

*Un momento único*  
*de Tobie Abad*





Los dos samuráis se miraron a los ojos.

Un día fueron amigos. Hermanos. Pero ha llegado  
el momento de recuperar el honor  
y desatar la venganza.

Pisada firme. Empuñaduras apretadas.  
Ojos entrecerrados.

*Un momento único*  
y todo había terminado.

Como editor, dedico este trabajo a toda la gente que lo ha hecho posible:

A mis padres, **Manuel** y **M<sup>a</sup> Victoria**, porque si no fuese por ellos no estaría aquí.

A mi mujer, **Marta**, por ser uno de los pilares de mi vida.

A mi perra **Buffy**, por acompañarme en todos los momentos de trabajo.

Al **Manicomio rolero**, por sus opiniones y por ofrecerme un espacio donde enseñar mi trabajo y desconectar del día a día.

A **Tiberio** y a **Guillermo**, por haber guiado mis pasos como nuevo editor.

Y, por último, a **Oscar Peña**, por ser mi confidente, fiel consejero y, por qué no decirlo, mi mayor (y necesario) crítico.

Gracias a todos.

# UN MOMENTO ÚNICO

Un juego de rol para dos jugadores

Creado y escrito por Tobie Abad.

Traducción por Víctor Romero.

Maquetación por Víctor Romero.

Ilustraciones por Daniel Jimbert.

Corrección por M. Alfonso García.

El texto de *Un momento único*, de Tobie Abad, tiene licencia Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

Más información en:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



ISBN: 978-84-17175-13-9

Depósito legal: C 1361-2018



## ¿QUÉ ES UN MOMENTO ÚNICO?

*Un momento único* es un juego de rol para dos jugadores que cuenta la historia de cómo dos samuráis se enemistan y el amargo final que les espera.

Cada partida de *Un momento único* comienza con los dos samuráis frente a frente, sus espadas desenvainadas y la tensión subiendo vertiginosamente. Sin embargo, la conclusión de esta escena no se revelará hasta que todos los eventos del pasado que nos han llevado a este momento sean rememorados. Estos eventos se juegan a través de una serie de capítulos que ambos samuráis narran mediante *flashbacks*.

Cuando se hayan narrado todos los capítulos, se revelará, finalmente, la dramática conclusión de ese momento.

Para jugar a *Un momento único*, necesitaréis lo siguiente:

1. Dos jugadores, dispuestos a interpretar el papel de samuráis con cuentas pendientes.
2. Una hoja de papel para que cada jugador escriba los datos de su personaje y las notas que necesite.
3. Un buen número de dados de seis caras (d6) por jugador. Lo ideal serían unos diez dados por jugador, a poder ser de un color distinto para cada uno
4. Cuatro grupos de marcadores de distinto color:
  - » Un color representará los Marcadores de Elección.
  - » Otro color representará los Marcadores de Odio.
  - » Un tercero para representar los Marcadores de Cicatriz.
  - » Y el último color para representar los Marcadores de Ventaja.

En aquellos grupos que no estéis cómodos con tantos marcadores, podréis llevar la cuenta de los mismos con marcas en vuestras hojas de papel.

5. Las cartas utilizadas en el juego, disponibles al final del libro:
  - » Temas clave (tres cartas).
  - » Personajes clave (tres cartas).
  - » Cartas de virtud (siete cartas).

## ¿JUEGO DE ROL O NARRATIVO?

Este es un juego de rol centrado en la narrativa. El objetivo no es “ganar”, sino descubrir juntos cuál es la historia que les ha llevado a ese momento.

## ESTRUCTURA DE UN MOMENTO ÚNICO

A diferencia de la mayoría de los juegos de rol, en *Un momento único*, los jugadores no comienzan creando un personaje. Empiezan la partida determinando cuál es la escena inicial.

### LA ESCENA INICIAL

Cada jugador utiliza su turno para construir la base de la historia, así como los primeros indicios de a quién interpreta. Los jugadores no crearán, todavía, un personaje completo: solo responden a una serie de preguntas clave que ayudarán a dar forma a la escena inicial de la partida.

Si la historia de la sesión fuese como una película, se parecería a esos filmes que comienzan presentando la batalla definitiva (es decir, por el “final de la historia”). Sin embargo, en lugar de revelar el desenlace de esa pelea, la escena se desvanece para mostrar al espectador, mediante *flashbacks*, cómo se ha llegado a este punto. Esta es la sensación que debe transmitir la escena inicial del juego.

## LOS CAPÍTULOS

Durante los capítulos de la historia, cada samurái tiene la oportunidad de introducir un *flashback*, relatando un suceso protagonizado por ambos personajes. Cada uno de estos momentos pasados refleja una de las virtudes del bushido y puede (o no) contener la participación de otros personajes o personajes clave. Estos pueden ser momentos de pasión, venganza, celos o, incluso, amor.

Los capítulos están destinados a construir la narración de lo que sucedió entre los dos personajes, así como ampliar lo que fueron y son. Una partida estándar de *Un momento único* cuenta con cinco capítulos en total, tres de ellos con temas clave como parte de la narración.

Cada capítulo termina con uno de los dos samuráis obteniendo lo que quiere. Esto se refleja como una serie de ventajas que reciben y que alimentan su determinación de ganar al final. El perdedor, sin embargo, obtiene puntos de odio, que también pueden impulsar su deseo de ganar en el gran final, pero trae consigo el peso de las cicatrices, que podrían cambiar el curso del destino.

## ¿PARTIDAS MÁS LARGAS O MÁS CORTAS?

Para una partida corta, tres capítulos es un buen número, ya que nos permitirá mostrar los temas clave.

En partidas más largas, ni siquiera hay un límite máximo al número de capítulos. Podéis narrar tantos como deseéis, o hacer que cada capítulo dure una sesión completa de juego. Esto hace que vuestra partida se parezca más a una serie de televisión que a una historia breve.

De todos modos, recordad: independientemente del número de capítulos de vuestra historia, aseguraos de que cada uno de ellos importe.

## **EL GRAN FINAL: UN MOMENTO ÚNICO**

Una vez que el odio, las cicatrices y las ventajas encuentran su propósito, todos los eventos pasados conducen a este momento final, situado en el presente. La muerte nos muestra su amarga sonrisa. Se juega el momento único y ambos samuráis nos revelan cómo todo nos conduce a un final, probablemente, amargo.

## **EPÍLOGO**

Unos añadidos finales, donde atar los cabos sueltos o, quizás, contar la moraleja de la historia que acabamos de relatar.

## LA ESCENA INICIAL

Vuestros personajes están cara a cara, listos para un momento final lleno de violencia. Hay una cosa clara: alguien está a punto de morir.

El jugador que haya visto más recientemente una película o un documental de artes marciales lee, en voz alta, lo siguiente, completando los detalles que faltan:

—Mi nombre es (*nombre del personaje*).  
Soy miembro del clan (*nombre del clan*).  
Esta es mi historia.

Después, el segundo jugador leerá su versión del mismo texto:

—Mi nombre es (*nombre del personaje*).  
Soy miembro del clan (*nombre del clan*).  
Esta es mi historia.

Los jugadores deben trabajar juntos para construir un escenario coherente. Comenzando por el primer jugador, se alternan, realizando las declaraciones iniciales. La lista debe completarse en orden y ningún jugador puede contradecir un hecho ya establecido con sus nuevos aportes.

## LISTA DE DECLARACIONES INICIALES

- **Ocurre en tiempos de...**

Describe cuándo ocurre la historia; tal vez en qué estación, quizás en qué año.

- **Nos encontramos en...**

Describe la localización; esta puede sugerir también el nivel tecnológico o el estado del entorno.

- **Nos ha llevado... llegar a este momento.**

Describe el tiempo que abarcará toda la narración de vuestra historia. Puedes darle, incluso, una sensación épica si la línea de tiempo es superior a una generación.

- **Esta es una historia de...**

Elige una virtud entre las cartas de virtud. El resto se barajan y se apilan a un lado.

# LAS SIETE VIRTUDES DEL BUSHIDO

Se dice que el bushido, la filosofía única que ha regido el entrenamiento marcial y la conducta de los samuráis, tiene siete u ocho virtudes, dependiendo de a quién se le pregunte. En este juego, nos quedaremos con siete, que serán la temática clave de nuestras partidas a *Un momento único*.

El juego tiene **siete cartas de virtud**. Cuando se elige una virtud en la última declaración inicial, las seis restantes se vuelven a colocar boca abajo y se mezclan en una sola pila. Estas cartas se usarán más adelante para crear capítulos.

La virtud de la declaración inicial también tiene prioridad sobre cualquier otra virtud durante los siguientes capítulos.

## LAS SIETE VIRTUDES SON:

### **I. Gi: Rectitud**

Una historia de morir cuando es el momento correcto, de golpear cuando es el momento adecuado. Es la base de todas las demás virtudes. Para un auténtico samurái, solo existe lo correcto y lo incorrecto.

### **II. Yu: Coraje**

Un espíritu valeroso y heroico. Dar un paso al frente y plantar cara incluso a aquello que no podemos comprender.

### **III. Jin: Benevolencia y Piedad**

Entender cuándo hacerte amigo de un enemigo.

### **IV. Rei: Respeto**

Hay un orden correcto en todas las cosas. Una armonía nacida de la cortesía.

### **V. Makoto: Honestidad y Sinceridad**

No hay necesidad de promesas por escrito. Una palabra, un vínculo.

### **VI. Meiyo: Honor**

Vivir y morir por honor. O cometer harakiri (*seppuku*) para preservar el honor perdido.

## VII. Chuugi: Lealtad

La lealtad es más preciada que la vida misma.

El tema clave debe ser un elemento omnipresente en cada capítulo. Debe destacar, ser una base o servir de trampolín para los eventos que se desarrollen en capítulos posteriores. Su importancia (o su ausencia) debe sentirse.

### EJEMPLO 1:

*Rocky y Yoshi están jugando a Un momento único. Yoshi ha visto, hace poco, las películas “La novia del caballo blanco” y “Kenshin, el guerrero samurái”, por lo que va primero. Yoshi empieza la escena inicial declarando: “Mi nombre es Kurosawa. Soy miembro del clan Yamato. Esta es mi historia.”*

*Seguidamente, Rocky declara: “Mi nombre es Kenshin. Soy miembro del clan Ide. Esta es mi historia”.*

*Después, Yoshi y Rocky pasan a las declaraciones iniciales. Yoshi empieza, declarando: “Es durante tiempos de guerra cuando la historia comienza, con el invierno azotando las tierras”.*

*Rocky continúa con la siguiente parte y dice: “Nos encontramos en las ruinas del castillo Yamato. El fuego todavía arde cerca. Nuestra gente yace muerta alrededor de nosotros. Los cuerpos sin vida se cuentan por centenares”.*

*Yoshi recibe la idea con una sonrisa y continúa: “Mi espada brilla, dispuesta a beber sangre una vez más. Tu espada emite un brillo rojizo, con pequeñas llamas recorriendo su filo”.*

*Rocky elige una carta de virtud y cierra las declaraciones iniciales diciendo: “Esta es una historia de Honor”.*

# CAPÍTULOS

Tras la escena inicial, los jugadores pasarán a narrar los capítulos.

Cada capítulo es el *flashback* de uno de los muchos eventos que conducen al momento final. Durante los capítulos, los jugadores construyen una historia de amistad, confianza, amor, envidia, celos, odio y dolor entre los dos personajes. Este relato debería mostrar las personalidades de los samuráis y desvelar la razón que hay detrás de su duelo.

Al final de cada capítulo, ambos jugadores tiran sus dados de elección para ver quién sale victorioso. El ganador obtiene ventajas, que son vitales para el final. El perdedor gana puntos de odio.

Cada capítulo se crea de la siguiente manera:

1. Coge (o no) una virtud.
2. Declara el tema del capítulo, inspirado o basado en la carta de virtud cogida.
3. Establece la escena (y un personaje clave).
4. Juega el capítulo.
5. El clímax del capítulo.
6. Finaliza el capítulo.

## PASO 1: ELIGE ENTRE ROBAR O NO UNA CARTA DE VIRTUD

Cualquiera de los jugadores puede empezar el capítulo. El que elija comenzar, será el jugador activo. Dependiendo del número de capítulos que tengáis pensado jugar, el jugador activo puede elegir entre coger o no coger un carta de virtud.

Si eliges robar una carta de virtud, cada uno de los dos jugadores saca un naipe de la pila de seis cartas de virtud restantes. Después, el jugador activo tendrá que elegir una de ellas como la virtud del capítulo. La carta descartada se barajará con el resto del mazo y se dejarán a un lado, formando una pila.

Aunque el grueso de la historia gira en torno a la virtud de la declaración inicial, los capítulos están basados en otras virtudes del bushido. Como las virtudes son una parte inherente de la vida de un samurái, el jugador activo debe encontrar la manera de crear un capítulo mientras muestra o representa esa virtud.

Cuando acaba el capítulo, el otro jugador pasa a ser el siguiente jugador activo.

## **PASO 2: DECLARA EL TEMA CLAVE DEL CAPÍTULO**

Hay tres temas clave en toda partida de *Un momento único*. El jugador activo debe decidir si el capítulo actual abordará uno de los temas clave disponibles o no. Es necesario haber completado un capítulo con cada tema clave antes de poder pasar al final de la partida.

### **TEMA CLAVE I: CUANDO CONFÍABAMOS EL UNO EN EL OTRO**

—Recuerdo aquellos momentos en los que confiábamos el uno en el otro...

### **TEMA CLAVE II: EL MOMENTO EN EL QUE TE PASASTE DE LA RAYA**

—Recuerdo lo que hiciste para que todo esto empezase...

### **TEMA CLAVE III: LAS PROMESAS**

—Recuerdo la promesa que le hiciste a (*nombre*) ...

Si el capítulo no tiene un tema clave, el jugador debe resumir cuál es el tema del capítulo. Las partidas de *Un momento único* están pensadas para ser cortas, directas y abiertas a explorar la narración, por lo que no se debería malgastar ningún capítulo en eventos menores o de transición. Cada capítulo debería ser un momento dramático importante que contribuya a enriquecer la historia de la sesión.

Iniciar un capítulo que contenga un tema clave recompensa al jugador activo con dos ventajas.

## EJEMPLO 2:

*Rocky y Yoshi continúan su historia de Honor. Yoshi opta por ser el jugador activo primero. Los dos cogen una carta de virtud; Yoshi saca Lealtad; Rocky saca Respeto.*

*Yoshi elige usar Lealtad y declara: —Recuerdo el momento en el que un acto de deslealtad llevó a la destrucción de una amistad que se mantuvo durante generaciones —revelando la carta de Lealtad.*

*Después, Yoshi decide que este primer capítulo se centrará en el tercer tema clave: “Recuerdo la promesa que me hiciste”.*

*Más tarde, cuando acabe el capítulo, Rocky se convertirá en el jugador activo. Los dos volverán a coger una carta y, esta vez, Rocky será el que elija la virtud del capítulo.*

## PASO 3: ESTABLECE LA ESCENA (Y UN PERSONAJE CLAVE)

Con el tema definido, el jugador activo narra los detalles de la escena. El jugador activo puede introducir, en este momento, un personaje clave, revelando cómo los eventos de este capítulo le involucran en la historia. De ahora en adelante, cualquier escena que contenga a este personaje clave debe ser interpretada por el jugador que lo introdujo.

Hay tres personajes clave presentes en cada partida de *Un momento único*:

## EL CATALIZADOR

Esta persona es, en muchos sentidos, la razón por la que se produce el *momento único*.

Puede que sea el hombre de lengua viperina que te empuja a actuar, o la madre afligida que te pide que vengues la muerte de su marido asesinado. Quizá sea el señor al que sirves, que te obliga a seguir sus órdenes.

## LA VÍCTIMA

Se trata de la persona que sufre la tragedia que el samurái no ha podido evitar. Aunque se pueda pensar que es un rol semejante al del catalizador, en realidad la función de este papel es potenciar la enemistad entre ambos samuráis

Puede que sea el niño que estaba en el lugar y momento equivocado, o el granjero que optó por decir la verdad que nadie quería oír. Tal vez sea el viejo *sensei*, al que alguien ha envenenado.

## EL CODICIADO

Esta persona siente afecto, respeto o confianza hacia uno de los samuráis, algo que el otro personaje desea fervientemente para sí.

Quizás sea la concubina del daimio, que se ha enamorado de ti; o la hermana del otro samurái, que quiere ser tuya. Tal vez sea la esposa de tu hermano.

Aunque la idea de que una persona podría abarcar más de un personaje clave parece clara, es mejor que distintos personajes interpreten cada papel durante la historia. Es decir, aunque la historia pueda tener a la mujer codiciada como la víctima de un asesinato, eso no quiere decir que sea la víctima. La verdadera víctima podría ser un segundo asesinato, más brutal, que impulse la historia hacia adelante.

Sin embargo, no todos los personajes introducidos en la historia deben ser personajes clave. El jugador inactivo/pasivo debe interpretar el papel de todos aquellos otros personajes secundarios que no sean personajes clave (y cuyos nombres no tienen por qué ser importantes). Si el jugador inactivo lo desea, el activo también puede interpretar cualquiera de ellos

Por supuesto, si el otro samurái está presente en la escena, será su propio jugador quien lo interprete.

### EJEMPLO 3:

Yoshi planea definir más tarde a la víctima, un personaje clave en la historia. Rocky, sin embargo, tiene su idea de quién podría ser la víctima. De todas maneras, por ahora tienen que jugar el primer capítulo. Yoshi, el jugador activo, describe la escena: “Era una cálida tarde de primavera cuando nos encontramos en el Paso de la Montaña”.

—Kurosawa —dice Rocky interpretando a Kenshin—, me han dicho que tu padre requiere mi presencia. Rocky tiene planeado que el padre sea la víctima.

—Solo tú puedes igualar mi habilidad con la espada, Kenshin. Mi padre tiene buen criterio. Necesita que alguien le escolte a través del paso de la montaña mañana. Es una pena que no pueda acompañarte, pues tengo otras tareas que atender —contesta Yoshi interpretando a Kurosawa.

—Me honra que se me encomiende esa tarea —responde Rocky—. Puedes confiar en que daré mi vida para protegerle.

### ¡ESPERA! ¿QUÉ PASA SI UN PERSONAJE CLAVE ESTÁ MUERTO, O MUERE EN UN CAPÍTULO?

En función de cómo hayáis desarrollado la historia, un personaje clave fallecido puede seguir apareciendo en *flashbacks* o, incluso, manifestarse como un espíritu clamando venganza. Después de todo, las escenas pueden ocurrir tanto en el pasado como en el futuro, siempre que contribuyan a que la narración se mantenga fiel a lo ya relatado.

## PASO 4: JUEGA EL CAPÍTULO

Con el tema, la escena y cualquier personaje definido, jugad el capítulo habilitando el desarrollo de la narración. Construid la relación entre los personajes y vinculadla a la virtud del capítulo.

El jugador activo es el “Director de Juego (DJ)” durante la escena. Hará todos los ajustes necesarios y tomará las decisiones que tengan que ver con las acciones de su samurái, los personajes clave y los otros personajes en el capítulo.

### MARCADORES DE ELECCIÓN

Cada capítulo tiene una reserva de siete marcadores de elección. Cada vez que una decisión favorezca al samurái del jugador activo, el otro jugador ganará un marcador de elección, y viceversa: cada vez que una decisión favorezca al otro jugador, el activo recibirá un marcador de elección.

Siempre que surjan conflictos en la escena, ya sean momentos dramáticos o cuando exista un desacuerdo entre los dos jugadores sobre cómo un evento o acción debe resolverse en el capítulo, el jugador activo siempre tiene la última palabra. La decisión debe respaldar el breve resumen dado en **Declara el tema clave del capítulo**.



## EJEMPLO 4:

Yoshi y Rocky continúan la escena en el camino que lleva al paso de la montaña. Yoshi decide utilizar la escena para añadir más detalles sobre su personaje y su equipamiento.

Yoshi pregunta: “Tu espada... es la Melodía Final ¿verdad? La legendaria espada que emite un sonido inconfundible al moverse. Se dice que es el último sonido que alguien escucha antes de morir”.

Rocky sopesa, por un momento, si quiere que su personaje tenga una espada legendaria. Toma una decisión: —Sí, la misma espada que tu bisabuelo entregó a nuestro clan cuando se forjó nuestra amistad. Ha permanecido enfundada desde entonces, con la intención de no usarse nunca más.

Rocky gana un marcador de elección ya que se ha autoimpuesto una carga. Podría haber dicho que sí era Melodía Final y que tenía la libertad de usarla cuando quisiera, lo que suena más como un beneficio que como una carga. Si hubiese dado esa respuesta, el marcador de elección hubiese ido para Yoshi.

—Una pena —Yoshi sonrío—, hubiese sido un honor desafiarte a un duelo amistoso.

—No hay nada que nos lo impida —Rocky devuelve la sonrisa—. Después de todo, un duelo amistoso significa que las espadas no se desenvainarán.

Yoshi contesta: “Asiento y saco mi espada, enfundada, para desafiarte”.

Rocky narra cómo hace lo mismo. El duelo amistoso va a comenzar.

—Al primer toque —añade.

Yoshi se describe dando un paso atrás para, después, lanzar un golpe ascendente con su espada enfundada, buscando la rodilla de Kenshin. Rocky declara que bloquea el golpe en el último momento y, después, da un giro mientras salta hacia Kurosawa para intentar golpearlo en el hombro antes de caer al suelo.

A causa del exitoso bloqueo, Yoshi recibe un marcador de elección. Quedan cinco. Si Rocky hubiese aceptado que el golpe impactase en la rodilla de Kenshin, hubiese sido él quien recibiese un marcador de elección.

Yoshi no quiere acabar rápido con la pelea, por lo que le da un marcador de elección a Rocky (quedan cuatro) y describe cómo bloquea el ataque a su hombro y usa la fuerza del movimiento para propulsarse hacia atrás. Los dos se miran a los ojos a unos treinta pasos de distancia.

—Sin duda, tu habilidad con la espada está a la altura de la mía —dice Yoshi, imitando la profunda respiración que necesita Kurosawa para hablar.

—Aún no hemos terminado —dice Rocky, interpretando a Kenshin. Acto seguido, describe cómo se lanza hacia adelante para acortar las distancias. Yoshi narra a los dos samuráis bloqueando las siguientes acometidas y, ahora, se encuentran corriendo a través del bosque, cerca del camino, esperando a la mejor oportunidad para golpearse el uno al otro. Nadie recibe un marcador de elección por ahora.

—La vida de mi padre estará en tus manos —murmura Yoshi—, me honra que seas su protector.

Yoshi, sin embargo, comenta que sus palabras tratan de herir a Kenshin, ya que le suenan como si estuviese siendo tratado como un simple guardaespaldas. Rocky accede y eso significa que la decisión es favorable a Kurosawa. Rocky obtiene otro marcador de elección (quedan tres).

—Al menos confía más en mis habilidades que en las tuyas —responde Rocky.

Estas palabras son crueles y venenosas. Rocky declara que son más que suficientes para enfurecer a Yoshi. Yoshi contesta que acepta esas palabras como ciertas; Kenshin es más habilidoso. Como esto beneficia a Kenshin, el marcador de elección va para Yoshi (quedan dos).

La escena continúa.

En resumen:

Si la decisión **favorece al jugador activo**, el marcador va para el otro jugador.

Si la decisión **favorece al otro jugador**, el marcador va para el activo.

En aquellas situaciones donde la decisión parezca favorecer al otro jugador pero sea el jugador activo quien lo desea, este tiene la última palabra y decide quién se sale con la suya. La idea detrás de todo esto es que, por cada cosa favorable que te pase, la “suerte” (que se da cuando los marcadores se convierten en dados) parece aliarse poco a poco con el otro jugador.

Esto podría parecer ilógico, ya que el jugador que parece estar consiguiendo lo que quiere es el que tendrá menos dados para lograr, al final, el objetivo que proponía el capítulo.

## **PASO 5: EL CLÍMAX DEL CAPÍTULO**

Al final, la escena llega a un punto álgido directamente relacionado con el tema del capítulo y requerirá una resolución. Este momento debe llegar después de la asignación de los siete marcadores de elección.

Llegados a este punto, ambos jugadores intercambiarán sus marcadores de elección por un número igual de dados. Cualquiera de los jugadores puede optar por añadir dados extra a su tirada. Por cada dado que añada, ganará una cicatriz. Ninguno de los dos jugadores puede tener más de siete dados al final de un capítulo.

## CONSONANCIA...

Los dos jugadores decidirán qué samurái ha representado mejor la virtud clave del capítulo. Ese samurái añade dos dados extra a su tirada. Después de todo, respetar el tono y el ambiente del mundo de juego tiene recompensa. Si los jugadores no logran decidir quién es el merecedor, no los gana nadie.

### EJEMPLO 5:

*En un claro del bosque, los dos samuráis están de pie, con sus espadas envainadas en la mano. Kurosawa siente que la pelea ha sido un duelo amistoso, honorable e igualado. Yoshi describe cómo Kurosawa no percibe lo insultado que se siente Kenshin.*

*Los dos últimos marcadores de elección fueron para Yoshi, que ha visto como sus dos últimos intentos de golpear a Kenshin han sido bloqueados.*

*Alcanzan el momento del clímax.*

*—¡Ya basta! —Rocky gruñe como lo haría Kenshin y continúa la narración—. En cuanto bloqueas mi último ataque, clavo los pies en el suelo y, moviéndome más rápido de lo que el ojo puede percibir, agarro Melodía Final y la desenvaino. ¡Sus acordes empiezan a sonar a medida que se acerca al rostro de Kurosawa!*

*Yoshi tiene un total de cuatro marcadores de elección. Rocky tiene tres marcadores. Los dos deciden que Rocky debería tener dos dados extra por romper la promesa de no desenvainar la espada, que además repercute directamente en la virtud clave, la Lealtad. Mostrando la furia de Kenshin, Rocky decide tirar dos dados más, ganando dos marcadores de cicatriz por los dados extra.*

Cada jugador lanza el total de sus dados y se comprueban los resultados:

**El jugador con el mayor total, sumando los resultados de sus dados, será el vencedor** y ganará tantas ventajas como el número de marcadores de elección que tenía en el capítulo. El jugador vencedor narrará, además, cómo termina el capítulo.

**El jugador con el total menor, sumando los resultados de sus dados, será el vencido** y ganará tantos puntos de odio como número de ventajas que haya ganado el vencedor, además de uno por cada dado en el que haya sacado menos de 3. El odio crece cuando crees que podrías haber ganado, pero no lo hiciste.

**Con un empate, la escena acaba en un punto muerto.** Nadie es vencedor o vencido. Ambos ganan tantas ventajas como marcadores de elección tengan y tantos puntos de odio como el número total de marcadores de elección de su oponente. El jugador activo, sin embargo, gana una cicatriz.

A continuación, los jugadores reúnen todos los marcadores de ventaja, odio y cicatrices que han conseguido y los colocan a un lado. Serán usados en el gran final.

## EJEMPLO 5. CONTINUACIÓN:

*Yoshi tiene cuatro marcadores y, por tanto, tira cuatro dados.*

*Rocky tiene tres marcadores y dos dados extra por **Consonancia**. Además, tiene otros dos dados gracias a haber asumido cicatrices. En total, tirará siete dados.*

*Los dos lanzan los dados:*

*Yoshi saca 1, 3, 4, 6.*

*Su total es 18.*

*Rocky saca 1, 4, 5, 1, 2, 2, 3.*

*Su total es, también, 18.*

*Como hay un empate, estamos en punto muerto. Nadie es declarado vencedor ni vencido.*

*Yoshi gana cuatro puntos de ventaja y otros tres de odio. Rocky gana tres puntos de ventaja y cuatro de odio.*

*Como Yoshi fue el jugador activo, también gana un marcador de cicatriz. Por su parte, Rocky gana dos puntos de cicatriz. Yoshi describe la cicatriz como el resultado del ataque de Rocky a su rostro. Rocky decide que sus dos cicatrices representan algo psicológico: un odio profundo hacia Yoshi, que piensa que es mejor que él.*

## PASO 6: FINALIZA EL CAPÍTULO

El vencedor narra cómo acaba el capítulo. Si el vencedor es el jugador activo, lo más probable es que confirme el tema del capítulo narrando los eventos de manera acorde al mismo.

Sin embargo, cuando vence el otro jugador, este puede narrar el final del capítulo sugiriendo que, quizás, el tema del capítulo no era del todo correcto. De todas maneras, el final tiene que coincidir con el tema en, al menos, lo concerniente al jugador activo.

Por ejemplo, en un tema centrado en alguien asesinando a un ser querido se puede revelar que, en realidad, el ser amado se suicidó y el testigo llega a la escena lo suficientemente tarde como para creer que ha sido otro el que cometió el asesinato.

En caso de acabar en empate, el jugador activo debe narrar el final del capítulo de forma neutral y directa.

Después, el jugador activo descarta la carta de virtud, baraja el resto de cartas de virtud, coloca a un lado todos los dados y devuelve a la reserva común los siete contadores de elección. El otro jugador pasa a ser el nuevo jugador activo e inicia el siguiente capítulo. Cuando todas las cartas de virtud estén usadas, o se haya alcanzado el número de capítulos acordado, es hora de lidiar con el odio.

## EJEMPLO 6:

*—¡Podías haberme matado! Se suponía que esto iba a ser un duelo amistoso.*

*Yoshi, en el papel de Kurosawa, grita enfervorizado. Se lleva la mano al rostro, para detener el flujo de sangre.*

*Rocky, interpretando a Kenshin, envaina la espada:*

*—El duelo ha terminado. Mi compromiso con tu padre prevalece.*

*Dado que están en un punto muerto, Yoshi finaliza el capítulo:*

*—Has ganado esta vez. Saboréalo.*

*Describe a los dos samuráis descendiendo por el camino, separados, pero cuando están el uno al lado del otro, Kurosawa murmura:*

*—Un verdadero samurái sabe quién ha ganado.*

*Kenshin lo escucha, pero elige no actuar, por ahora. Esto se convierte en la semilla del odio que crece dentro de él, la raíz de la violencia que está por venir.*

## LIDIAR CON EL ODIO

Cuando se hayan terminado todos los capítulos, ambos jugadores tendrán que decidir cómo lidiar con el odio acumulado. Hay dos maneras de hacerlo. Considerad también que el odio os permite narrar escenas que ayudan a impulsar la historia hacia el momento donde los dos samuráis tienen su enfrentamiento definitivo. Un samurái puede **entregarse al odio** o **escapar del odio**.

### ENTREGARSE AL ODIO

Los jugadores pueden tirar sus dados de odio en una apuesta desesperada para transformarlos en ventajas. Anotad la cantidad de odio que tiene cada jugador (esto será necesario para el gran final). Cada jugador describe un curso de acción (previo al enfrentamiento final) que ha realizado a espaldas del otro samurái. Debe ser un momento inspirado por la rabia y el odio. Al contrario que en los capítulos, los dados de odio no se suman, ya que el otro samurái no interviene en la escena.

Los resultados pares se convierten en ventajas para ese samurái.

Estas se gastan durante el gran final para hacer movimientos que pretenden derrotar al oponente o complicarle la vida.

Los impares se convierten en cicatrices, que pueden complicarle las cosas al samurái más adelante.

Las cicatrices representan heridas físicas que el samurái tiene que soportar durante el combate, o lesiones psicológicas y emocionales que afectan a su concentración y disciplina.

## EJEMPLO 7:

*Yoshi tiene nueve puntos de odio en total. Decide describirlo de la siguiente manera:*

*El clan Yamato comienza a cerrar sus puertas al clan Ide, retirándoles el derecho a atravesar sus tierras. Los samuráis del clan Ide que son encontrados viajando solos son atacados y vapuleados hasta dejarles muy cerca de la muerte. La gente empieza a cerrar sus puertas a los miembros del clan Ide por miedo a verse envuelta en una pelea. Yoshi quiere algo más..., y decide añadir unas dolorosas muestras de odio. Con el invierno a punto de llegar, el clan Yamato quema los campos de cultivo Ide. No contentos con ello, arrasan y queman tanto sus graneros como otras posesiones. Como resultado, la gente comienza a huir de los pueblos Ide por miedo (seis de odio).*

*Después, Kurosawa da caza y asesina a la mujer de Kenshin (uno de odio) y a su hija (uno de odio), dejando que sus cuerpos se pudran atados a un poste en el camino (uno de odio).*

*Yoshi tira los nueve dados y saca tres impares (cicatrices) y seis pares (ventajas).*

## ESCAPAR DEL ODIO

Justo antes de que comience el gran final, los jugadores pueden liberarse de su odio, algo muy propio de samuráis y a lo que anima el bushido. Esta acción es encomiable y merece una escena narrada por el jugador que ha decidido liberarse de todo ese odio. De todas maneras, solo puedes escapar de tu odio si es superior a diez.

El acto de escapar de tu odio también tiene un beneficio mecánico: el jugador puede descartar tantas cicatrices como la mitad de puntos de odio que tenga, redondeando hacia abajo. Sin embargo, escapar del odio y la rabia no le otorga ninguna ventaja al samurái y no elimina sus marcadores de odio.

## EJEMPLO 8:

*Rocky decide que Kenshin se ha dado cuenta de sus errores y trata de escapar a todo su odio. Sin embargo, sabe que tiene que ser consecuente con la narración inicial (que representa al gran final).*

*Coge todo el odio que ha acumulado (once puntos de odio) y, simbólicamente, lo mete en una bolsa y declara: —Dejo ir a todo mi odio.*

*Describe cómo su clan está indignado por esta decisión y carga contra el castillo Yamato mientras duerme, quemándolo hasta los cimientos. Kenshin trata de llegar a la batalla para detenerla, pero es demasiado tarde; la muerte inunda el lugar. Cuando ve a Kurosawa, grita su nombre para desafiarlo a un último duelo.*

*Rocky cuenta las cicatrices que ha acumulado y descarta la mitad, redondeando hacia abajo.*

## EL GRAN FINAL: UN MOMENTO ÚNICO

Cuando todos los capítulos han terminado, la historia regresa a la escena inicial. El foco de la narración vuelve a ese duelo que abrió la historia.

Los dos personajes vuelven a la escena inicial, mirándose a los ojos en el duelo final.

El que tenga mas odio actúa primero como atacante. A igual número de odio, el que tenga más ventajas va primero. Si aún hay empate, el que tenga más cicatrices va primero. En caso de que, aún así, sigan empatados, actúa primero el que declare antes su movimiento. El atacante declara un movimiento. El defensor declara cómo se defiende contra él. Se recomienda ser lo más dramático posible.

Después, los jugadores se alternan para desempeñar las funciones de atacante y defensor.

## INTERCAMBIO DE GOLPES

Cada intercambio de golpes requiere el gasto de una ventaja por parte del atacante, lo que le otorga un dado. El defensor tira un dado gratis. Los dos tiran sus dados al mismo tiempo. El atacante tendrá que superar al defensor para golpearle.

El ganador siempre describe cómo se resuelve el intercambio de golpes.

El perdedor recibe una cicatriz. En caso de empate, las espadas de los dos jugadores chocan y deben apostar, a ciegas, más ventajas que el contrario para ganar el envite o sufrir una cicatriz en caso de perderlo. Puedes apostar cero ventajas. Si la apuesta es un empate, nadie recibe una cicatriz.

Las cicatrices representan, ahora, ventajas tácticas o lesiones físicas que el samurái debe soportar durante el combate. Se recomienda que, en todas las escenas finales, se representen estas cicatrices siempre que sea posible. Llevad la cuenta del número total de cicatrices ya que, una vez que las ventajas se acaben, cobran mucha importancia.

### EJEMPLO 9:

*Yoshi tiene dieciocho ventajas y nueve cicatrices. Rocky tiene catorce ventajas y dos cicatrices. Yoshi es el atacante y gasta una ventaja. Yoshi describe a Kurosawa cargando hacia adelante para propinarle un tajo a Kenshin, que trata de bloquear el golpe. Yoshi saca un 5. Rocky saca un 2. Yoshi narra cómo Kurosawa le propina un corte severo en el brazo izquierdo de Kenshin. Rocky recibe una cicatriz.*

A medida que el número de cicatrices crece y disminuye el de ventajas, los jugadores empezarán a ver quién esta ganando la batalla. **La pelea termina en cuanto un jugador se quede sin ventajas.**

### **EJEMPLO 9. CONTINUACIÓN:**

*Rocky, que es ahora el atacante, gasta una ventaja. Después, relata como Kenshin pateo a Kurosawa para alejarle. Yoshi describe a Kurosawa rodando para esquivar la patada. ¡Rocky saca un 1! Yoshi saca un 3. Yoshi narra cómo la patada falla por completo, y Kurosawa se coloca en una posición perfecta para contraatacar. Rocky recibe otra cicatriz.*

*A continuación, Yoshi gasta una ventaja y describe la espada de Kurosawa dirigiéndose al brazo herido de Kenshin. Rocky narra un intento desesperado de bloqueo. Yoshi saca un dos, al igual que Rocky. Sus espadas chocan y los dos hacen una apuesta ciega para ver quién gana el envite. Yoshi revela cuatro ventajas y Rocky revela cero. El enfrentamiento termina con la espada de Kurosawa hundiéndose en el brazo herido de Kenshin una segunda vez. Rocky sufre una tercera cicatriz.*

*Yoshi ha gastado seis ventajas y tiene nueve cicatrices. Rocky ha gastado una ventaja y tiene cinco cicatrices.*

Antes de resolver cada intercambio de golpes, los dos jugadores pueden gastar ventajas para incrementar su reservas de dados. Cada ventaja gastada le da al jugador un dado extra y no se comparan totales, sino el valor más alto de la tirada. Cabe destacar que no pueden gastarse más de dos ventajas en un intercambio de golpes.

### **EJEMPLO 10:**

*Rocky no está muy contento con el número de cicatrices que ha ganado. Es su turno como atacante, y decide intentar cambiar el curso de la batalla a su favor. Se describe adoptando una posición defensiva, bloqueando cualquier ataque y concentrándose en mantener las distancias. Yoshi describe a Kurosawa presionando a Kenshin. Esta vez, Rocky decide gastar dos ventajas para obtener dos dados extra. Yoshi, por su parte, no gasta ninguna, con la esperanza de que le queden las suficientes ventajas para ejecutar un golpe mortal.*

*Rocky saca 1, 4 y 6. Yoshi saca un 6. Las espadas se entrecruzan una vez más y los dos samuráis apuestan cero ventajas. El choque se rompe y la pelea continúa.*

En cuanto un jugador se quede sin ventajas, el otro tendrá la oportunidad de ejecutar un golpe mortal.

En este caso, todas las ventajas restantes se traducen en cicatrices para el defensor si el atacante gana el intercambio de golpes.

## EJEMPLO 11:

*¡Yoshi se ha quedado sin ventajas! Rocky aún tiene dos ventajas y declara que va a intentar un golpe mortal. Describe a Kenshin saltando y desapareciendo para, tras un breve momento, aparecer con la luna a su espalda mientras desciende hacia Kurosawa para darle el golpe definitivo. Yoshi narra cómo Kurosawa intenta agarrar la espada de Kenshin con sus manos desnudas para evitar la derrota.*

*Rocky tira y saca un 5. Yoshi tira..., ¡y saca un 6!*

Si el atacante tiene éxito en el golpe mortal, se convierte en el triunfador. Todas las ventajas restantes del atacante pasan a ser nuevas cicatrices del defensor. Luego, los jugadores contarán quién tiene más cicatrices.

Si el atacante falla su golpe mortal, cambian las tornas y es el defensor quien tiene una última oportunidad de acabar con su adversario; se resuelve un nuevo intercambio, pero esta vez no será posible modificar las tiradas.

Cuando el defensor tiene más cicatrices que el atacante, es derrotado y muere. El atacante puede narrar cómo termina la historia.

Sin embargo, cuando es el atacante quien tiene más cicatrices que el defensor, este no muere y solo es derrotado. Como antes, el atacante puede narrar cómo termina la historia.

## **EJEMPLO 12:**

*Yoshi describe cómo Kurosawa agarra la espada y la gira para tirar a Kenshin al suelo. La espada cae y los dos están ensangrentados y exhaustos. Yoshi declara que recoge la espada del suelo y se acerca a Kenshin para rematarlo. Rocky relata cómo Kenshin cierra los ojos, aceptando su destino.*

*Yoshi saca un 1. Rocky saca..., ¡un 3!*

Quando este segundo golpe mortal también falla, el samurái con el mayor número de cicatrices es derrotado y, su adversario, es el triunfador. En caso de empate, triunfa aquel personaje con menos odio acumulado.

## **EJEMPLO 13:**

*Rocky y Yoshi revisan sus puntuaciones.*

*Yoshi tiene nueve cicatrices y nueve puntos de odio.*

*Rocky tiene nueve cicatrices y once puntos de odio.*

*Kenshin es el derrotado.*

*Kurosawa es el triunfador en la última batalla.*

## EPÍLOGO

Con los resultados del gran final, los dos jugadores narran el epílogo y cómo termina su historia compartida.

El epílogo empieza con el triunfador narrando qué ha pasado justamente después del gran final. Debe ser un breve resumen de los eventos que han ocurrido y una visión general de cómo reacciona el resto del mundo a la resolución final del duelo. El triunfador es libre de “adornar” la narración a su favor.

Después, el derrotado añade sus pinceladas al epílogo. Es recomendable que el derrotado mantenga un tono dramático durante su narración, pero favoreciendo al triunfador.

Finalmente, el triunfador describe cómo termina la historia.

## EJEMPLO 14:

*Yoshi empieza el epílogo: Kenshin no siente nada. Cuando abre los ojos, ve a Kurosawa sujetando la kataba en sus manos, llorando. Kurosawa baja la cabeza y le dice a Kenshin:*

*—Tu orgullo... toda esta tragedia por culpa de tu orgullo—el cielo retumba y la nieve invernal comienza a caer, pintando de blanco la devastación y la muerte—. Te he fallado, padre. Esposa. Hija. Os he fallado a todos.*

*Kenshin, en shock, observa cómo Kurosawa clava la espada en su propio vientre, en un último intento de recuperar su honor perdido. La historia de las últimas acciones de Kurosawa se extiende y todo el mundo se entera de cómo terminó la última batalla de aquel invierno.*

*Rocky sonrío y continúa con la historia, declarando que la gente supo cómo acabó aquella batalla porque Kenshin fue quien lo contó. Describió cada detalle y matiz de cómo Kurosawa, al final, partió hacia la otra vida recuperando su honor perdido. Sin embargo, nadie se dio cuenta de que el que difundía la historia fue el último hombre a quien Kurosawa combatió aquel invierno.*

*Finalmente, Yoshi acaba la historia con Kenshin viendo, a lo lejos, a un niño jugando con sus amigos. El chico dice:*

*—¡Soy Kurosawa, el Honorable!—y comienza a perseguir al resto de niños.*

*Y Kenshin se marcha, olvidado por la historia y por el tiempo.*

## AMBIENTACIONES ADICIONALES

Las historias de sangre y honor no gustan a todo el mundo. A veces, la gente quiere explorar escenarios diferentes o jugar tipos distintos de historias. A continuación, os mostramos otras ambientaciones o escenarios que han sido creados para que podáis explorar otros géneros y sus correspondientes virtudes en vuestras sesiones de juego.

### CREAR TUS PROPIAS AMBIENTACIONES

Os animamos a que creéis vuestras propias ambientaciones. Todo lo que tenéis que hacer es determinar qué virtudes harán de guía en el desarrollo de cada capítulo, así como algunos ejemplos de declaraciones iniciales que sirvan para despertar vuestra creatividad

### GUÍA BÁSICA PARA LA CREACIÓN DE VIRTUDES:

a. Deben reflejar momentos clave o elementos narrativos en consonancia con el tipo de historia que queráis contar. Los *westerns* tienen, la mayoría de las veces, un tiroteo. Las historias medievales tienden a tener momentos donde el honor se pone a prueba. Las historias *pulp* tienen alguna que otra persecución.

b. Las virtudes deben explotar el género de la sesión al máximo. No hace falta cumplir con los estándares de la temática; ir en contra de lo establecido puede ser muy divertido, como jugar un *western* donde no se pueda acceder con facilidad a las armas. Quienes gusten de improvisar, disfrutarán más explorando este tipo de escenarios. Un duelo de pistoleros podría ser un simple duelo de palabras en lugar de balas.

Guía básica para determinar nuevas declaraciones:

- a. La época de la historia.
- b. La localización principal de la narración.
- c. La duración de la narración.
- d. La virtud principal de la historia.

# EL SALVAJE OESTE

Un duelo de revólveres en el Oeste. Un tiroteo entre el *she-riff* y el bandido. *Un momento único* es todo lo que se interpo-ne entre dos disparos y una muerte.

## VIRTUDES DEL SALVAJE OESTE

Los elementos presentes en este tipo de historias son:

### I. Respeto

Mostrar respeto a aquellos que se lo merecen.

### II. Peligro

Desde venenos hasta balas pasando por trenes descontro-lados. La vida siempre está en juego.

### III. Salvaje

Enfrentarse a lo que hay pasada la frontera, o interactuar con lo que hay más allá del pueblo.

### IV. Puntería

Demostraciones de habilidad y maestría innatas.

### V. Suerte

Giros inesperados. Confiar y apostar por el éxito.

### VI. Sin miedo

Hacer frente a lo imposible. No dudar ante una muerte casi segura.

### VII. Explosiones

Dinamita. ¡*Boom!*

## EJEMPLOS DE DECLARACIONES INICIALES

“Mi nombre es (*nombre*). Soy un (*rol en la historia*). Esta es mi arma”.

“Esta historia tiene lugar durante la fiebre del oro”.

“Esta historia comenzó con la muerte del sheriff”.

“La luna llena fue la última que nos vio como amigos”.

# Destino de caballero

Dos hombres con armadura. Metal y lágrimas. Banderas ondeando. Damas y gentileshombres.

## Virtudes de la Edad Media

Los elementos presentes en este tipo de historias son:

### **I. Justicia**

Hacer lo que debe hacerse. Lo correcto sobre lo bueno.

### **II. Coraje**

La vida crece o se encoge en proporción a tu coraje.

### **III. Generosidad**

La generosidad no necesita recompensa; se paga a sí misma.

### **IV. Piedad**

Respetar la vida por encima de todo.

### **V. Modestia**

La modestia prohíbe a veces aquello que no impide la ley.

### **VI. Templanza**

Solo lo justo. Solo lo suficiente.

### **VII. Fe**

Aquel que tiene fe, nunca está solo.

## Ejemplos de declaraciones iniciales

“Mi nombre es (*nombre*). Sirvo a (*nombre del señor al que sirves*). Esta es mi historia”.

“Larga vida al rey. El rey ha muerto. Esto marca los eventos que están a punto de ocurrir”.

“El tiempo no importa, ya que esta historia abarca a cuatro generaciones”.

“Me hallo ante usted, uno de los (*rol interpretado en la partida*), para contarle esta historia de (*virtud*)”.

# ***ACCIÓN TREPIDANTE PULP***

*Jetpacks y nazis. Temerarios y ciencia. Aventura, proezas y mesmerismo bizarro.*

## ***VIRTUDES DE LA ACCIÓN PULP:***

Los elementos presentes en este tipo de historias son:

### **I. Descubrimiento**

Nuevos mundos. Nuevos campos de investigación.

### **II. Orgullo**

Clases sociales. Prejuicios culturales. Posiciones de poder.

### **III. Hospitalidad**

Encuentros sin violencia. Ser bienvenido en casa ajena.

### **IV. Traición**

Esperada e inevitable. Venenos. Mentiras.

### **V. Persecuciones suicidas**

En tren, en avión, a pie o rodando.

### **VI. Sacrificio**

Perdido para siempre. Destruído en un incendio. Un artefacto o una amistad.

### **VII. Gánsteres**

Un duro enfrentamiento. Una pelea contra muchos.

## ***DECLARACIONES INICIALES***

“Mi nombre es (*nombre*). Soy el mejor (*concepto*) del mundo. Esta es mi historia”.

“Nadie creía en la maldición, pero eso es adelantarse a la historia que voy a contar. Mi nombre es (*nombre*)”.

“Nunca pensé que vería tanto mundo en (*tiempo*). ¿Cómo lo hice? Escucha”.

“Alguien tenía que pararlos. (*Nombre*) es un nombre que pasará a la historia por haberlo intentado”.

# ÓPERA ESPACIAL

Naves espaciales y diplomacia. Civilizaciones alienígenas y descubrimientos culturales. Viajes en el tiempo y teletransporte. Láseres e inteligencias artificiales con sentimientos.

## *Virtudes de la ópera espacial:*

Los elementos presentes en este tipo de historias son:

### **I. Descubrimiento**

Nuevos mundos. Nuevos campos de la ciencia.

### **II. Deber**

La necesidad de seguir las directrices primarias. Leyes gubernamentales por encima de decisiones personales.

### **III. Galimatías**

Momentos donde la ciencia sin aparente sentido parece funcionar. La tecnología se ha vuelto loca.

### **IV. Traición**

Cambios de bando. Promesas rotas. Cazadores de recompensas y diplomáticos sombríos.

### **V. Agujero negro**

Amenazas colosales que solo pueden evitarse. Momentos donde la tecnología no es suficiente.

### **VI. Fe**

Creer en poderes del más allá o en uno mismo. Momentos donde la convicción personal triunfa sobre la ciencia. La presencia de entes que desafían a la ciencia.

### **VII. Aislamiento**

Cuando uno es diferente al resto. Estar solo. Perdido en el espacio. Cuando alguien es artificial entre los “normales”.

## *Declaraciones iniciales*

“Soy (*nombre*), (*rol en la partida*) de (*nombre de tu nave*). Esta es nuestra historia”.

“Nos quedan (*tiempo*) de soporte vital. Así es como llegamos a este punto”.

“Una de las directrices primarias de (*nombre de organización*) es no interferir en el desarrollo de las razas primitivas pero, en este caso, no tuvimos elección”.

“El tiempo no existe y, sin embargo, recuerdo cómo empezó todo. Mi nombre es (*nombre*) y así es como todo termina”.

# ROMCOM

Romance y comedia mezclados con una pizca de desventura. Pasiones ardientes. Corazones rotos, besos y mentiras. Sintonías y citas célebres.

## *Virtudes de las ROMCOM:*

Los elementos presentes en este tipo de historias son:

### **I. A primera vista**

Un primer encuentro sin llegar a ser presentados. Opiniones que se forman sin presentaciones.

### **II. Amigos**

Cuando los amigos comparten sus opiniones. Cuando la presión de grupo provoca encuentros incómodos.

### **III. Diferencias**

Cuando Marte y Venus están claramente definidos. La clase social se convierte en un problema. Lo opuesto se atrae.

### **IV. Descubrimiento secreto**

Cuando se vislumbra algo deseable en un secreto. Cuando uno sabe más que otro. Cuando alguien oculta algo sin razón aparente.

### **V. Confianza**

Cuando se realiza el primer acto de fe. Cuando la felicidad llega rápido y todo parece perfecto. Cuando se celebra el sabor del final feliz.

### **VI. Conflicto**

La traición viene de un malentendido. Se prefieren las mentiras a ser honesto. La peor palabra en el peor momento posible.

### **VII. Reconocimiento**

Cuando te das cuenta demasiado tarde. Cuando la necesidad de ir tras algo se vuelve aparente. Cuando surge la necesidad de demostrar algo.

## *Declaraciones iniciales*

“Nadie cree que se pueda encontrar el amor online, pero yo lo hice. Mi nombre es (*nombre*) y así es como ocurrió”.

“Tenía dieciséis cuando lo conocí por primera vez. Tardé catorce años más en darme cuenta de que estábamos hechos el uno para el otro”.

“Así que allí estábamos, de pie bajo la lluvia. Él estaba esperando mi respuesta y mi mente recorrió todo lo que habíamos vivido durante los últimos nueve meses”.

“Otra oportunidad. Ella creía que debíamos intentarlo una vez más, pero ya fue mal en Marte. También fracasamos en la Revolución Popular del Poder, y tampoco conseguimos triunfar cuando nos infiltramos entre las filas de la mismísima Cleopatra. ¿Por qué debería confiar en esta viajera del tiempo otra vez?”.

## EXPERIENCIAS DE JUEGO

*Un momento único* potencia y fomenta la narración que tú y el otro jugador tejéis, añadiendo una mecánica de dados que ayuda a introducir un nivel de aleatoriedad y tensión en la partida. Este juego puede funcionar incluso si decidiésemos quitar el sistema de dados y cicatrices, dejando la decisión de quién “gana” la escena en manos de los jugadores.

Durante las pruebas de juego, una fuente de diversión común para todos los jugadores fue la libertad que sintieron a la hora de crear y describir las escenas y el propio conflicto en el que estaban inmersos. Un grupo tuvo un duelo directo, con las espadas soltando chispas bajo una intensa lluvia. Otro grupo protagonizó una última escena en un comedor, sentados uno frente a otro como invitados del gran emperador. Ambos se enzarzaron en un sutil juego de insultos y amenazas veladas, hasta que el perdedor perdió la paciencia y actuó de manera impetuosa. Al final, el perdedor fue expulsado por el emperador y clamó venganza en un futuro próximo (o tal vez, en una futura sesión).

En resumen, las partidas no se basaron tanto en “matar” al oponente, como en encontrar la manera de hacer la vida del oponente más dolorosa, o momentos donde uno de los jugadores sucumbe a una necesidad egoísta en busca de una gratificación inmediata.

## VARIACIONES EN LA DURACIÓN DE LAS PARTIDAS

Si os gusta compartir el control de la narración y no sois muy *fans* de las tiradas de dados, podéis limitar la tirada final de cada escena a una sola al final de cada sesión de juego. De esta manera, os centraréis en crear una historia en vez de dejar el resultado de la ficción en manos de los dados.

Otra opción que podéis intentar es reducir la sesión de juego a solo dos capítulos, uno para cada jugador. Los jugadores se alternarían el foco de la escena, como hacen los pro-

gramas de televisión cuando cortan de un arco argumental a otro en un mismo episodio. Esto puede resultar atractivo para jugadores que estén acostumbrados a ser Directores de Juego y busquen un desafío.

Finalmente, podríais incluso extender un capítulo a varias sesiones de juego, asignando a cada sesión un único marcador de elección, que se entrega al final. Esto facilitará la creación de historias épicas con largos e intensos momentos dramáticos. Es una gran opción para aquellos que quieran disminuir la presencia de la aleatoriedad y los dados en sus historias.

## **VIRTUDES A PORRILLO**

También podéis probar a mezclar todas las cartas de virtud en un mazo y coger una carta del montón aleatoriamente siempre que sea necesario. Esto os permitirá crear historias más variadas, con un mayor abanico de temas.

Os recomiendo encarecidamente que creéis virtudes de vuestra propia cosecha, en especial, si hay ciertos temas o giros narrativos que os gustaría explorar.

## **EJEMPLOS DE ODIO**

El odio refleja actos o eventos que nacen de las acciones de los dos personajes. También pueden representar otros contratiempos y complicaciones que pueden afectar a un personaje y sus planes. Aquí tenéis una lista de ideas que podéis introducir en vuestra narrativa para reflejar el odio:

Abandonado	Agotamiento	Asesino	Bancarrota
Cambiado	Clima	Delirio	Desmoronarse
Desorientado	Destrucción	Disgustado	Enfermedad
Espía	Maldito	Muerto	Rehén
Robo	Rodeado	Traición	Veneno

También se puede puntuar el valor de odio, para reflejar la importancia o significado de su presencia:

Un punto	Un buen amigo o un miembro de la familia
Dos puntos	Un miembro importante de la familia
Tres puntos	Una pérdida irreemplazable
Cuatro puntos	Un gran número de personas importantes

## CONTINUAR LAS HISTORIAS

Las partidas pueden abordarse como arcos argumentales, donde cada sesión refleja una parte importante de dicho arco en vez de la historia completa. Otros juegos de rol utilizan el concepto de “crónicas”, donde el esqueleto de la partida se apoya en personajes con múltiples historias a sus espaldas. *Un momento único* puede expandirse para contemplar distintos clímax. Si os interesa, intentad compararlo con la saga de *Star Wars*; cada película es una serie de capítulos que desembocan en un clímax y, la última escena de la última película, representa nuestro duelo final.

Para este tipo de partidas, se implementan los siguientes cambios:

- a. Los jugadores deciden el número total de clímax que tendrá la partida.
- b. Al final de cada clímax, el triunfador gana una ventaja permanente y el derrotado gana una cicatriz permanente.
- c. Estas ventajas y cicatrices permanentes formarán parte de las futuras tiradas para resolver los siguientes clímax.

## HISTORIAS MULTIGENERACIONALES

Tal vez os guste la idea de tener a varios personajes como protagonistas de la ficción en vez de a uno solo. Puede que, en cada capítulo, un descendiente del primer personaje continúe con su legado hasta llegar a un último relato protagonizado por los bisnietos de los rivales iniciales, combatiendo para terminar con las rencillas de sus ancestros.

Aunque el juego puede llevarse de esa manera, reemplazando los personajes activos siempre que sea necesario, podéis añadir un sistema secundario para hacer las cosas más interesantes:

- a. Al final de cada clímax, los jugadores eligen una de sus ventajas y una de sus cicatrices.
- b. Después, los jugadores narran cómo los siguientes personajes heredan ambas.
- c. Luego, los dos comenzarán el siguiente arco argumental con los nuevos personajes, siguiendo las reglas normales.

## **CREAR TUS PROPIAS AMBIENTACIONES**

Apoyamos y os recomendamos que creéis vuestras propias ambientaciones. Sentíos libres de poneros en contacto con nosotros y enseñarnos lo que habéis creado..., ¡nos encantará verlo! Podréis encontrarnos en:  
<http://www.thehillspress.es/>

¡A divertirse!

## CARTAS DE VIRTUD

A large, bold, black calligraphic character representing the virtue of Rectitud (義). The character is composed of two main parts: a top part with three horizontal strokes and a bottom part with a vertical stroke and a sweeping tail.

*Rectitud*

A large, bold, black calligraphic character representing the virtue of Coraje (勇). The character is composed of a top part with a curved stroke and a bottom part with a vertical stroke and a sweeping tail.

*Coraje*

A large, bold, black calligraphic character representing the virtue of Benevolencia y Piedad (仁). The character is composed of a top part with a curved stroke and a bottom part with a vertical stroke and a sweeping tail.

*Benevolencia y Piedad*

A large, bold, black calligraphic character representing the virtue of Respeto (礼). The character is composed of a top part with a curved stroke and a bottom part with a vertical stroke and a sweeping tail.

*Respeto*

## CARTAS DE VIRTUD



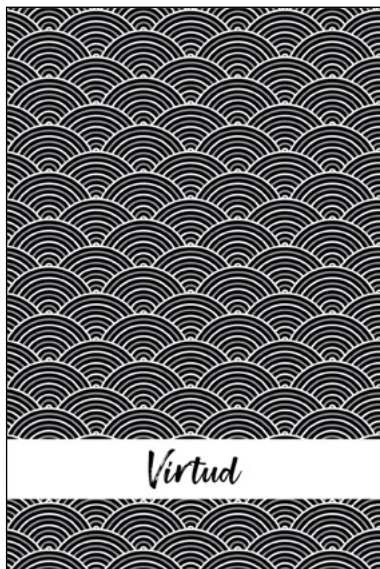
*Honestidad y sinceridad*



*Honor*



*Lealtad*



# CARTAS DE PERSONAJE CLAVE



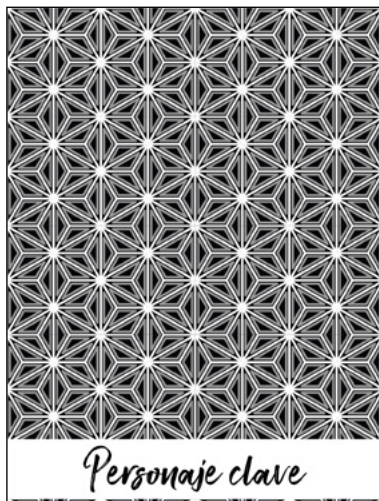
*El catalizador*



*La víctima*

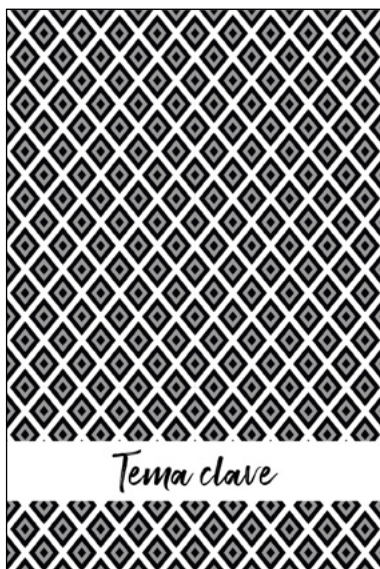


*El codiciado*



*Personaje clave*

## CARTAS DE TEMA CLAVE





## ACERCA DEL AUTOR

**Tobie Abad** es un diseñador de juegos y cuentacuentos residente en Manila, Filipinas. Vive con su compañero Rocky y comparte sus ideas sobre juegos de rol en <http://tagsessions.blogspot.com/> y <https://www.facebook.com/TobieAbadGaming/>. También ha participado en *7th Sea 2nd edition: Pirate Nations*, *7th Sea: Kithai*, *Cold Shadows*, *A World of Dew: The Sound of Water*, *Tiny Dungeon 2e*, *Tiny Frontiers 2e*, *Tiny Wastelands* y muchos otros juegos.

*Un momento único*, su primer proyecto en solitario, fue nominado a los premios *Indie Groundbreaker Awards 2017*. Ayúdale a lanzar más juegos originales en: <https://www.patreon.com/tagsessions>



