



# WEATHERLEY

## UN JUEGO DE ROL ROMÁNTICO DE HEROÍNAS SOLITARIAS

**Autor:** Olivier Legrand (<http://storygame.free.fr/>)

**Director de proyecto:** Elsyor (David Romero)

**Diseño Gráfico:** Istar (Víctor Abella) y María Robles

**Corrección Español:** María Robles

**Traducción Español:** María Robles

**Maquetación :** Istar (Víctor Abella)

**Arte:** C.E.Brock (ilustraciones originales libres de derechos de autor)

### TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I, EL NACIMIENTO DE UNA HEROÍNA.....	2
CAPITULO II, LAS REGLAS DEL JUEGO.....	6
CAPITULO III, NOTAS PARA EL NARRADOR.....	16
FICHA DE HEROÍNA.....	18

*Para Sylvie, evidentemente.*

*Weatherley* es un juego de rol de intrigas románticas y psicológicas al estilo de las novelas de Jane Austen, pensado para dos jugadores: un narrador (director de juego) y una heroína. La acción tiene lugar en el condado de *Weatherley*, una región ficticia de Inglaterra, ambientada en el Período de Regencia (1811-1820).

Las heroínas de *Weatherley* no están destinadas a vivir aventuras o historias de investigación, sino dramas de otra índole, a los que tendrá que enfrentarse con sus únicas armas: su espíritu, su fuerza de carácter y su personalidad. Sin embargo, y como si se tratase de un personaje clásico de los juegos de rol, la heroína tendrá que sobrepasar distintos obstáculos y burlar numerosas trampas, con tal de acceder a los más preciados tesoros, como el del amor verdadero. En caso de fallar en su cometido, su destino no será la muerte, sino la desgracia y la tristeza. Por tanto, entenderemos este juego como una apelación directa al ámbito de lo psicológico y de lo sentimental.

Para jugar a *Weatherley*, solo se necesitan dados de seis caras, pues cuenta con un sistema sencillo de resolución de acciones.

## CAPÍTULO I

**P**ara crear una heroína de Weatherley, solo necesitas un lápiz, un papel y un dado de seis caras. Para delimitar el contenido de los siguientes apartados, deberás lanzar el dado, y completar la información correspondiente de la ficha de tu heroína:

### **-EDAD-**

Agrega el resultado obtenido en la primera tirada al número 15. Por lo tanto, tu heroína contará con una edad comprendida entre los 16 y los 21 años. Ten en cuenta que, en el proceso de creación de tu heroína, nunca podrás considerar que su estado civil sea el de casada o el de comprometida.

### **-ESTATUS SOCIAL-**

Lanza un dado. Si el resultado obtenido se encuentra entre el 1 y el 2, tu heroína cuenta con un origen modesto y proviene de una familia sin estatus, ni fortuna. Con un resultado entre 3 y 4, el personaje pertenecerá a una familia relativamente acomodada, pero poco meritaria, bastante común. Si, finalmente, la tirada se corresponde con un 5 o un 6, tu heroína formará parte de la nobleza de Weatherley.

*Tened en cuenta que, en el periodo de Regencia inglés, prevalecía la ley de la Primogenitura, esto es, un decreto de herencia mediante el cual se destinaban los bienes de una familia, de forma obligatoria, al primero de sus hijos varones de la susodicha institución. Una de las posesiones de mayor valor para una familia inglesa de la época era la casa familiar, así como la preservación de sus títulos nobiliarios.*

**-FORTUNA FAMILIAR-**

Solo las heroínas que provengan de un entorno rico o aristocrático deben determinar este valor, que será igual al resultado que se obtenga en una tirada del dado de seis caras. Es posible, por tanto, que una heroína pertenezca a una familia burguesa con una inmensa riqueza o, por el contrario, a una familia de raíces aristocráticas, pero arruinada.

**-SUCESIÓN-**

Tira un dado para conocer la posición de tu heroína entre sus hermanos: con un resultado de 3, por ejemplo, determinaríamos que es la tercera de las hijas de la familia.

**-CUALIDADES-**

<i>Valor de las Cualidades</i>	
5	<i>Mediocre</i>
6	<i>Ordinario</i>
7	<i>Satisfactorio</i>
8	<i>Notable</i>
9	<i>Excepcional</i>
10	<i>Extraordinario</i>

Tira el dado seis veces (6d6) y asigna, a placer, los cuatro valores más altos a las cuatro *Cualidades* personales de tu heroína. Después, suma 4 a cada uno de estos atributos para determinar el valor exacto de cada cualidad. Así, un resultado de 3 en una tirada correspondería a un valor real de 7 para uno de los atributos de tu heroína.

Las *Cualidades* personales de una heroína son la Mente (razón, agudeza, perspicacia), el Alma (voluntad y determinación), el Corazón (sensibilidad) y la Gracia (encanto y carisma). Teniendo en cuenta la regla anterior, cada uno de estos cuatro atributos recibiría un valor o puntuación de entre 5 y 10.

Una vez que has rellenado todos estos datos, debes encontrar un nombre para tu heroína (convenientemente adaptado a su entorno social). Para finalizar, necesitarás calcular, además, dos valores muy importantes:

*LA FUERZA DE CARÁCTER* de una heroína es igual a la suma de los valores de su Mente y de su Alma. Este atributo capital mide la capacidad de una heroína de enfrentarse a las dificultades de la vida, y soportar sus penurias. Las heroínas con trasfondo modesto suman una tirada (1d6) a este valor, pues han experimentado los rigores de su situación desde temprana edad.

*LA REPUTACIÓN* de una heroína es igual a la suma de los valores de su Estatuto Social y de su Fortuna Familiar. Este atributo capital representa la imagen y el don de gentes de la heroína con respecto de la alta sociedad de Weatherley.

### **UNA HEROÍNA EJEMPLAR**

Claire decide crear una heroína para jugar a Weatherley. Sigamos las etapas de creación de su personaje.

**EDAD:** Claire obtiene un resultado de 4 en su primera tirada. Su heroína cuenta con 19 años.

**ESTATUS SOCIAL:** 5. Claire tiene suerte: ¡su heroína pertenece a la nobleza!

**FORTUNA FAMILIAR:** 1...La suerte abandona a Claire. Su heroína proviene de una familia noble arruinada. Para el narrador, este puede ser un elemento interesante que, por supuesto, no podrá pasar por alto durante la partida.

**SUCESIÓN:** 1. La heroína es, por lo tanto, la primogénita de la familia. Claire decide que será hija única, sin herma-

nos varones que hereden el título y los bienes de su padre. ¿Empezamos a dibujar ya una posible trama para la partida?

**CUALIDADES PERSONALES:** Claire obtiene, en su tirada (6d6), los siguientes resultados: 3, 2, 3, 1, 5 y 4. Se queda con los cuatro mejores (3, 3, 5 y 4), y puede repartir los valores de 7, 7, 9 y 8 entre las *Cualidades* de su heroína, después de sumar 4 a cada uno de los resultados anteriores.

Claire decide asignar el mayor valor (9) a Mente, y 8 a Alma. Teniendo esto en cuenta, su heroína tendrá el siguiente reparto de características:

Mente = 9 (la heroína de Claire será brillante e ingeniosa).

Alma = 8 (asimismo, se encontrará dotada de una gran fuerza de voluntad...Y de cierto orgullo).

Corazón = 7 (posee cierta sensibilidad, pero no es demasiado emocional).

Gracia = 7 (por último, determinamos que cuenta con una notable hermosura).

**NOMBRE:** Tras una cuidadosa reflexión, Claire decide bautizar a su heroína con el nombre de lady Elizabeth Grenville.

**FUERZA DE CARÁCTER:** La suma de los atributos de Mente y Alma de Elizabeth provee con 17 puntos el valor de su Fuerza de Carácter.

**REPUTACIÓN:** La suma de los valores de Estatuto Social y de Fortuna Familiar de Elizabeth le otorgan una Reputación inicial de 6.

Ahora, Claire está lista para vivir su propia aventura en Weatherley.

## CAPÍTULO II

### -LAS PRUEBAS-

Cuando se enfrenta a una situación dramáticamente importante, la heroína se dejará llevar por una de sus Cualidades personales. El tipo de prueba será determinado por el narrador durante el juego, dependiendo de la naturaleza del problema u obstáculo a salvar.

A continuación, se ofrecen algunos ejemplos de posibles situaciones que requieran de la resolución de una prueba, y las *Cualidades* a las que se refieren:

*-Pruebas de Mente.* Descubrir las motivaciones reales de una persona, analizar una situación determinada, reaccionar con calma ante lo inesperado, hacer comentarios ingeniosos en sociedad, etc.

*-Pruebas de Alma.* Mantener la fuerza de voluntad ante el fracaso o la adversidad, superar el sufrimiento o la desesperación, mostrar coraje o persistencia, etc.

*-Pruebas de Corazón.* Expresar sentimientos, percibir sentimientos o emociones ajenos, convencer o inclinar el corazón de otras personas a la sinceridad o a la compasión, etc.

*-Pruebas de Gracia.* Salir de una situación embarazosa con naturalidad, despertar el interés de otras personas, exhibir ante los demás distinción y elegancia, etc.

Para cada caso, lanzaremos dos dados (2d6). Si el resultado obtenido es menor o igual que la *Cualidad* de la prueba a enfrentar, la heroína habría tenido éxito en su empresa.

Sin embargo, si el resultado es mayor que la *Cualidad*, la heroína habría fracasado. En este último caso, las consecuencias derivadas del fallo en una prueba dependerán del tipo de desafío que suponga la situación en concreto, debiendo ser especificadas por el narrador.

### -VICISITUDES-

De forma concreta, un fracaso puede ser de muchas clases: anecdótico, doloroso, embarazoso o humillante. En el caso de estos tres últimos, el fracaso podría ser, asimismo, *extremo*, y traducirse en consecuencias peores para la heroína.

Un **fracaso anecdótico** no entraña una consecuencia particular en términos de juego.

Un **fracaso doloroso** puede conducir a que la heroína sufra una profunda herida en su orgullo. Después de que tenga lugar un fracaso de este tipo, una heroína debe poner a prueba su Alma (2d6): si el resultado obtenido también se traduce en un fallo, perderá una cantidad de puntos en Fuerza de Carácter igual al valor extraído en la tirada.

Si el fracaso es extremadamente doloroso, la heroína perderá, en cualquier caso, un dado (1d6) de Fuerza de Carácter, o dos dados (2d6) si falla en la prueba de Alma.

Un **fracaso embarazoso** puede tener consecuencias en la reputación y en la vida social de la heroína. Después de que se produzca, la heroína debe enfrentarse a una prueba de Gracia (2d6): si falla, perderá 1 punto en su atributo de Reputación.

Si el fracaso resulta extremadamente embarazoso, causará, de forma obligatoria, la pérdida de 1 punto de Reputación, o de 2 puntos en caso de que la prueba de Gracia resulte fallida.

Un **fracaso humillante** es, a la vez, doloroso y embarazoso: después de que tenga lugar, la heroína deberá realizar una prueba de Alma (2d6) para evitar perder puntos de Fuerza de Carácter; así como una prueba de Gracias (2d6) para no perder 1 punto de Reputación.

Si combinamos las consecuencias anteriormente descritas, obtendremos un fracaso extremadamente humillante.

### **-DESGRACIA-**

Si la Fuerza de Carácter de la heroína se reduce a cero, cae en un profundo sentimiento de melancolía que le impide, por completo, hacer uso de sus Cualidades personales. Después de un tiempo, su cuerpo se quedará sin fuerzas, y morirá de forma irremediable o pasará el resto de su existencia sumida en una amarga soledad, retrotraída en sí misma, indiferente al mundo que la rodea.

En el caso de que la Reputación de una heroína llegue a cero, se considerará deshonorada, y deberá retirarse definitivamente de la sociedad, con tal de pasar el resto de su existencia lejos de rumores de desaprobación, de burlas y de escándalos. Para una heroína, el carecer de Reputación se traduciría en la imposibilidad de reaparecer en sociedad, tanto en el condado de Weatherley, como en otros lugares.

De todas formas, la heroína se verá imbuida de una profunda desgracia que, además, marcará su vida como personaje en el juego de rol.

### **-VICTORIAS Y ÉXITOS-**

Una heroína también puede tener éxito en sus acciones.

Cuando, al final de un arco, capítulo o escena, la heroína ha resultado exitosa en su empresa, el narrador deberá determinar qué tipo de victoria ha ganado: anecdótica, so-

cial, personal o total.

Una **victoria anecdótica** no entraña consecuencias particulares en términos de juego.

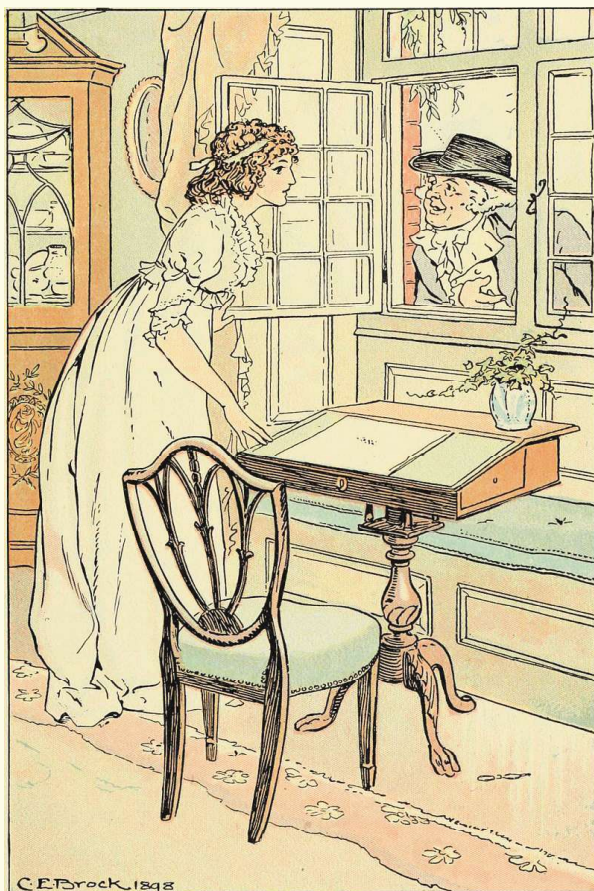
Una **victoria personal** permite a la heroína recuperar una serie de puntos de Fuerza de Carácter igual al resultado de un dado (1d6). Así, la Fuerza de Carácter de la heroína podrá fluctuar a medida que se obtienen fracasos y éxitos en las pruebas a las que se enfrenta, sin exceder nunca el máximo inicial establecido en la fase de creación del personaje.

Una **victoria social** se traduce en la obtención de 1 punto de Reputación.

Una **victoria total** es, a la vez, social y personal, y permite aumentar la Fuerza de Carácter y Reputación de la heroína en un dado (1d6) y 1 punto, respectivamente.

Cuando acontezca un suceso particularmente importante para el personaje, la victoria puede considerarse un **triunfo**: en ese caso, los puntos que pudiera ganar la heroína se doblarían (2d6 para Fuerza de Carácter por triunfo personal; y 2 puntos de Reputación por triunfo social).

En la práctica, ganar puntos de Fuerza de Carácter y de Reputación constituye la forma principal de experimentar progresión tangible en las heroínas de Weatherley. Pero debe recordarse que la mayor preocupación de una heroína, aquello en torno a lo que se articula su destino, sigue siendo la búsqueda y conquista de su *Gran Amor*.



**-LA BÚSQUEDA DEL AMOR VERDADERO-**

El objetivo final de toda heroína de Weatherley es el descubrimiento de su Gran Amor. Para conseguir este estado de suprema felicidad, la heroína tendrá que enfrentar muchos obstáculos a lo largo de la partida, y triunfar en las empresas que inicio, con tal de ganar el amor de aquel a quien haya entregado su corazón.

Desde el momento en que una heroína muestra interés por un pretendiente potencial, tendrá que entablar una relación con él que, en la práctica, podríamos resumir en cuatro etapas. Cada una de estas, se liga a las cuatro Cualidades personales de la heroína, y presenta los desafíos más importantes de su vida. Cuanto una etapa se completa con éxito, la heroína podrá pasar a la etapa siguiente; pero si el final de un hito resulta en fracaso, la relación con su pretendiente se romperá y la heroína sufrirá las consecuencias de una parca desilusión amorosa.

Las reglas que se detallan a continuación no cubren el aspecto técnico de las etapas, pues no serían suficiente por sí solas como para completar el contexto de narración e interpretación que resulta inherente en los juegos de rol. Proporcionan, entonces, un lienzo, una línea de inicio desde la que los participantes elaboren todo tipo de intrigas, giros inesperados y peripecias dramáticas.

*PRIMERA ETAPA: LLAMAR LA ATENCIÓN*

La primera etapa consiste en llamar la atención del elegido. Para ello, la heroína tendrá que superar una prueba de Gracia, adscrita a la situación social apropiada (una recepción, un baile, etc.).

Si la prueba resultara exitosa, la heroína lograría captar la atención de la persona deseada, pudiendo continuar con su

próximo movimiento. Sin embargo, si la prueba terminara en un fracaso, se traduciría en una absoluta indiferencia por parte del elegido a los encantos de la heroína que, en términos de juego, convergería en un *fracaso embarazoso* (la heroína debe enfrentarse a una segunda prueba de Gracia, o perderá 1 punto de Reputación).

En este punto, un fracaso no impedirá que la heroína intente, una vez más, su cometido, aunque solo podrá llevarse a cabo si se produce la situación favorable para que los dos individuos se reencuentren. En este caso, el procedimiento a seguir será similar al especificado en el párrafo anterior, con la única diferencia de que la obtención de un fallo en la nueva tirada se traduciría en un *fracaso humillante*.

Atraer la atención del elegido en un segundo intento, constituye una *victoria personal*.

#### SEGUNDA ETAPA: CONOCIÉNDOSE

La segunda etapa se resume en conocer mejor a la persona deseada, generalmente a través de conversaciones más o menos formales, durante las cuales la heroína podrá hacer uso de su Mente para superar diversas pruebas. Su éxito se traduciría en una verdadera *victoria personal*. Sin embargo, un fallo llegaría a convertirse en un inevitable *fracaso doloroso*.

Las conversaciones que mantenga la heroína con el elegido podrán llevarse a cabo en un ambiente privado (sin, por supuesto, romper las reglas del decoro); o bien, en público, bajo la atenta mirada de buena parte de la sociedad local.

En este último caso, obtener un éxito en la prueba de Mente se traduciría en una victoria total; y el fracaso, en algo extremadamente humillante. Elegir, pues, la opción

de conversar en público resulta un buen intento de escalar rápidamente en la relación de la heroína con el elegido, pero es un método arriesgado y poco decoroso.

La segunda tentativa de acercamiento al elegido deberá llevarse a cabo, de forma imperativa, en un espacio privado, si el fracaso ha tenido lugar en un lugar público; y viceversa.

Al igual que sucedía con la primera etapa, la segunda será excluyente.

*TERCERA ETAPA: REVELAR TUS SENTIMIENTOS*

Durante la tercera etapa, la heroína revelará sus sentimientos, es decir, pondrá su Corazón a prueba ante el objeto de su afecto.

Al contrario que en la segunda etapa, este momento crucial solo puede tener lugar en un contexto íntimo, pero, de nuevo, deberán seguirse las reglas del decoro para el desarrollo de la confesión.

En caso de que la heroína obtenga éxito en su cometido, recibirá el beneficio de un triunfo personal y podrá pasar a la siguiente etapa. El fracaso, en cambio, se traducirá en una experiencia extremadamente dolorosa, y pondrá fin a la relación entre ambos personajes: a partir del momento en el que la relación invade el territorio del Corazón, los errores no dejan paso a segundas oportunidades.

*CUARTA ETAPA: ABRIR EL ALMA*

La última etapa requiere de la heroína una apertura de su Alma ante aquel al que ha elegido dueño de su corazón. Si la prueba de Alma es exitosa, el otro personaje resulta ser el Verdadero Amor de la heroína, por lo que esta habrá alcanzado su objetivo, pudiendo considerarse dichosa por

el resto de sus días.

Un fallo, sin embargo, será considerado un *fracaso extremadamente doloroso*, y dejará una lesión irremediable en el Alma y el Corazón de la heroína. En términos de juego, esta perderá 1 punto en una de estas *Cualidades* de forma definitiva (si la heroína ha superado la segunda prueba de una de las *Cualidades* tras el primer fracaso), o en ambas al mismo tiempo (si la heroína vuelve a fallar en la segunda prueba de dichas *Cualidades* tras el primer tropiezo).

#### *SABIDURÍA Y PACIENCIA*

En el amor, conviene ser paciente. Durante el juego, esto se traduce en una regla muy simple: la heroína no podrá cumplir con dos etapas o más en el mismo capítulo o arco dramático.

Sin embargo, si se desea lo contrario, es posible revertir esta regla atendiendo a dos etapas conjuntas teniendo en cuenta que las pruebas propias de la segunda etapa sufrirán una penalización de -2 puntos en el resultado de las tiradas, tanto si son exitosas, como si no.

#### *VIRTUD, FRIVOLIDAD Y CONVENCIONES*

Este sistema parte, de forma obvia, del principio de que la heroína busca encontrar el Amor Verdadero, pero nada impide que los participantes deseen explorar, en lugar del ámbito sentimental, la seducción, las relaciones superficiales o los matrimonios pactados por convención.

En este caso, la heroína solo tendrá que pasar por la primera etapa de las anteriormente descritas (para conseguir una relación frívola o superficial), o por las dos primeras si su propósito es, simplemente, encontrar un cónyuge, sin que sus sentimientos intervengan en su empresa.



*Emma Vol I. p. 187 Aldine House Ed.*

### CAPÍTULO III

**E**n Weatherley, el narrador asume todas las tareas que, tradicionalmente, le son delegadas al creador de juegos: depende de su persona, por tanto, el privilegio y responsabilidad de trazar los ambientes y escenas propicios para construir la intriga que marcará la vida de la heroína en sociedad, así como para interpretar a los distintos personajes con los que ella se reunirá durante la aventura. No hablaremos aquí de dichas tareas, sino que enfocaremos nuestra presentación en elementos peculiares y específicos de Weatherley como entorno de juego.

En muchos juegos de rol, el narrador se asegura previamente de que los perfiles de los personajes que han creado sus jugadores encajen con el contexto e idea que ha preparado para su campaña o aventura.

Esta lógica se invierte completamente en un juego como Weatherley, donde la heroína solitaria debe ser el punto de partida de los esfuerzos y preparación del narrador. Este tendrá que esperar a la creación de ese personaje para elaborar la trama de su aventura: esto es, preparará la intriga a medida para la heroína, e incorporará elementos determinados en el proceso de creación de esta, con tal de iluminar su trasfondo y de completar su personalidad (podrá tratar sobre sus antecedentes sociales, familiares, etc.).

Así, la planificación de una campaña para Weatherley no supondrá una serie de aventuras protagonizadas por personajes intercambiables, sino que resulta, más bien, en la creación de una extensa historia romántica, centrada por completo en la heroína, siguiendo la tradición marcada por

autoras como Jane Austen o las hermanas Brontë.

En Weatherley, la heroína no es solo una interviniente en el curso de los acontecimientos, sino que es, en sí misma, el tema del juego. Esta dimensión del juego busca reflejar las reglas presentadas en el capítulo anterior, y no deberán ser ignoradas por la parte directora durante el transcurso del juego.

Podríamos aplicar, asimismo, durante el desarrollo de la aventura, términos análogos a los propios de una novela. Así, dependiendo de la frecuencia de juego, la campaña podría dividirse en muchos capítulos (de unas 2 o 3 horas de duración cada uno), o en partes con distintos nombres y duraciones. Las crónicas más ambiciosas podrían, igualmente, ser desarrolladas en periodos mediados por años de separación o, incluso, abarcar la vida entera de la heroína, así como de dos o tres generaciones de su familia.

Finalmente, y tratando acerca del condado de Weatherley: no encontrarás en estas páginas descripciones extensas o datos específicos sobre esta región ficticia de Inglaterra, puesto que se espera que la parte directora cree su propia versión del entorno. A lo sumo, podemos añadir, como punto inicial, que el condado se encontraría aislado, en alguna parte del sur de Inglaterra, probablemente no muy lejos de Somerset, junto a la pequeña y tranquila villa principal de Covington, situada a cierta distancia de Greyholm Manor, donde descansan los restos ancestrales de los condes de Weatherley. Para llegar hasta allí, solo sigue el camino de tu imaginación... ¡Y que tengas buen viaje!

Mente



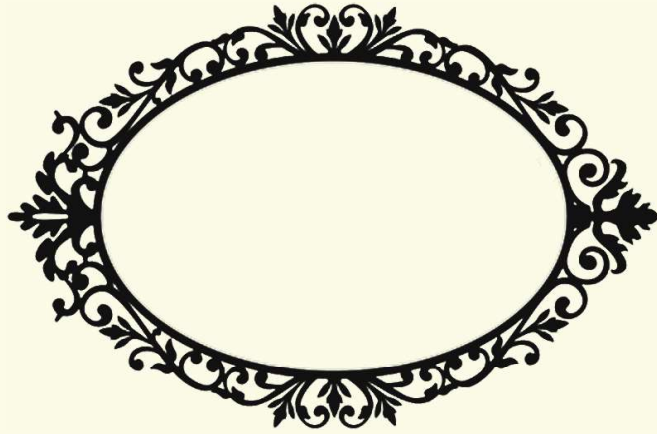
Alma



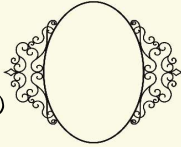
Corazón



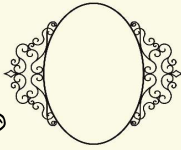
Gracia



Carácter



Reputación



Edad:

Estatu:

Fortuna:

Sucesión:

Historia

