

**Concurso Rolero de Hierro 2008**

**Proyecto:** *Mio Cid: el juego narrativo.*

**Autor:** René López Villamar

**Palabras clave:** fusión (culturas),  
extranjeros (árabes e ibéricos, la frontera),  
*furious* (rápido, energético)

**Elemento hispánico:** el juego trata de  
recrear la sensación de los cantares de gesta  
hispánicos, especialmente el *Poema de Mio  
Cid.*

Mio Cid. El juego narrativo

**MIO**

**CID**

**EL JUEGO  
NARRATIVO**

## Mio Cid. El juego narrativo



*A Dios lo prometo, a aquel que está en alto:  
fata que yo me page sobre mio buen cavallo  
lidiando con moros en el campo,  
que enpleye la lança e al espada meta mano  
e por el cobdo ayuso la sangre destelando  
ante Ruy Díaz el lidiador contado,  
non prendre de vos quanto vale un dinero  
malo.  
Pues que por mi ganare desques quier que  
sea d'algo  
todo lo otro afelo en vuestra mano.*

*(Cantar de Mio Cid, 24, 497 – 505)*

*México Tenochtitlan, 8 de Noviembre  
de 1519*



oras después, cuando hubieron terminado de reunir a los muertos y la mayoría de los heridos habían quedado dormidos o inconcientes, mientras su capitán sollozaba solitario a la sombra del ahuehuete, unos cuantos soldados lograron avivar un buen fuego justo en el centro de la calzada, mirando con temor en dirección de la ciudad temerosos de que en cualquier momento volvieran los mexicas. Para disipar los fantasmas del día, Cervantes pidió a *Pánfilo el flaco* que cantara una canción:

*(Del Cid y el moro Abdalla)*

Por el Val de las Estacas  
pasó el Cid a mediodía  
en su caballo Babieca  
muy gruesa lanza traía;  
va buscando al moro Abdalla,  
que enojado le tenía.  
Atravesando una loma  
y por una cuesta arriba,  
dábale el sol en las armas,  
ioh, qué bien que parecía!;  
vido ir al moro Abdalla  
por el rellano de arriba,  
armado de fuertes armas,  
muy ricas ropas traía.

## Mio Cid. El juego narrativo

—¡Espérame, moro Abdalla,  
no demuestres cobardía!  
A las voces que el Cid daba,  
el moro le respondía:  
—Muchos tiempos ha, buen Cid,  
que deseaba este día,  
porque no hay hombre nacido  
de quien yo me escondería.  
—Alabarte, moro Abdalla,  
poco te aprovecharía;  
mas si eres cual tú hablas  
en esfuerzo y valentía,  
a tal tiempo eres venido  
que menester te sería.

Estas palabras diciendo,  
contra el moro arremetía;  
encontróle con la lanza,  
en el suelo le derriba,  
cortárale la cabeza  
y colgóla de la silla.

Los soldados al escuchar la canción se fueron acercando alrededor del fuego. Para escucharla mejor, un mozalbete que no tendría más de quince años y sangraba profusamente de la pierna izquierda, se arrastró hasta la fogata. No interrumpió por respeto la canción, pero al finalizar intervino: «Mi padre conoce una canción parecida, pero el que corta la cabeza al moro no es el Cid Campeador, sino el gran Fernán González y

el nombre del moro no era Abdalla, sino Almanzor».

«Pero qué cosas dices, crío», terció Pedro el Asturiano, «si todos en mi tierra conocen bien ese cantar. No es su protagonista ni el de Vivar ni el de Castilla, sino el Rey Don Pelayo, que tuvo a bien acabar con Muza, que ese era el nombre del moro y no de decapitarlo, sino que abrió de un tajo desde la ingle hasta el cuello»

«¿Qué nunca han oído hablar de Don Ramiro, el que en buena hora ciño espada?», preguntó un cuarto soldado, cuyo nombre esta historia no recoge. «Fue aquel quien, en la batalla de Zaragoza...»

Cervantes se alejó del fuego y observó su obra complacido. Los soldados discutían y reían, mientras los pocos pellejos con vino se comenzaban a vaciar sobre las gargantas sedientas. Alguien de entre los que discutían sacó una pequeña figurilla del apóstol Santiago. Bastaría con un hombre para cuidar la calzada, se dijo Cervantes, mientras

se alejaba de la fogata. La memoria de antiguas hazañas haría a los hombres olvidar el efecto de las armas de obsidiana de los mexicas y quizá, sólo quizá, haría que esta noche, la noche más larga, la Noche Triste, pasara un poco más rápido...

# Mio Cid. El juego narrativo



La historia la escriben los vencedores. Desde la época clásica, los grandes héroes realizan enormes hazañas para alcanzar la inmortalidad y esta inmortalidad se alcanza, literalmente, en la poesía. Los nombres de Roldán, Aquiles, Arturo o Ulises nos dicen algo porque sus historias nos han llegado a través de los siglos. Cientos de años después, aún escuchamos sus proezas y los tomamos como guía.

Lo mismo se puede decir de Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid Campeador, sobre cuyas hazañas se han creado incontables cantares, poemas, canciones, novelas y películas. Sin embargo, la leyenda del Cid tiene unos aspectos muy especiales, que son los que me han llevado a la idea de crear este juego.

El *Poema de Mio Cid* es la primera gran obra escrita en español. La única copia de la

que tenemos noticia la escribió un religioso llamado Per Abat en el siglo XIV. Sin embargo, el poema es mucho más antiguo, quizá del siglo XII, y su autor es el pueblo castellano. Como obra tradicional, el *Poema de Mio Cid* no es obra de una sola persona, sino que se forjó entre el pueblo, de formulación en formulación, cambiando un poco en cada una.

¿Cómo se creo el *Poema*? ¿Cómo es que se crea un cantar de gesta tradicional? Lo cierto es que todo comienza, como en la escena de la introducción, cuando varias personas discuten sobre los antiguos héroes. El resto es difuso.

## El juego

La idea central del juego es recrear la forma en que se construye un cantar de gesta tradicional, pero adaptado a nuestras sensibilidades. Al final de cada sesión, llamada **CANTAR**, habrá una nueva semilla de una historia épica.

## **¿Qué hacen los jugadores?**

Cada jugador toma el control de la historia de un caballero de la Iberia del siglo XI, ya sea moro o cristiano. Además de contar esa historia, debe dificultar la historia de los demás, de manera de que su caballero se alce como héroe del poema.

## **Para jugar, necesitarás...**

- Tres o cuatro amigos, creativos, ocurrentes y con ganas de divertirse.
- Un lugar tranquilo para jugar, con alguna superficie plana —como una mesa, una barra o el piso.
- Tiempo para reunirse, unas dos veces al mes, por unas cuantas horas.
- Una baraja española
- Cuentas o fichas
- Copias de las hojas de personaje, una por cada jugador
- Lápices y gomas
- Refrigerios: té, frutas, nueces, chocolate, vino.

## **Antes de empezar a jugar**

Los jugadores deben de ponerse de acuerdo en el número de cantares que tendrá el poema. Lo habitual son tres o cinco cantares, que son igual al número de sesiones que durará el juego.

Repartan las hojas de jugador, una para cada uno y también repartan siete fichas a cada jugador. Estos son sus DEBERES, cuyo uso verán más adelante.

## **Creación de Personajes**

ESCOGE UN NOMBRE. Lo primero que tu personaje necesita es un nombre que inspire temor en tus adversarios. La gestas tienen una forma muy particular de nombrar a las personas, dependiendo de su cultura, ya sean moros o cristianos. Tu personaje tiene un nombre de pila. Además, tiene un apellido, que se refiere al nombre de su padre. En el caso de los cristianos, este apellido termina

Mio Cid. El juego narrativo

en -oz, -ez. La última parte del nombre es su lugar de origen.

Ejemplos:

*Ruy Díaz de Vivar*

*Pere López de Olivares*

*Ramiro Muñoz*

### **Algunos nombres (y apellidos) de los hidalgos cristianos**

Rodrigo (Ruy) (Rodríguez)

Muño (Muñoz)

Pero (Pere) (Pérez)

Lope (López)

Ramiro (Ramírez)

Alvar (Álvarez)

Gonzalo (González)

Gusto (Gustioz)

Fernán (Fernández)

Sancho (Sánchez)

En el caso de los moros, los nombres se construyen de manera algo distinta. El nombre de pila de un moro sólo se usa en situaciones íntimas, por lo no sería propio en un cantar. En vez de ello, se refieren por

quienes han sido sus padres o sus hijos. En el primer caso, se pone Abu antes del nombre, en el segundo, se pone Ibn.<sup>1</sup>

Ejemplos:

*Abu Hasam de Zaragoza (Abenjazán de Zaragoza)*

*Ibn Hakim de Córdoba (Abenjacán de Córdoba)*

## **Algunos nombres de los caballeros moros**

Abdullah

Fadl

Hasam

Rafiq

Nasr

Rashid

Hakim

Ismail

---

<sup>1</sup> Los nombres árabes son en realidad mucho más complejos. Para propósitos de este juego, es suficiente con lo anterior. Para un trato más detallado, su puede consultar el *Story Games Names Project*.  
<http://www.bullypulpitgames.com/projects/names/arabic.pdf>

**ELIGE UN TEMA PARA TU PERSONAJE.** Cada uno de los personajes centrales del poema tiene un tema, el objetivo que debe cumplir en esa historia, que gobierna sus acciones. El tema de cada personaje puede cambiar de cantar en cantar, o permanecer igual, a decisión del jugador.

### **Algunos ejemplos de temas**

Destierro

Venganza

Conquista

Peregrinaje

Redención

**ELIGE UN EPÍTETO HERÓICO.** Elije un mote para tu personaje, que siempre acompaña a su nombre al realizar una gran acción. Este es el primer elemento de tu personaje.

### **Ejemplos**

El que en buena hora ciñó espada

El que en buena hora nació

El de la espada certera

El de los ojos de zafiro

El que en buen día venció al moro

**ESCOGE OTROS CUATRO ELEMENTOS PARA TU PERSONAJE.** Los elementos son parte de la historia del personaje que deseas contar. Los elementos pueden ser:

- Otros epítetos heroicos.
- Aliados o enemigos de tu personaje.
- Familiares, amigos o cónyuges.
- Sus vasallos, mesnadas o sirvientes.
- Su caballo.
- Sus armas o armaduras.

Al inicio del juego, todos los elementos tienen una fuerza de 1. Esta fuerza puede aumentar a lo largo de los episodios, si se decide arriesgar un elemento, pero también existe la posibilidad de perderlos.

**FINALMENTE, ASIGNA PUNTUACIÓN A SUS VIRTUDES.** Tu personaje tiene cuatro virtudes, Honor (espadas), Fortaleza (bastos), Templanza (oros) y Fe (copas). Asigna seis puntos de la manera que mejor te parezca entre ellas. Puedes no asignar puntos a alguna, si lo deseas.

# La estructura del juego

## **El Poema**

Un poema es una serie de cantares que se juega a lo largo de tres o cinco sesiones de juego. Sólo un caballero será héroe del poema.

## **Cantar**

Un cantar es una sesión de juego. Al final de la sesión, un caballero será proclamado héroe del cantar. Es posible ganar el poema sin haber ganado un solo cantar y viceversa.

## **Ronda**

Los cantares se dividen en rondas, en las que cada uno de los caballeros cuenta un episodio.

## **Episodio**

Cada uno de los turnos de los jugadores, en los que el caballero enfrenta una prueba.

# El cantar

**1) Determina el orden de juego.** Cada jugador toma una carta de la baraja. El jugador con la carta más alta comienza el primer episodio y el juego continúa en el sentido de las manecillas del reloj. En caso de empate, se roban más cartas hasta romperlo.

**NOTA:** En este juego, el As siempre es la carta más alta.

**2)** El primer jugador narra el inicio del episodio. Debe expresar cual es su intención en el episodio y que virtud piensa probar para lograrla. Además, debe anunciar cuantos deberes quiere saldar en la acción.

*Ejemplo: Juan cuenta la historia de Pere Muñoz de Olivares, cuyo tema es la venganza. En el primer episodio, Pere cabalga a la ciudad de Valencia, su intención es llegar a la ciudad antes de que lo haga Abenjacán, su enemigo. Esta será una*

Mio Cid. El juego narrativo

*prueba para su Fortaleza. Como es la primera ronda, sólo puede saldar un deber.*

Durante la primera ronda, sólo se puede tratar de saldar un deber. A partir de la segunda ronda, se pueden saldar dos. En la tercera, tres, y así se sigue.

3a) El resto de los jugadores pueden entrar al conflicto, igualando los deberes del jugador en turno. En ese caso narran como sus caballeros intervienen en el conflicto.

*Ejemplo: Alfonso cuenta la historia de Alfonso González. Paga un deber y narra como ambos personajes se encuentran en la estepa castellana y su caballero decide retar a Pere Muñoz por el derecho de paso.*

3b) Si ningún jugador quiere entrar al conflicto, el jugador a la derecha toma el papel de **Providencia** y debe presentar una prueba pasiva contra el héroe.

*Ejemplo: Nadie se opone a Juan, por lo que el jugador a su derecha hace de Providencia.*

*Narra como cae la noche y Pere se siente perdido y quizá no llegue a Valencia a tiempo.*

4) Resuelve la prueba. El ganador se deshace de sus deberes, y gana haberes iguales al número total de deberes en juego. Los perdedores reciben el doble de deberes que pagaron.

Además, el ganador roba una carta de la baraja. Gana un punto en la virtud asociada con el palo. Si es una carta de figura, gana además un nuevo elemento.

Los perdedores roban una carta y pierden un punto de la virtud asociada con ese palo, si es posible.

La providencia no tiene, ni puede ganar o perder elementos o puntos.

5) El turno pasa al jugador a la izquierda. Repite los pasos dos al cuatro, retomando su historia *en el punto donde haya quedado,*

Mio Cid. El juego narrativo

*tras el último episodio en que haya participado, ya sea propio o ajeno.*

6) El juego finaliza por dos motivos. O bien, al finalizar un episodio ya no tiene más deberes. O bien se ha acabado el tiempo para jugar (o se pueden fijar un número de rondas, tres por ejemplo). En ese momento, los jugadores cuentan sus Deberes. El ganador del cantar es aquel que tenga más deberes. En caso de empates, la victoria se comparte. Cada jugador anota los haberes ganados en su hoja de personaje.

El o los ganadores tienen derecho a narrar un episodio final cada uno que termine el cantar. Si piensan cambiar de tema para el siguiente cantar, es una buena oportunidad para contar la resolución del tema.

## **Para el siguiente cantar**

1) Cada jugador tiene de nuevo siete haberes. Los puntos de virtud anteriores se borran y de nuevo se reparten seis puntos de la manera que se deseé.

2) Los jugadores pueden cambiar de tema o quedarse con el mismo, a su gusto.

## Para el último cantar

Al finalizar el último cantar, los jugadores suman sus haberes totales. El ganador del poema será quien tenga más haberes en total.

Ahora no puede haber empate. En caso de haberlo, se juega un último episodio en donde todos los caballeros empatados deben enfrentarse. El ganador será el dueño del poema.

¡Disfruta el juego!

# La prueba

En cada episodio, el caballero debe ser probado. Al inicio de su narración, el jugador decide cual es su intención para el episodio y que virtud probará. La oposición, ya sean otros caballeros o la Providencia, deben probar la misma virtud.

Cada prueba puede tener hasta tres intercambios, que funcionan de la siguiente manera:

1) En el primer intercambio, el jugador que narra el episodio roba cuatro cartas y las coloca boca arriba frente a él. Tiene un punto por cada carta cuyo palo coincida con la virtud. La oposición hace lo mismo.

Honor (espadas),

a) Si el ganador gana por tres o más puntos al perdedor, el conflicto termina. El dueño de la carta más alta narra el conflicto. (En caso de empate, lo narra el perdedor).

b) Si se gana por menos de tres puntos, se pasa al siguiente intercambio. El ganador tiene una ventaja de una carta. Los puntos de virtud del personaje se pueden gastar para cerrar la ventaja a menos de tres puntos o para evitar la ventaja. Ese es su único uso.

El dueño de la carta más alta narra el intercambio.

2) El ganador del tercer intercambio gana el conflicto. En caso de un empate, el iniciador del episodio gana el conflicto, pero obtiene haberes, sólo roba la carta para obtener puntos y elementos.

El dueño de la carta más alta narra la resolución del conflicto.

3) En cualquiera de los tres intercambios, se pueden tirar más cartas, arriesgando un elemento del personaje. Al final del conflicto, el ganador se lleva todos los elementos arriesgados. Si el ganador es la Providencia,

Mio Cid. El juego narrativo

esos elementos se pierden. Si es otro jugador, ahora están en su control.

Si has arriesgado un elemento y lo has conservado, su Fuerza aumenta en un punto. Ningún elemento puede tener Fuerza mayor a tres.

**EL PACTO.** Hay una forma de evitar perder un elemento ante otro jugador. Si se compromete a ayudarlo en un conflicto futuro, cuando el jugador así lo pida. Es un conflicto por cada elemento y el ganador del conflicto no puede rehusar esta petición.

**REGLA OPCIONAL. RECONQUISTA.** Cuando se enfrentan dos caballeros de fe opuesta, estos siempre cuentan los soles (Fe) como puntos, sin importar la virtud en conflicto. Si la Fe es la virtud en conflicto, cada punto cuenta al doble.

Y eso es todo. ¡Santiago y cierra!

# Consejos para la narración

**PASADO, 3ERA PERSONA.** En otros juegos narrativos, los jugadores suelen referirse a sus personajes en primera persona: yo hago esto, ataco a aquel... En Mio Cid, eso está bien, pero quizá sea mejor hacerlo en tercera persona y en pasado, de manera que la sensación de que se cuenta una historia que pasó hace mucho tiempo.

**REALISMO.** La épica castellana se caracteriza por su historicismo, es decir, porque no hay monstruos o hechos fantásticos, Dios no interviene directamente, salvo como una alusión o como un sueño. Si eso no te gusta, está bien, puedes cambiarlo, pero si lo sigues obtendrás ese saborcillo propio de la épica castellana.

**AHÍ ESTA EL DETALLE.** Cada vez que narres algo, describe la situación general y agrega un detalle. Tu caballero cabalga por la llanura, *que está tan seca como el infierno*. El

Mio Cid. El juego narrativo

enemigo cae al suelo, *como un angel que cae del paraíso*. Los cabellos de la amada son *del color del sol al ponerse en Córdoba*. Agregar detalles hará más rica y disfrutable la experiencia narrativa.

## **Agradecimientos e influencias**

Este juego no tiene nada de innovación. Se roba vilmente mecánicas de *Capes*, *Primetime Adventures*, *Polaris* y *Agon*, sin ninguna consideración.

Quiero agradecer a Gorsh por tener la idea del concurso, a Guido por inventar SAS. A los miembros de SAS por ser tan ocurrentes y apoyar las locuras que se nos ocurren y principalmente al resto de los participantes del concurso Rolero de Hierro 08, cuyos juegos son todos y cada uno mucho mejores que el mió.

## NOMBRE

## VIRTUDES

Honor (espadas)	0000000000
Templanza (oros)	0000000000
Fortaleza (bastos)	0000000000
Fe (copas)	0000000000

## ELEMENTOS

## HABERES

Primer Cantar / \_\_\_\_\_  
Segundo Cantar / \_\_\_\_\_  
Tercer Cantar / \_\_\_\_\_  
Cuarto Cantar / \_\_\_\_\_  
Quinto Cantar / \_\_\_\_\_  
Total: \_\_\_\_\_