?

Con una Moneda de Oro puedes también preguntarle al Guía qué pasó en un determinado lugar que os está mostrando o cualquier cosa que os pique la curiosidad. El Guía seguramente pasará por encima de muchos lugares y quizás a alguno os llame muchísimo la atención y queráis saber lo que ocurrió formulando una pregunta. Si pagáis la Moneda, pasaréis a la mecánica de Escena.

Esta mecánica es igual que la de las Monedas de Plata, que veremos más adelante, aunque en ésta nadie puede apostar por echarla atrás.

Ejemplo:

*Guía —Miren esta preciosa calle que decora con multitud de colores en sus fachadas uno de los barrios más singulares de la ciudad. Tenemos la tienda de Guadar el herrero, que ahora está exponiendo su nueva armadura con forma de planta invertida en su escaparate. El curtidor de las maravillas, un artesano que trabaja el cuero de forma que lo transforma en finas telas al tacto y puras rocas en cuanto a resistencia se refiere. La tienda de Roselin, la mejor artesana de instrumentos vivos que ha conocido esta ciudad, hoy en día permanece cerrada...*



*Jugador 2 —Espere un momento, ¿Por qué permanece cerrada la tienda de Roselin?*

*Guía —Esa es una información que se debe pagar, mucho me temo, es algo que marcó profundamente la historia de este barrio.*

*Jugador 2 —Tenga mi Moneda de Oro y explíqueme todos los detalles, no podría marcharme de la ciudad sin saber qué es lo que ocurrió.*

*Guía —No se hable más —dijo Gaudric el guía deteniendo el carro—. Atended, esta es la historia.*

### *Importante*

A partir de aquí se activa la fase de Escena para descubrir todos juntos la historia, no será el Guía el que te la cuente, sino que rolearemos una escena independiente para descubrirla entre todos, aunque podamos imaginar que la historia que hemos recreado entre todos sí que ha sido contada por él.



## Monedas de Plata

Los jugadores empezarán con 5 Monedas de Plata. Su uso es igual que el de las Monedas de Oro, pero pueden ser contrarrestadas por las siguientes mecánicas:

**1 - Eso no me interesa en absoluto.** Esta mecánica se usa cuando uno o más jugadores no están de acuerdo en que se narre la Escena propuesta por otro jugador que ya ha pagado. Dependiendo de dónde se juegue, se decide el resultado de la siguiente forma:

**1.1- Jugar online:** solo se puede usar una Moneda a la vez por cada participante a modo de voto para omitir esa Escena. Si hay más Monedas de Plata en contra que jugadores a favor que no han mostrado sus Monedas, el Guía optará por quedarse estas Monedas y continuar su viaje.

**1.2- Jugar en mesa:** se procede a una apuesta de puños cerrados sobre la mesa (si pagáis con una Moneda de Plata es un «sí», en caso de tener el puño vacío es un «no») que se abrirán a la vez. Si hay más Monedas que puños vacíos se sigue el viaje sin responder la pregunta del jugador.

Ejemplo:

*Guía —Ese palacete es la Biblioteca de los Sueños Perdidos, es del siglo III antes de Kaufla según el calendario de la ciudad. Para entrar debemos pasar por la Puerta de las Lágrimas y luego...*

*Turista 1 —¿Por qué se llama así la puerta? —dice la señorita Eilen mientras paga una Moneda de Plata.*

*Turista 2 —¿A quién le importa?, no perdamos el tiempo. ¿Quién quiere entrar ya a la biblioteca? —grita el señor Cougart mostrando una Moneda de Plata.*

*El resto de grupo decide votar y entre los otros jugadores salen tres Monedas de Plata en contra de la petición de la señorita Eilen.*

*El señor Gaudric recoge todas las Monedas en su bolsillo y entra por la Puerta de las Lágrimas sin abrir la boca.*

**2 - Eso no fue así.** En caso de haber jugado una Escena donde el resultado no haya convencido a alguno de los jugadores, puede declararse la mecánica «Eso no fue así», y se procede a los anteriores puntos **1.1** o **1.2**.

Si se determina que se activa la mecánica, esta empieza por poner en acción el segundo Guía (o PNJ al uso), que optará por quedarse estas Monedas y declarar que eso no fue exactamente así, y se volverá a repetir la Escena con el enfoque que escoja el nuevo personaje.

Ejemplo:

*Sr. Gaudric (Guía) —...y por eso la Tienda de Roselin permanece cerrada.*

*Srta. Eilen (Turista 1) —No es como me lo contaron a mí.*

*Sr. Cougart (Turista 2) —Cierto, eso no me acaba de convencer ¿qué dice usted, señora Scrupps?*

*Sra. Scrupps (Turista 3) —A mí me parece que lo que cuenta el señor Gaudric es lo que ocurrió exactamente.*

*Los jugadores votan o hacen sus apuestas y salen dos a favor y una en contra, así que se activa la mecánica de «Eso no fue así».*

*El señor Gaudric sonríe y se encoge de hombros El cochero, que hasta el momento no se ha dirigido al grupo, baja del carruaje y recoge las Monedas mientras proclama:*

*Sr. Collins (Guía 2) —Ciertamente, damas y caballeros, el Sr. Gaudric es un gran guía y mejor compañero, pero no es natural de aquí y a veces sólo sabe la historia oficial. Yo sí sé que ocurrió...*



Estas mecánicas tienen la finalidad de que uno o varios jugadores no acaparen la partida y que todo el mundo pueda disfrutar de ella, así como de jugar las Escenas con la tranquilidad absoluta de que se pueden corregir.

Cuando se realice una Escena que fascine al Maestro de Ceremonias, ya sea por su enfoque, planteamiento o interpretación, este podrá repartir una o dos Monedas de Plata, y solo de Plata, a los participantes de la Escena.

Los Guías podrán proponer a cambio de alguna Moneda de Plata que alguno de los Turistas describa un lugar en concreto de la ciudad, incluso si alguno va más allá y se aventura a describir todo un barrio puede ganar una Moneda de Oro. De ser así, los Guías podrán realizar preguntas sobre el barrio como si de Turistas se trataran y pagarle con las Monedas que han conseguido durante este viaje.





## Escenas

Cuando un Turista paga para hacer una pregunta sobre un lugar o un personaje de la ciudad, puede escoger hacer una Escena.

Deberá elegir entre hacer una Escena con un monólogo o un roleo.

### Monólogo

Si el jugador que ha pagado la Moneda decide hacer un monólogo, nos narrará una historia tan detallada como crea conveniente que dé respuesta a la pregunta formulada.

Este jugador activo también puede ofrecer una de sus Monedas de Plata a otro jugador para que realice este Monólogo, el cual accederá o negará voluntariamente.

Ejemplo:

*El Sr. Gaudric ha aceptado la moneda de la Srta. Eilen para responder sobre el Jardín Áureo.*

*Sr. Gaudric —¿Qué sabe exactamente sobre este lugar, señorita?*

*Srta. Eilen —Bueno... muy poco la verdad, pero creo que el señor Cougart me comentó que sabía cosas interesantes sobre lo que pido, ¿Es así?*

*El jugador que lleva a Eilen decide que prefiere hacer un monólogo, pero en lugar de hacerlo él mismo, ofrece una Moneda de Plata a la jugadora que lleva a Cougart para que realice el monólogo.*

*La jugadora acepta la Moneda de Plata entregada por el jugador.*

*Sr. Cougart —Ciertamente, Srta. Eilen, sé sobre el tema de su pregunta. Verá, todo empezó por...*

### Roleo

El jugador decide que la Escena se resuelva con un roleo.

Primero se determina el enfoque de la Escena; para ello se hará una tirada con un dado de 6 caras (1d6) y con el resultado se consultará la Tabla de Enfoques.

Si al jugador no le convence, puede pagar otra Moneda de Plata y optar por las siguientes opciones:

✿ Asignar directamente el enfoque en concreto que quiera.

✿ Repetir la tirada.

No se puede pagar de nuevo para cambiar el enfoque una segunda vez.



Una vez tenemos el enfoque, el jugador que ha pagado decide el escenario y elige cuál es su personaje dentro de la escena. Una vez hecho esto, el resto de jugadores, incluido el Maestro de Ceremonias, eligen el resto de personajes que aparecerán en esta Escena.

Si, por alguna razón, el resto de jugadores no puede optar a personajes principales, pueden interpretar a personajes secundarios sobre la marcha para que den color a la Escena sin interferir en la trama principal.

Ejemplo:

*El grupo ha llegado al Mercado de las Ilusiones. La Sra. Scrupps ha quedado maravillada de que las tiendas estén agrupadas por colores, aunque todas llevan un estandarte con el escudo de la ciudad. Por ello ha formulado la pregunta, ¿por qué las tiendas son de distintos colores?*

*El jugador que lleva a Scrupps decide rolear la escena, tira el D6 y sale un 1.*

*Al ver el resultado, decide que la Escena será un enfoque cenital de un mapa de la plaza del mercado y que sólo se verán las cabezas de los que se reunieron hace cincuenta años para organizar el Mercado. Y elige el personaje del jefe del Gremio de Joyeros.*

*La jugadora que lleva a Cougart decide que en esta escena será el Representante de los Mercaderes Extranjeros.*

*El jugador que lleva a la Srta. Eilen decide que será el jefe del Gremio de Ladrones, ya que en esta ciudad se pueden robar objetos para cobrar un rescate, pero si te pillan in fraganti vas a la cárcel por mal profesional.*

*El MC narrará todo PNJ necesario de la escena, en este caso es el alcalde de la ciudad.*

*Una vez se tiene los personajes repartidos, se inicia la Escena hasta que se responda la pregunta que realizó al inicio la Sra. Scrupps, ¿Por qué las tiendas son de distintos colores?*

### *Advertencia*

Esto es un roleo sin red de seguridad.  
Con cuatro rasgos de los personajes de la escena, debéis rolear para descubrir quién es ese personaje, qué pretende... Hasta dar con la respuesta a la pregunta.

### *Importante*

En caso de conflicto, el que ha pagado la Escena decide como se resuelve.



## *Tabla de Escenas*

**1 - Cámara fija.** Se estipulará dónde está esa cámara fija y solo se narrará lo que esté dentro del enfoque de esa cámara. Por ejemplo, una estancia, una mesa con seis taburetes, el interior de una taberna enfocada a través de una ventana...

**2 - Una carta narrada por todos.** Una carta, pergamino o libro narra lo que ocurrió, pero por quién está escrita lo decide el Turista que ha pagado la Escena, aunque puede pedir consejo al resto de jugadores. Cada jugador narrará un párrafo de esa carta por el orden acordado previamente. Cada párrafo debe explicar algo relevante.

**3 - Una reflexión o voz en off de los PJ.** En esta Escena nadie habla, solo escucharemos las reflexiones interiores de los personajes y veremos su lenguaje corporal, la escena está en movimiento, pero es un momento de reflexión y quizás un momento tenso, eso lo decidirá el que ha pagado la Escena.

*Versión alternativa:* narración sin enfocar a la cara de los Pjs. Quizás la narración se enfoque en contraluces, enfocando los pies de los personajes, o tan solo sus espaldas, sed creativos.

**4 - Conversación de terceros.** Esta escena propone que unas terceras personas están hablando de ese hecho en concreto que se quiere descubrir, como un grupo de soldados en una taberna que en una charla relajada están hablando sobre lo que pasó en la Casa de las Siete Dagas.

**5 - Una escena de Amor/Odio/Engaño.** La Escena será marcada por un sentimiento, y el enfoque de la misma debe de ir dirigido hacia el sentimiento propuesto por el personaje que ha pagado la escena.

**6 - Escena eliminada** (por su violencia, lenguaje, hechos depravados). Vamos a ver una escena eliminada de una película, como si por su violencia extrema, lenguaje o actos brutales no pasaron el filtro. Esa escena de la que nadie se atreve a hablar. Violencia física o verbal.







# *El Maestro de Ceremonias*

*Sugiere, muestra, insinúa.*

*Diviértete con las descripciones.*

## **Cómo preparar la partida**

Hay diferentes maneras de preparar la partida, se trata de crear una ciudad que te inspire, que tenga vida, llena de sitios sugerentes que descubrir. Solo crea detalles para la descripción, deja por descubrir qué son esos edificios preciosos o ese templo que está en ruinas. Muestra la actividad de lugares de la ciudad y deja por descubrir a qué se dedican.

Una manera de afrontarlo es de dentro hacia fuera. Empieza por un templo, castillo o taberna que te apetezca y vas ampliando calles, barrios... hasta tener la ciudad completa. La otra manera es empezar por el concepto global de la ciudad e ir detallando barrios, calles y lugares interesantes de cada uno de ellos.

Para hacer que la ciudad pueda llenarse de color debes dejar muchos espacios abiertos, no quieras matizar cada casa, cada tienda... deja grandes espacios por descubrir para dar espacio a que los descubran en el juego.

La ciudad tiene que estar viva, piensa a qué huele cada barrio, qué se escucha, qué festividades tiene, quizás puedan ver una fiesta en la Plaza de los Cisnes donde un grupo de bardos está tocando y la gente baila en una plaza decorada para la ocasión. Piensa en cómo consiguen el agua en esta ciudad (quizás un río la atraviesa), qué clase de animales la habitan, perros, gatos, cuervos, palomas... En definitiva, trata de darle vida.

Mira de no centrar los detalles solo a media altura, pues a veces los detalles más bonitos de una ciudad pasan desapercibidos por estar en sitios altos o en el suelo.

Imaginar el recorrido que van a hacer los Guías te ayudará a preparar la sesión, y disfruta de la curiosidad de los Turistas, pues se trata de descubrir y explorar la ciudad, la única protagonista de esta historia. Evidentemente, si eres un Maestro de Ceremonias que le encanta la improvisación, no necesitarás mucha preparación, o tan solo cuatro ideas básicas para ponerte a describir y descubrir la ciudad con los jugadores.

Deja que los jugadores creen un barrio o parte de su barrio, y recompénsales con Monedas para gastar en descubrir más la ciudad. Sentirán que la ciudad es parte de ellos y seguramente te sorprenderán.

Para acabar la sesión, los Guías dirigirán su vehículo con los visitantes a las afueras de la ciudad, despidiéndose de ellos. Quizás puedan ser comprados por los Turistas con unas Monedas para pasar un día más en la ciudad, lo que daría lugar a una segunda sesión en la misma.



## Diferentes Escenarios

Durante todo el manual hemos dicho ciudad, pero *Fractal Tours Lines* puede explorar cualquier escenario que imagines. Aquí dejamos una lista de posibles sitios a visitar con este juego:

- Estación espacial.
- Descubrimiento arqueológico (Atlántida, una pirámide recién descubierta...).
- Catacumbas, cementerio.
- Pueblo maldito.
- Fuerte, refugio militar.
- Cuevas de orcos.
- Una prisión muy singular.
- Castillo abandonado por la memoria y el tiempo.
- La gran ciudad Cofradía de la Magia.
- Un puerto pirata.
- Una isla con los restos de una antigua civilización.
- Un bosque encantado.
- Una fortaleza enana.
- Un río subterráneo lleno de lugares singulares.
- Una ciudad perdida en el desierto.
- Una ciudad de los sueños.
- La ciudad de la alta cocina donde se realiza cada cuatro años el gran campeonato de chefs.
- Una ciudad submarina.
- La ciudad de la Citadel.
- La ciudad más allá de las montañas de la locura.



## Modo Crónica

El modo crónica propone visitar la ciudad en varias de sus épocas. Conocer como los diferentes hechos importantes de la ciudad afectaron a esta como si de un ser vivo se tratase. Grandes bodas, guerras, epidemias, sectas, rebeliones... Muchos hechos pueden cambiar la ciudad, sus gentes y su propio crecimiento o deterioro. Viajaremos en el tiempo, descubriendo los acontecimientos que transformaron la ciudad y como esta ha evolucionado.

Ejemplo:

### ***La ciudad de Gondark.***

*Año -1200 Gran guerra con los orcos que moran debajo de la ciudad.*

*Año -1000 El rey se casa en la ciudad y construyen el nuevo palacio real.*

*Año -800 Una gran epidemia arrasa el reino.*

*Año -500 El reino es derrotado en la batalla de los 7 días.*

*Año -200 El rio que pasa por la ciudad ya no trae agua.*

*Año actual La rebelión es fuerte en la ciudad y está lista para actuar.*





# *Fractal Tour Lines*

*Un storytelling donde la ciudad es la protagonista*