

ECOS DISONANTES

Esta es una ayuda de juego no oficial realizada por Luis Gimeno para Ecos Disonantes, el juego de Fraser Simons, bajo licencia Creative Commons Attribution Share-Alike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0). Más en www.lospergaminosdelfenix.com

CÓMO JUGAR

Necesitas tres dados por cada jugador, papel, lápiz y materiales impresos (movimientos y libretos). Se juega para descubrir la historia a medida que sucede. La partida no le pertenece a nadie y requiere confianza mutua. Conversar (o rolear) es una habilidad y cada uno tiene una manera diferente de hacerlo.

POSICIONAMIENTO EN LA FICCIÓN

Hay una verdad en tu historia. Ofrece explicaciones y clarifica. Lo que declaras debería ser algo que haga al mundo parecer consistente.

MOVIMIENTOS

La ficción presenta situaciones y acciones que desencadenan los movimientos. Ofrecen ventajas y/o imponen obstáculos (si quieres obtener una ventaja pero no sabes cómo, pregunta). Suelen requerir tirar 2d6 + característica. 10 o más es éxito, de 7 a 9 un éxito menor y 6 o menos un fallo (no tiene por qué ser fracasar). Algunos, además, te asignan puntos para obtener beneficios o modificadores a la siguiente tirada (+1).

Hay tres tipos de movimientos en cada entrega:

- Movimientos básicos. *Cualquier personaje puede hacerlos a lo largo de una escena.*
- Movimientos periféricos. *Solo ocurren cuando son necesarios. Cualquier personaje puede desencadenarlo cuando sea apropiado.*
- Movimientos especiales. *Son parte del personaje y ayudan a entender el papel de este en la ficción.*

CLAVES

Cada libretto tiene una lista de objetivos que ayudan a entender qué debería hacer el personaje en la ficción. Cuando el personaje satisfaga el desencadenante de la clave, accede a nuevo contenido como puntos, el movimiento Intervenir o movimientos especiales.

CÓMO DIRIGIR

Siempre deberías decir...

- lo que demandan los principios.
- lo que tu Agenda te pide que hagas.
- cuáles son los riesgos y consecuencias.
- lo que exige la honestidad.

LAS ESCENAS

Persigue lo interesante. El Maestro de Ceremonias (MC) encuadra las escenas poniendo a los personajes en situaciones difíciles para descubrir qué ocurre a través de sus acciones. Este juego usa escenas para explorar qué sucede en la ficción. Para entrar en ellas hay que describir:

- Dónde tiene lugar.
- Quién está allí.
- Cuáles son los objetivos inmediatos.

Como es un juego colaborativo, pregunta siempre: *¿Qué os parece?* Cierra una escena cuando haya cumplido con su objetivo. Usa un encuadre duro simulando los cortes abruptos de los medios audiovisuales (requiere que los PJ reaccionen inmediatamente).

ELEGIR UNA ENTREGA

Jugad las entregas que os llamen la atención y descartad el resto. Algunas surgen fácilmente de la ficción establecida y creada en sus antecesoras. Puedes cambiar el objetivo si así se ajusta mejor a vuestra historia central. Crea la metatrama pensando en la rejugabilidad; así tendrá mucho más juego.

Pregunta a todo el mundo por sus expectativas, construye tu ciudad (busca referentes online).

Cada entrega tiene un procedimiento para preparar la partida entre todos. Responde las preguntas, cread los personajes a través de los libretos.

Usa la *Tarjeta X* u otras herramientas de seguridad para evitar herir la sensibilidad de alguno de los jugadores.

Cada suplemento tiene su Agenda, Principios y movimientos del MC. Combinados se convierten en un conjunto de reglas que te permiten crear una experiencia increíble y te dan la suficiente flexibilidad para hacer tuya la ambientación.

LA AGENDA

Contiene los objetivos más importantes para ayudarte a dirigir el juego tal y como está diseñado. Destacan:

- Juega para descubrir qué ocurre.
- Establece una historia independiente sobre los personajes que acabe con una o dos preguntas que se queden sin responder.
- Revela más datos de la metatrama si el grupo elige interactuar con un evento o eco de un episodio anterior.

PRINCIPIOS

Es el modo de proceder que deberías tener en mente siempre. Se dan a nivel de la ficción y te guían dándote una serie de buenas prácticas que deberías seguir. En PbtA están:

- Dirígete al personaje, no al jugador.
- Centra la ficción en ellos.
- Ponlos a todos en el foco de atención.
- Haz preguntas a los jugadores e introduce sus respuestas en la partida.
- Muestra tus movimientos a través de la ficción.

MOVIMIENTOS DEL MC

Los haces cada vez que un personaje falla una tirada, cuando la conversación se estanca y necesita intervenir y cuando los jugadores no tienen claro qué ocurre después y el MC necesita dar más información sobre la ficción.

Los jugadores desencadenan movimientos, te pasan a ti el testigo de la narrativa y tú haces un movimiento del MC. Ten en cuenta la agenda y principios para elegir un movimiento.

Hay movimientos suaves y duros según la libertad que

le das al jugador para tener el control en la escena. Los movimientos suaves conducen a movimientos duros telegrafando lo que está por venir.

Usa los movimientos para mantener la conversación en un punto interesante...

(suave si las cosas están aburridas, una escena que termina, avanza a tropicones o piden información y duro si descubren algo pero dudan entre actuar o no involucrarse)

...cada vez que saquen un fallo...

(movimiento que cuadre o con algo establecido en la descripción del fallo)
... o una oportunidad de oro.

(ya has avisado pero no han actuado e ignoraron el peligro, puede ser de la dureza que se quiera y se desata algo arriesgado que vaya con el tono).

RELOJES

Simbolizan el progreso de los PJ, con 6 porciones para 3 horas de juego aproximadamente. Completarlo significa terminar la misión. Los obstáculos o fuerzas trabajando en contra se pueden representar restando porciones o con un reloj aparte. Hay que completar el reloj de la misión antes de se complete el de la oposición.

PERSONAJES NO JUGADORES

Dale nombre, una personalidad o un estilo definido a los PNJ importantes. Si varios PNJ persiguen un mismo objetivo puedes aumentar su efecto. Si una pistola hace Daño 2, aumentalo en 1 por cada PNJ.

Nota bene: Este documento, más que un resumen de juego, es un esfuerzo egoísta por entender qué es "esto de los PbtA". Hasta el momento puedo decir que: la Agenda es la experiencia buscada, los Movimientos son las situaciones y/o escenas que deberían suceder por coherencia y los Principios te ayudan a elegir dónde colocar cada uno de los elementos de la narrativa (las localizaciones, obstáculos y PNJ con los que van a interactuar tus jugadores, y que han sido creados en mayor o menor medida entre todos).