

ALGO QUE CONTAR



Albert Estrada Zambrano



PDF liberado el 16 de octubre de 2021
con motivo del Día del Rol Gratis.

Disponible en www.portalrol.com

Imágenes de [OpenClipart-Vectors](#) de [Pixabay](#)



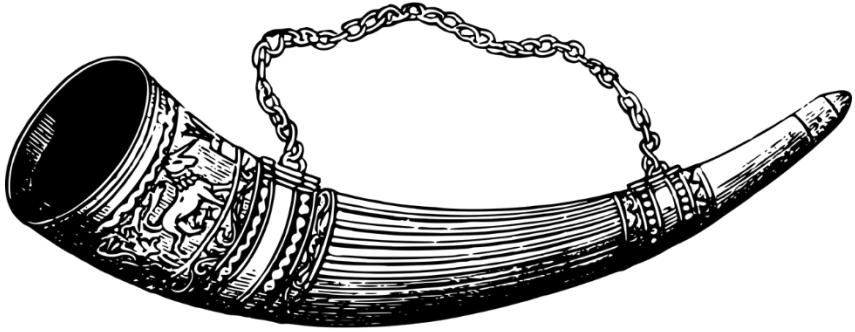
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

Para las Señas Frikis

¡y también para los nieters!

Índice

<u>Presentación</u>	<u>p.6</u>
<u>¿Qué necesitas?</u>	<u>p.6</u>
<u>¿Cómo se juega?</u>	<u>p.7</u>
<u>Las tiradas</u>	<u>p.9</u>
<u>Los Personajes</u>	<u>p.14</u>
<u>Nombre</u>	<u>p.15</u>
<u>Concepto</u>	<u>p.15</u>
<u>Color favorito</u>	<u>p.15</u>
<u>Algo que contar</u>	<u>p.16</u>
<u>Algo que te apasiona</u>	<u>p.17</u>
<u>Algo en lo que sobresales</u>	<u>p.18</u>
<u>Algo que estás aprendiendo</u>	<u>p.20</u>
<u>Algo que te da miedo</u>	<u>p.21</u>
<u>Algo que detestas</u>	<u>p.23</u>
<u>Algo que se te da mal</u>	<u>p.24</u>
<u>Solapamientos</u>	<u>p.26</u>
<u>Medidas de seguridad</u>	<u>p.30</u>
<u>¿Cómo hacer de Guía?</u>	<u>p.32</u>
<u>Hoja de Personaje</u>	<u>p.35</u>



Algo que contar es un ***sistema genérico para jugar a rol*** que pone las mecánicas del juego al servicio de la narrativa. Si el concepto de éxito parcial de los PbtA te voló la cabeza, este libreto gratuito de unas pocas páginas te cambiará la vida.

Por su sencillez y colorido es adecuado para jugar con un público infantil, aunque vale para narrar cualquier tipo de historia y explorar cualquier escenario; no te dejes engañar.

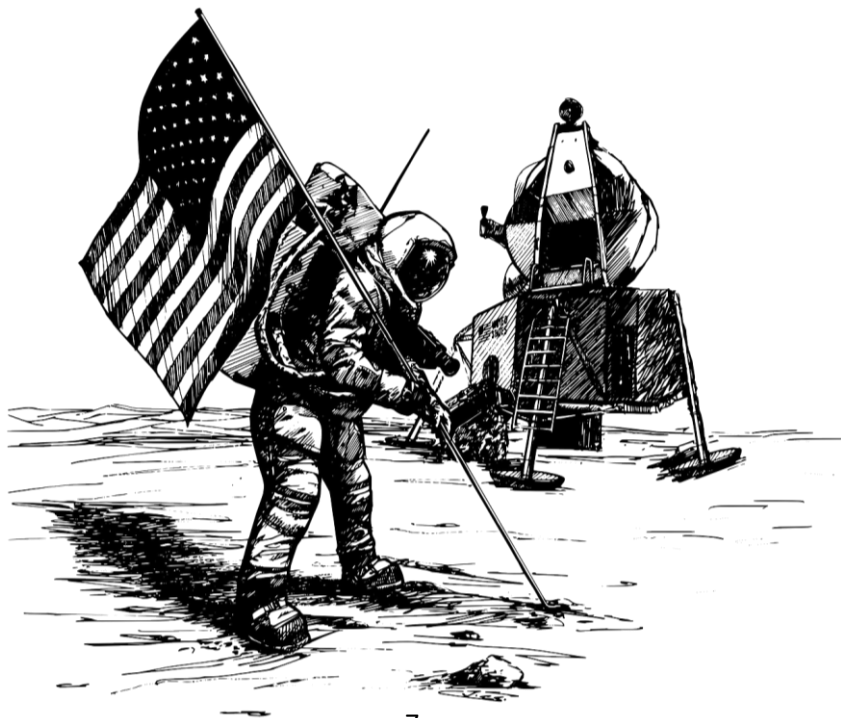
¿Qué necesitas?

Un dado de seis caras, con los lados pintados de colores. Hemos escogido los colores más habituales disponibles en el mercado para este tipo de dados (azul, verde, amarillo, naranja, rojo y violeta) al redactar las reglas, pero si tu dado tiene otros colores simplemente sustituye unos por otros. También puedes usar un dado normal del parchís, o de póker, y substituir el valor de cada cara por uno de los colores especificados.

Se ha preferido usar un código de color porque el valor numérico puede resultar confuso, haciéndote pensar que un resultado de 5 es mejor que uno de 2, cuando, en realidad, eso dependerá solo de las circunstancias en las que se produzca la tirada.

Necesitarás también papel y lápiz; al menos una cuartilla para cada jugador, en la que anotarán los datos de su *alter ego*. No es imprescindible emplear la hoja de personaje que se incluye al final de este documento, pero si lo deseas puedes imprimirla y usarla con total libertad. En ella se resume parte del funcionamiento de las reglas.

Finalmente, necesitarás algún tipo de marcador para llevar el conteo de **Puntos de Historia**. Haremos referencia a estos puntos como fichas, pero se pueden emplear monedas, guisantes, clips o cualquier otro elemento que se desee o se tenga a mano.





¿Cómo se juega?

El juego se desarrolla en la imaginación de los participantes, que construyen una historia conjuntamente a través del diálogo y aplicando los resultados de ciertas tiradas del dado de colores.

Cada participante crea un personaje imaginario, protagonista de la historia, y lo interpreta, tomando decisiones en nombre de su *alter ego* y hablando por boca de este.

Uno de los participantes asume el papel del Guía. Se ocupa de poner al resto de jugadores en situación describiendo la escena e interpretando al resto de personajes que aparecen en la historia pero que no la protagonizan, como los extras o el villano. Se ocupa también de reaccionar a las decisiones que tomen los protagonistas y de decidir en nombre del resto de personajes del relato, de solicitar tiradas del dado de colores cuando sea necesario y de interpretar los resultados, y, finalmente, también de dilucidar cualquier duda o discrepancia que pueda surgir alrededor del reglamento de juego.

El Guía no tira nunca el dado de colores.

Las tiradas:

Cada vez que un personaje se enfrenta a una situación dramática el Guía solicitará al jugador que lo interpreta que tire el dado de colores.

Es el Guía quién tiene la última palabra respecto a qué constituye y qué no constituye una situación dramática en la historia que se está contando, pero en general una situación dramática es aquella en la que, *a priori*, se desconoce cual puede ser el resultado de las acciones del personaje y en la que, tanto el éxito como el fracaso, pueden hacer que la narración avance hacia caminos interesantes.

Hacerle una foto a un amigo junto a un edificio emblemático de la ciudad no es una situación dramática; hacerle la foto a un mafioso mientras se reúne con el corrupto comisario de policía sin que ninguno de ellos se dé cuenta de que les espían sí lo es.

Para interpretar los resultados, el Guía tendrá en cuenta todas las circunstancias que rodean la situación dramática. Cuan adecuado ha sido el plan del personaje, la ayuda con la que cuente, si ha podido prepararse para enfrentar el reto o si este lo pilla por sorpresa, si está cansado, herido o asustado, si cuenta con el equipo necesario, si tiene experiencia en resolver este tipo de problemas, etc.

A continuación, siempre dentro de ese marco, se interpretará el resultado del dado de colores:



- **VERDE:** El personaje ha tenido mucha suerte, ocurre lo mejor que le podía suceder (dentro de lo humanamente razonable); lo que el jugador quería que pasase... ¡y además con algún bonus!
- **ROJO:** El personaje ha tenido muy mala suerte, ocurre lo peor que le podía pasar (dentro de lo verosímilmente esperable). Las peores pesadillas del jugador se hacen realidad.
- **NARANJA:** Las cosas no han salido ni bien ni mal. Una de cal y otra de arena. Esto puede traducirse de varias maneras:
 - Se ha conseguido una parte de lo que se intentaba, pero no del todo, o bien el éxito obtenido no durará demasiado.
 - Se ha conseguido lo que se intentaba, pero también se ha sufrido una consecuencia negativa, relacionada o no con el objetivo perseguido, como haber resultado herido, haber consumido un recurso importante (como el tiempo), haber sido descubierto por el enemigo, etc.
 - No se ha conseguido lo que se intentaba, pero sí se ha obtenido alguna otra ventaja o beneficio inesperado que poder aprovechar.



- **AMARILLO:** Sucede lo más sorprendente, inesperado o interesante que podía ocurrir (dentro de los límites de la cordura), que puede ser tanto algo bueno como algo malo para el personaje. La cuestión es que llene a todo el mundo de asombro.



- **AZUL:** Acaba sucediendo lo esperable, lo más lógico y razonable que pasara teniendo en cuenta las circunstancias, lo cual puede traducirse tanto en un éxito como en un fracaso, según dicte la lógica y el contexto.

- **VIOLETA:** Sucede lo que la historia necesita en ese momento; lo que la narrativa está pidiendo a gritos, y que, por supuesto, queda a criterio del Guía. Puede ser algo extraordinario, algo bueno, algo malo, algo dramático... ¡pero jamás algo anticlimático!

Normalmente, al inicio del relato, los resultados violetas implicarán traspies y contratiempos, mientras que al final supondrán éxitos y golpes de suerte para los protagonistas.



Así, por ejemplo, si un personaje trata de derribar un rascacielos a golpes (suponiendo que no sea un superhéroe), con un resultado **VERDE** podría reventar algún cristal, quebrar alguna baldosa de cerámica o abollar alguna persiana de metal. Un resultado **ROJO** implicaría fracturarse la mano contra el muro. Un resultado **NARANJA** podría permitirle romper alguna ventana, pero clavarse los cristales. Un resultado **AMARILLO** podría hacer que el personaje llame la atención de un maestro de artes marciales que pasaba por ahí y que se ofrezca a entrenarle a partir ladrillos. Un resultado **AZUL** supondría que el personaje se cansa de darle patadas al edificio sin conseguir nada y un resultado **VIOLETA** podría tener como consecuencia, por ejemplo, que un par de vigilantes de seguridad del inmueble aborden al personaje y le pidan explicaciones por su conducta.

Evidentemente, este es un buen ejemplo de algo que, seguramente **NO** constituya una situación dramática, pero sirve para ilustrar como los resultados de éxito y fracaso deben contextualizarse en el entorno narrativo de ficción que se está describiendo.

Las consecuencias de lo ocurrido tras efectuar una tirada (heridas, ser detenido, colarse en un edificio) quedan circunscritas a la ficción, que rige lo que puede llegar a pasar a continuación. Es decir, si un personaje se rompe la mano no se toma nota de ello en su hoja de personaje, ni se aplica ninguna penalización mecánica a sus tiradas; simplemente, si en la siguiente escena quiere, por ejemplo, intentar forzar una cerradura, la interpretación de cada resultado del dado variará debido al hecho de estar lesionado.

El Guía tiene potestad para impedir que un jugador intente siquiera una tirada, dadas las circunstancias en las que se encuentre.

Antes de que el Guía revele las consecuencias de la tirada, los jugadores pueden gastar Puntos de Historia para repetir una tirada del dado de colores, pagando la ficha correspondiente. El nuevo resultado que se obtenga deberá aceptarse sí o sí. No se puede descartar el nuevo resultado en favor del resultado original ni gastar más Puntos de Historia para seguir lanzando el dado.

Tampoco puede usarse, para repetir una tirada, la misma ficha que acaba de ganarse de resultados de esa tirada (ver más adelante).

Un jugador no puede acumular más de seis Puntos de Historia.





Los Personajes

Cada jugador crea su personaje, bajo la supervisión y aprobación del Guía, a través de un diálogo con él o ella.

También es posible que el Guía diseñe los personajes por su cuenta, ofreciendo luego a los jugadores que escojan, de entre todos ellos, aquel que mejor se adapte a sus gustos.

De un modo u otro debe procurarse que los personajes creados encajen en la historia que se va a contar y también entre ellos, de manera que ningún personaje eclipse al de otro jugador y todo el mundo pueda participar y disfrutar de la aventura. Por ese motivo el Guía tiene potestad para vetar cualquier cosa que no encaje durante el proceso de creación de personajes.

Para crear un personaje disponible para jugar es necesario establecer los parámetros que se explican a continuación:

Nombre:

¿Cómo se llama el personaje? ¿Tiene algún apodo?



Concepto:

¿Quién es el personaje? ¿A qué se dedica? ¿Porqué es interesante como protagonista? El concepto del personaje, que puede ir desde un par de palabras hasta varios párrafos, revela cual es la esencia del personaje. Enfermero cínico de cuarenta y tantos que perdió a su familia en un accidente de tráfico por culpa de un conductor borracho sería, por ejemplo, un concepto válido, aunque también lo serían guardaespaldas leal o hechicero malvado.

Color favorito:

El jugador debe elegir uno de los colores del dado como su color favorito. En estas reglas, **verde, azul, rojo, naranja, amarillo o violeta**. Si estás usando un dado numérico, substituye el color favorito por un número de la suerte.

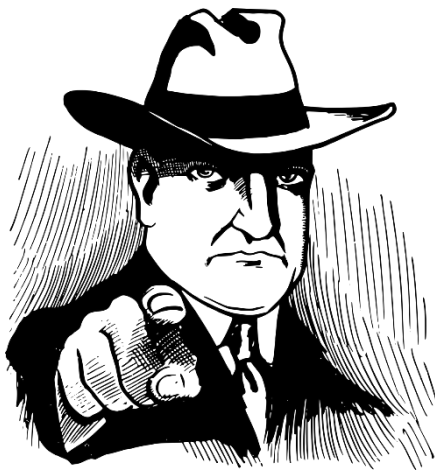
Dos jugadores no pueden elegir el mismo color favorito, a no ser que haya más de siete personas sentadas a la mesa.

Si al efectuar una tirada el color favorito aparece en el dado, el jugador gana un Punto de Historia y toma la ficha correspondiente para llevar el conteo. Si la tirada se repite por cualquier motivo, el nuevo color obtenido en el dado no se toma en cuenta; no permite ganar Puntos de Historia, ni tampoco se pierde ninguna ficha ya ganada, aunque el resultado final se haya visto alterado al volver a lanzar el dado.

Nótese que es sólo el jugador o jugadora que efectúa la tirada el que tiene derecho a ganar un Punto de Historia en caso de que se produzca ésta feliz coincidencia entre dado y color favorito.

Algo que contar:

El personaje debe tener algo que contar. Puede ser un secreto oscuro que realmente no desea confesar, pero que acabará confiándole a alguien a lo largo de la historia. Puede ser una idea revolucionaria que está deseando reivindicar y gritar a los cuatro vientos. Puede ser una anécdota graciosa sobre su pasado que merezca la pena compartir, una historia trágica que pesa sobre sus hombros, algo que le preocupa, etc.



En el momento en el que el personaje logre explicar su historia dobla su reserva de Puntos de Historia (hasta el máximo permitido de 6).

Así, una jugadora con dos fichas obtendría otras dos, mientras que un jugador que ya tenga cinco solo verá incrementada su reserva en una.

En posteriores partidas, el jugador puede definir un nuevo “Algo que contar” o seguir explorando la misma historia desde otra perspectiva o con otros interlocutores.

Este momento supone un instante de protagonismo para el personaje, y la escena debe tratarse con el apropiado dramatismo. El Guía no debe permitir ni que las historias que los personajes tengan que revelar sean triviales, ni que su exposición suceda sin impacto alguno en la sesión de juego. El suceso debe tener entidad propia dentro de la narrativa.



Algo que te apasiona:

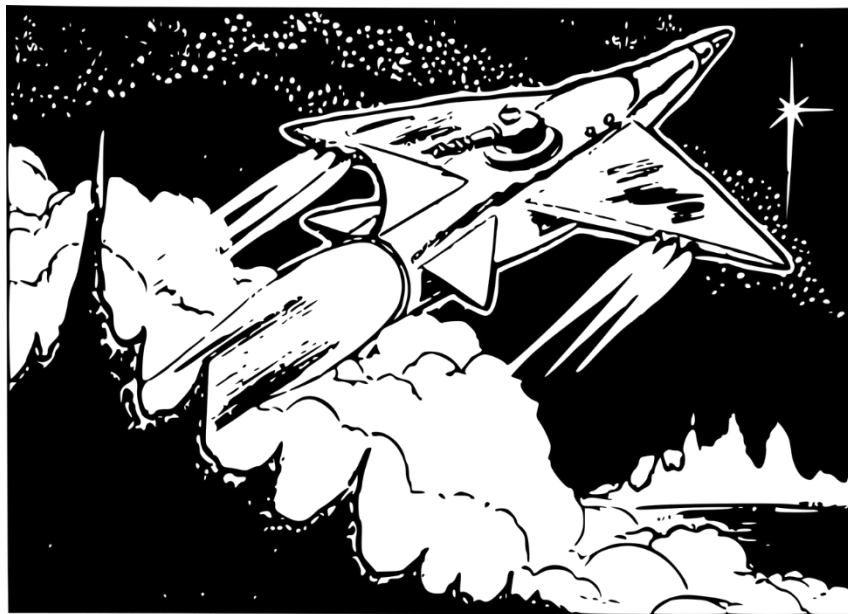
Reseña aquí algo que al personaje le entusiasme hacer. Puede ser una actividad, como “tocar el piano”, pero también una circunstancia, como por ejemplo “de fiesta” o “en el fragor de la batalla”, una motivación, como “ayudar a los demás”, o incluso algo como “los perros” o “el fuego”. No tiene por qué ser una tarea que se le dé bien, pero sí algo con lo que disfruta, y que anhela hacer o experimentar.

En el momento en el que el Guía solicite una tirada al personaje por **Algo que le apasiona** el jugador recibe un Punto de Historia y toma la correspondiente ficha para llevar la cuenta.

Nótese que no se recibe el Punto de Historia por efectuar dicha actividad, sino únicamente cuando ello entraña una situación dramática y conlleva una tirada del dado de colores.

Algo en lo que sobresales:

Aquí debe anotarse algo en lo que el personaje es muy bueno. Normalmente será una actividad profesional, pero también podría ser un talento, como “conociendo gente” o una característica como “fuerza”, “inteligencia” o “atractivo”.





A la inversa de lo que ocurría con ***Algo que te apasiona***, no tiene porque ser una actividad con la que el personaje disfrute. Podría estar hasta las narices de ello, o considerar su talento más una maldición que un don.

Cuando el jugador deba realizar una tirada de ***Algo en lo que sobresale*** puede volver a lanzar el dado sin necesidad de gastar ninguna ficha de Puntos de Historia. Por supuesto, solo puede repetir la tirada una vez.

Algo que estás aprendiendo:

Se trata de una nueva competencia que todavía está en desarrollo y que el personaje disfruta aprendiendo, pero que también puede resultar frustrante, o llevarle a cometer errores de principiante promovidos por un exceso de confianza.

Algo que estás aprendiendo marca la línea evolutiva prevista para el personaje, y por tanto no tiene porque limitarse a habilidades como “usar la fuerza” sino también a maneras de ver la vida como “confiar en la gente”, etc.

Con el beneplácito del Guía, la práctica y el paso del tiempo, **Algo que estás aprendiendo** puede convertirse en un **Algo en lo que sobresales** adicional, y el personaje adquirir un nuevo **Algo que estás aprendiendo** con el que substituir el antiguo.

Cuando el Guía le pide al jugador una tirada relacionada con **Algo que está aprendiendo** éste obtiene automáticamente un Punto de Historia, pero no puede emplear otras fichas que ya posea para volver a lanzar el dado en esta tirada, debiendo aceptar el resultado que obtenga como definitivo.





Algo que te da miedo:

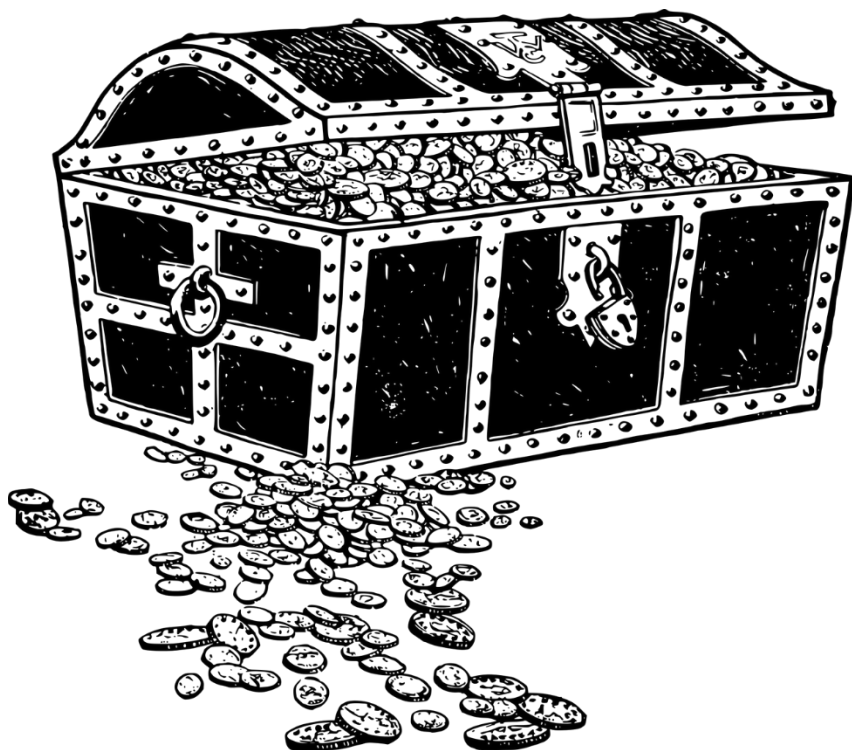
El jugador debe especificar algo que aterra al personaje. Puede ser una situación, como “estar sumido en la oscuridad”, un elemento, como “el fuego” o “los perros” o una actividad, como “ir en bicicleta”.

Si el jugador escoge algún elemento extremadamente raro o inofensivo como fuente de su pavor, el Guía puede vetar la decisión, o bien llenar la historia de ese exótico ingrediente.

Cuando el personaje se enfrenta a **Algo que le da miedo** y debe hacer una tirada pierde automáticamente un Punto de Historia, pero si el resultado de la tirada es **VERDE** gana dos fichas por haber enfrentado y superado sus temores. Nótese que dicha ganancia solo se produce con el resultado original de la tirada, no si esta se repite.

Si el jugador no dispone de fichas antes de tirar, a criterio del Guía, o bien el miedo paraliza al personaje y éste no puede siquiera intentar lo que sea que estuviera tratando de hacer, o bien el resultado **VERDE** obliga a repetir la tirada si se obtiene.

Si algún otro personaje puede apoyar a la víctima del terror, el jugador que interprete a ese personaje auxiliador puede pagar una ficha de su reserva de Puntos de Historia para que el personaje afectado por el miedo pueda tirar. Para ello es importante que narrativamente pueda confortarle o darle ánimos, aunque el Guía puede permitir que sea el recuerdo de ese personaje, y las ganas de no fallarle, las que infundan valor al personaje asustado.



Algo que detestas:

A continuación, escoge algo que el personaje odia con todas sus fuerzas. Puede ser una actividad, como “planchar la ropa”, una situación, como “colaborar con los rusos” o un sentimiento, como “sentirse ignorado” o “sentirse débil”.

Aquello que el personaje detesta no tiene porque dársele mal. Puede incluso ser algo en lo que es bueno, pero que está cansado de hacer.



De nuevo, si el jugador escoge animadversiones inocuas el Guía está autorizado a vetarlas o a convertirlas, contra toda lógica, en partes centrales de la trama. De repente, haber planchado bien la camisa es esencial para causar una buena impresión al embajador israelí.

Para que el personaje pueda enfrentarse a **Algo que detesta** debe pagar una ficha antes de tirar. Si el jugador no dispone de Puntos de Historia, a criterio del Guía, o bien el personaje no puede siquiera intentar lo que sea que estuviera tratando de hacer, o bien el resultado **VERDE** obliga a repetir la tirada.



Algo que se te da mal:

Finalmente, el jugador debe definir que se le da peor hacer al personaje. Normalmente se trata de una actividad, como “manejar ordenadores”, “mentir” o “relacionarse con desconocidos”, pero podría tratarse de algo más abstracto, como “resistir venenos” o “recordar las caras y los nombres”.

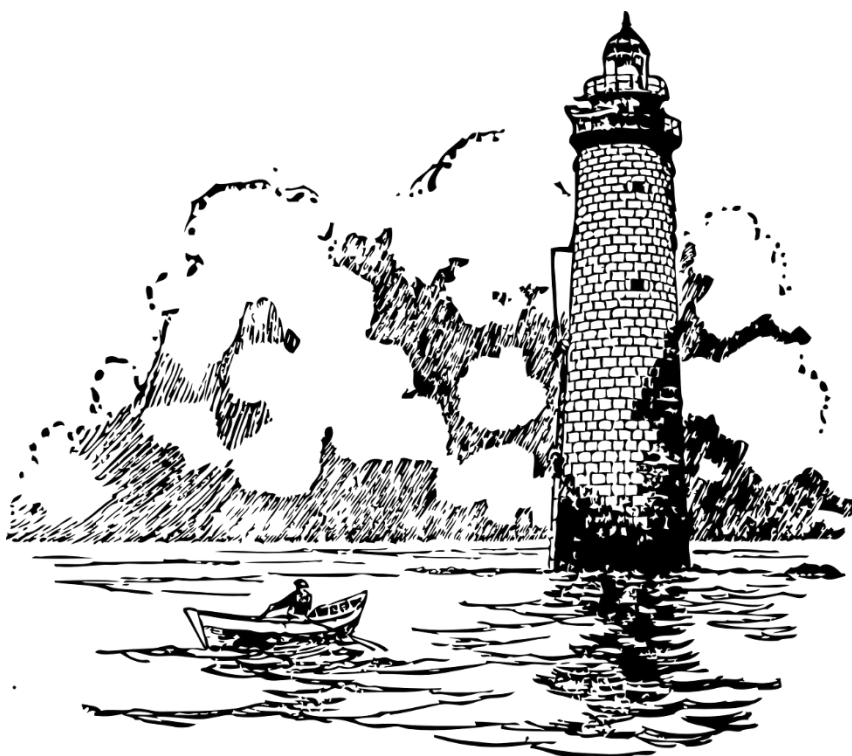
Si el jugador escoge algo intrascendente, de nuevo el Guía tiene potestad de impedirlo o de convertir dicha actividad en un elemento capital del relato que se esté narrando.

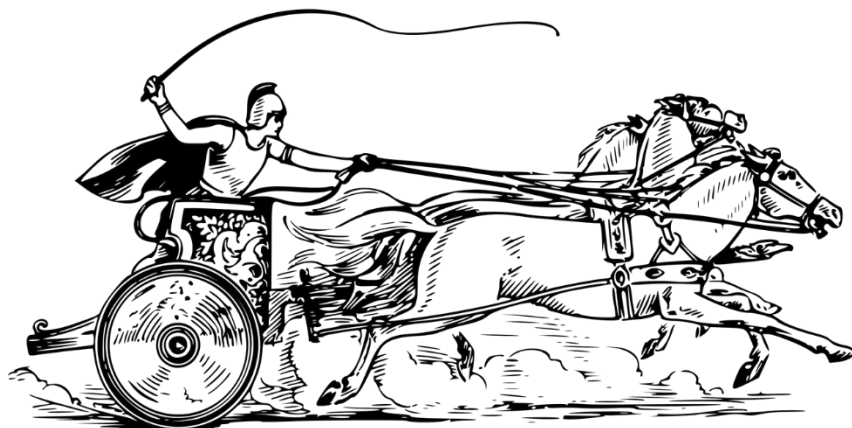
Cuando el personaje enfrenta este tipo de retos o situaciones no puede gastar Puntos de Historia para repetir la tirada, debiéndose quedar con el resultado obtenido, a no ser que obtenga un resultado **VERDE**, en cuyo caso se verá obligado a volver a lanzar el dado, salvo que pague una ficha para evitarlo.

Aparte de estos campos recién enumerados, que tienen un efecto mecánico directo, puede tomarse nota de otros datos relevantes para el personaje, como su descripción física, su biografía, posesiones, etc.

Como el resto de pormenores establecidos en la ficción, el papel de estos detalles adquirirá relevancia al contextualizar e interpretar el significado del resultado del dado de colores, pero no tendrán efecto sobre las reglas.

Los personajes comienzan con su reserva de Puntos de Historia a cero al inicio de cada aventura.





Solapamientos

Es recomendable rellenar cada uno de los campos de la hoja de personaje con conceptos distintos, aunque sea sólo ligeramente, pero las reglas no obligan a ello. Si deseas crear un personaje contradictorio éste podría sobresalir en aquello mismo que detesta (por ejemplo, “matar gente”); pero puedes lograr un resultado parecido, y dotar de mayor profundidad al personaje, si, por ejemplo, detesta “matar inocentes” y sobresale como “francotirador”.

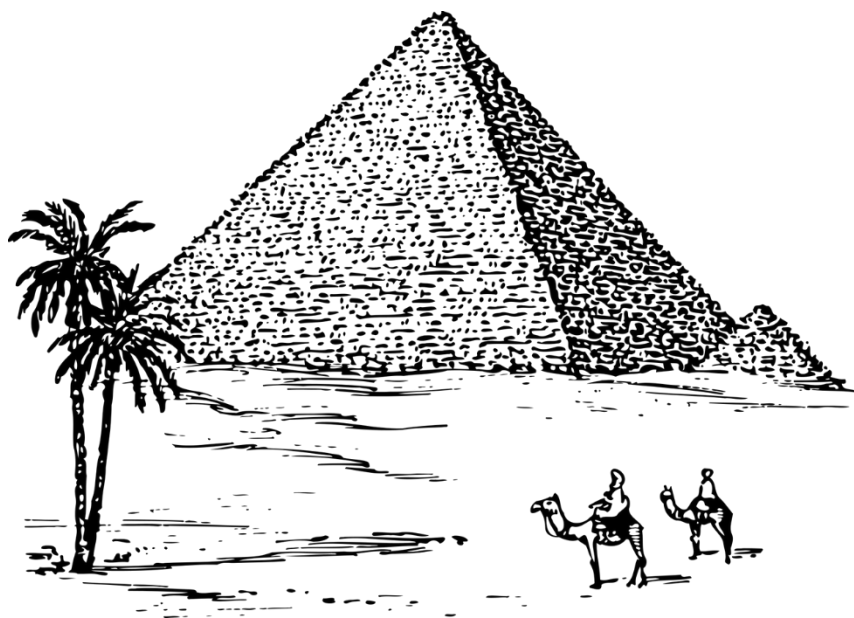
Las únicas excepciones son ***Algo que detestas*** y ***Algo que te apasiona***, que no pueden hacer referencia al mismo concepto, y ***Algo en lo que sobresales***, ***Algo que se te da mal*** y ***Algo que estás aprendiendo***, que tampoco pueden implicar exactamente la misma cosa.

El solapamiento entre las distintas áreas, no obstante, puede perfectamente ocurrir de forma natural durante el juego. Un destacado físico nuclear podría verse en la tesitura de dar una conferencia sobre su área de especialidad a pesar de que hablar en público le aterre o se le dé fatal. En ese caso, se aplican todas las reglas descritas si combinarlas resulta posible.

En situaciones en las que **sobresales** pero **se te dan mal**, como la que acabamos de exponer, ambos efectos se contrarrestan y no se aplica ninguna regla. Nuestro científico podrá repetir el dado, pagando por ello un Punto de Historia, y no tendrá obligación de relanzarlo si consigue un resultado **VERDE**.

Si **Algo que estamos aprendiendo** además **se nos da mal** no podremos pagar ficha para evitar volver a tirar el dado en caso de que salga **VERDE**, pero cobraremos el Punto de Historia estipulado y no sufriremos ninguna penalización acumulativa más.

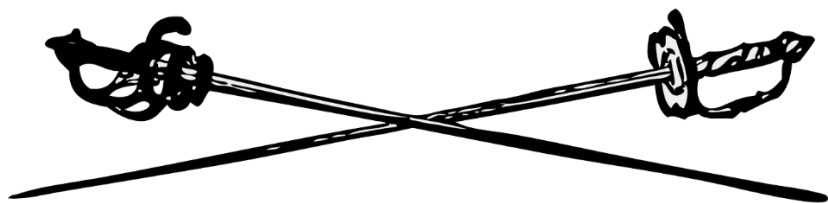
Recuérdese que los Puntos de Historia ganados no pueden usarse en la misma tirada por la que se reciben, por lo cual no podemos pagar el Punto de Historia que ganaríamos haciendo **Algo que estamos aprendiendo**, y que a la vez es **Algo que nos da miedo**, si no disponemos previamente de fichas en nuestra reserva para afrontar el coste inicial que implica enfrentar nuestros temores.



Del mismo modo, en una situación que a la vez **detestes** y **te apasione**, deberás pagar una ficha de tu reserva (o aceptar que deberás repetir el resultado **VERDE** si sale en el dado, si es que el Guía autoriza a tirar) antes de poder ganar el Punto de Historia correspondiente.

Por ese motivo también, si haciendo **Algo que nos da miedo** y que a la vez es **Algo que se nos da mal** el resultado del dado fuese **VERDE** ganaríamos dos Puntos de Historia, pero no podríamos emplear ninguna de las dos fichas para evitar tener que volver a tirar, aunque si podríamos emplear otros puntos que ya estuvieran con anterioridad en nuestra reserva.

En caso de **sobresalir en algo**, pero a la vez **estar aprendiendo**, el personaje gana un Punto de Historia, pero tiene que gastar una ficha que ya tuviese con anterioridad si quiere tener opción a repetir la tirada, ya que la prohibición de volver a lanzar el dado se ve contrarrestada por su capacidad para hacerlo sin coste alguno. Semejante caso podría darse con un solitario y reputado ladrón de guante blanco, que está aprendiendo a confiar en la gente, si debe trabajar en equipo para dar un golpe, por ejemplo.



EJEMPLO DE JUEGO:

Luisa interpreta a Mrs. Dravett, una intrépida aventurera. Su color favorito es el rojo, se le da muy bien la mecánica y sufre claustrofobia.

Durante la exploración de una pirámide azteca cae en un foso y las paredes comienzan a cerrarse sobre ella. La jugadora manifiesta su

deseo de hallar la manera de bloquear el mecanismo de prensado, pero no dispone de ningún Punto de Historia, así que no puede pagar la ficha necesaria para enfrentar su miedo y actuar en esta terrorífica situación. El Guía determina que el terror le impide hacer nada.

Jaime, que interpreta a un joven arqueólogo, anima a Mrs. Dravett desde el exterior de la trampa, y el jugador paga la ficha que Luisa necesita para que su personaje pueda hacer frente a su fobia.



Luisa efectúa la tirada y obtiene un resultado **ROJO** en el dado.

Afortunadamente, Mrs. Dravett sobresale resolviendo estos puzzles mecánicos, así que Luisa puede repetir la tirada sin necesidad de pagar ninguna ficha. La jugadora vuelve a lanzar el dado y obtiene un resultado **VERDE**.

Si este hubiera sido el resultado original, habría cobrado 2 Puntos de Historia, por enfrentar con éxito sus miedos, pero al tratarse de una repetición no puede cobrarse las fichas.

Sí gana, sin embargo, un Punto de Historia por haber coincido el resultado de la tirada original con su color favorito (rojo), aunque al repetir la tirada el resultado final se haya visto alterado.

Mrs. Dravett no solo detiene las paredes movedizas; como bonus por haber obtenido un resultado **VERDE** descubre también una escalerilla secreta por la que volver a trepar hasta la superficie sin peligro.



Medidas de seguridad

El objetivo final de cualquier partida de rol es pasarlo bien. Por ello, la comodidad de los participantes es una prioridad absoluta.

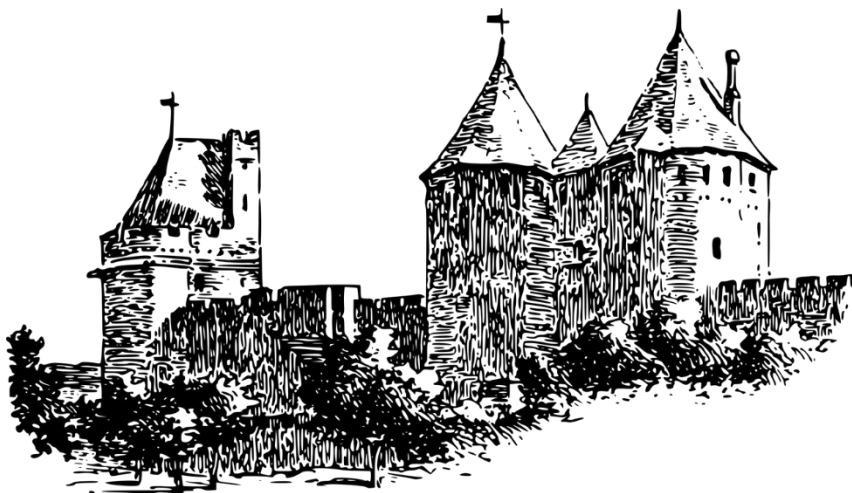
Algo que contar puede emplearse para narrar historias que incluyan elementos que pueden resultar molestos para algunas personas, a veces de forma difícil de prever. Para minimizar el riesgo de que eso ocurra conviene implementar una serie de medidas de seguridad a la hora de jugar cualquier partida de rol:

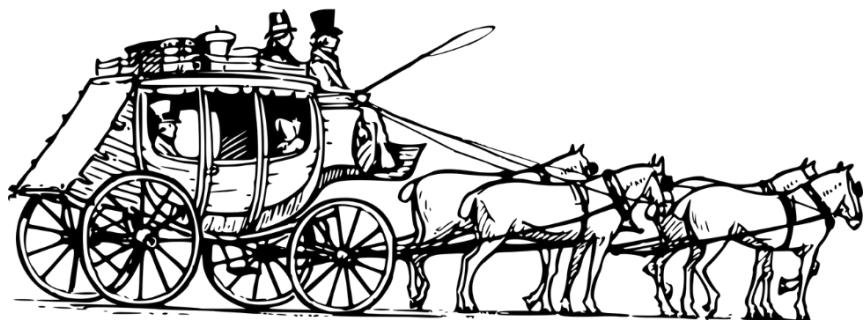
1.- Definir inicialmente los límites de cada uno y las situaciones que no se desean ver en partida, o que es preferible no tratar con detalle, así como alertar de aquellos elementos más propensos a causar una respuesta emocional negativa que puedan aparecer durante la partida con mayor probabilidad. Esto puede hacerse durante una charla inicial, puede formar parte de la información previa que se facilite a los jugadores antes de apuntarse a la sesión de juego, comentarse de forma individual y privada, mediante notas anónimas, etc.

2.- Establecer mecanismos que permitan, durante la partida, indicar que determinada escena está sobrepasando a un jugador, para que la mesa pueda reconducir la historia en otra dirección, eliminar el elemento disruptivo o detener el juego. Las herramientas más habituales en este sentido son la tarjeta X y los semáforos. En ningún caso deben pedirse explicaciones a ningún participante por emplear estos mecanismos, ni indagar en las razones de la desazón.

3.- Mantener una atención activa frente a la actitud, lenguaje corporal y reacciones de los participantes, en busca de signos de incomodidad o bloqueo, y actuar de inmediato si se detectan, deteniendo el juego si es menester o reconduciéndolo antes de que sea demasiado tarde.

La responsabilidad de la seguridad recae en toda la mesa, no solo sobre la figura del Guía, aunque se espera de él o ella que, en última instancia, asuma el liderazgo a la hora de prevenir situaciones incómodas durante la partida.





¿Cómo hacer de Guía?

A jugar a rol, sea en el papel que sea, se aprende con el tiempo y cometiendo errores; como se aprende cualquier otra cosa.

Si vas a liarte la manta a la cabeza y convertirte en el Guía, el primer consejo que puedo darte es que pierdas el miedo. Estás entre amigos, y el propósito de esta actividad es pasarlo bien, no andar sufriendo, ni mucho menos tener que impresionar a nadie. No te preocupes, no tengas miedo a cometer errores; porque sí, los vas a cometer, yo sigo cometiéndolos después de más de treinta años dirigiendo. No creas a quién te diga que no se puede jugar mal a rol, que no se pueden cometer errores. Pero créeme a mi cuando te digo que cometer errores no tiene la más mínima importancia. ¡Es lo normal!

Si quieres mejorar como Guía, después de la partida recoge el *feedback* de tus jugadores. Ellos son tu mejor fuente de sabiduría y aprendizaje. No todo lo que te digan debe ir a misa, por supuesto; ellos tienen sus propios gustos, y con el tiempo aprenderás a filtrar a qué críticas debes prestar atención y cuales debes desechar.

Con los consejos roleros que puedas leer por internet o escuchar en las plataformas de *streaming* pasa lo mismo. Al ponerlos en práctica irás descubriendo cuáles te sirven y cuáles no.

En tus primeras partidas no busques crear una historia demasiado complicada, demasiado larga, demasiado original ni demasiado épica. Quédate con algo sencillo y probado. Descubrirás que, en el rol, la potente sensación que sienten los jugadores al estar viviendo la historia suple con creces las limitaciones que esta pueda tener.



Durante la partida, presta atención a tu mesa de juego, a su actitud, a lo que desean hacer e improvisa a partir de ahí. Hagas lo que hagas, deja que tus jugadores jueguen. No les arrebes el control de sus personajes, no les fuerces a ir por el camino que tienes pensado por miedo a no saber improvisar si se apartan de la ruta que has planeado. Es mejor que tengan libertad para explorar un entorno aburrido que llevarlos en un tren que les pasea por fabulosos paisajes con los que no pueden interactuar de ninguna manera.

En tus comienzos puedes llevar a la mesa aventuras escritas por otros. Da igual el sistema de juego para el que fueran diseñadas; las reglas no son importantes, es algo que descubrirás con el tiempo.

Canibaliza todo lo que te guste de esos relatos y haz los cambios que creas pertinentes. Las aventuras que lees tampoco están escritas en piedra. No tengas miedo de desechar aquello que no te convenza.

Antes de la partida, comenta con tu grupo cómo te sientes, explícales que estás empezando y pídeles que te ayuden. Si durante la partida te agobias para el juego y comenta abiertamente con tus jugadores cualquier cosa que te preocupe o moleste; o propón una pausa de unos minutos y tómate un respiro para planear que hacer.

Al acabar, dales las gracias a tus colegas por jugar y escucha lo que tengan que decirte sin tomártelo como algo personal.

Y, por encima de todo, disfruta.





ALGO QUE CONTAR
HOJA DE PERSONAJE


NOMBRE:

CONCEPTO:

COLOR FAVORITO:

+1☆ si = 

ALGO QUE CONTAR:

☆ x2 si 

ALGO QUE TE APASIONA:

+1☆ si 

ALGO EN LO QUE SOBRESALES:



ALGO QUE ESTÁS APRENDIENDO:

+1☆ pero  


ALGO QUE TE DA MIEDO:

-1☆ pero si +2☆ o o actuar

ALGO QUE DETESTAS:

-1☆ o o actuar

ALGO QUE SE TE DA MAL:

 pero si :  o -1☆

