

eÑe

por Guido Quaranta (Dogui)

Mini juego de rol creado para el concurso Rolero de Hierro 08

Las palabras claves utilizadas son:

Furious, Interrogan y Determinar (bases sobre las que desarrollé las Potencias de los personajes), Fusión (la identidades nacionales y las alianzas culturales estratégicas) y Extranjeros (debido al carácter bélico internacional de la ambientación)

El elemento cultural hispano parlante es la letra eñe como concepto de juego.



eñe

EL JUEGO DE LA REVOLUCION

La culpa es de los gnomos que nunca quisieron ser ñomos. Culpa tienen la nieve, la niebla, los nietos, los atenienses, el unicornio. Todos evasores de la eñe. ¡Señoras, señores, compañeros, amados niños! ¡No nos dejemos arrebatarse la eñe! Ya nos han birlado los signos de apertura de interrogación y admiración. Ya nos redujeron hasta la apócope. Ya nos han traducido el pochoclo. Y como éramos pocos, la abuelita informática ha parido un monstruoso # en lugar de la eñe con su gracioso peluquín, el ~. ¿Quieren decirme qué haremos con nuestros sueños? ¿Entre la fauna en peligro de extinción figuran los ñandúes y los ñacurutuces? ¿En los pagos de Añatuya cómo cantarán Añoranzas? ¿A qué pobre barrigón fajaremos al ñudo? ¿Qué será del Año Nuevo, el tiempo de ñaupá, aquel tapado de armiño y la ñata contra el vidrio? ¿Y cómo graficaremos la más dulce consonante de la lengua guaraní? "La ortografía también es gente", escribió Fernando Pessoa. Y, como la gente, sufre variadas discriminaciones. Hay signos y signos, unos blancos, altos y de ojos azules, como la W o la K. Otros, pobres morochos de Hispanoamérica, como la letrita segunda, la eñe, jamás considerada por los monóculos británicos, que está en peligro de pasar al bando de los desocupados después de rendir tantos servicios y no ser precisamente una letra ñoqui. A barrerla, a borrarla, a sustituirla, dicen los perezosos manipuladores de las maquinitas, sólo porque la ñ da un poco de trabajo. Pereza ideológica, hubiéramos dicho en la década del setenta. Una letra española es un defecto más de los hispanos, esa raza impura formateada y escaneada también por pereza y comodidad. Nada de hondureños, salvadoreños, caribeños, panameños. ¡Impronunciables nativos! Sigamos siendo dueños de algo que nos pertenece, esa letra con caperuzita, algo muy pequeño, pero menos ñoño de lo que parece. Algo importante, algo gente, algo alma y lengua, algo no descartable, algo propio y compartido porque así nos canta. No faltará quien ofrezca soluciones absurdas: escribir con nuestro inolvidable César Bruto, compinche del maestro Oski. Niños, sueños, otonio. Fantasía inexplicable que ya fue y preferimos no reanudar, salvo que la Madre Patria retroceda y vuelva a llamarse Hispania. La supervivencia de esta letra nos atañe, sin distinción de sexos, credos ni programas de software. Luchemos para no añadir más leña a la hoguera donde se debate nuestro discriminado signo. Letra es sinónimo de carácter. ¡Avisémoslo al mundo entero por Internet! La eñe también es gente.

***La eñe también es gente* por María Elena Walsh. Canto de batalla de las Fuerzas Malagueñas de Liberación Cultural.**

Finales del 2008. La experiencia *Ñ online*, que permitía a sitios con dominios .es usar el signo eñe en sus direcciones, termina en fracaso. Compañías se funden y otros sitios de internet son atacados por salvajes virus creados a partir de nuevos conceptos de programación llamados Cizaña. Caracteres extraños contaminan la red de redes y se suscitan marchas multitudinarias a favor y en contra de la Ñ en los países más afectados. Los enfrentamientos con las fuerzas del orden son cada vez más comunes en Europa y Centro América.

Para el año 2010 la guerra civil estalla en España y en Colombia donde intereses políticos y económicos usan como excusa la llamada Libre Enseña Cultural (LEC) para enfrentar abiertamente a sus enemigos. Los países angloparlantes se alían en

un movimiento en contra de la letra Ñ que comienza en las Naciones Unidas y termina con la ocupación de pequeños países hispano parlantes que ofrecen poca resistencia.

El conflicto es local, continental y global. Países se agrupan en alianzas estratégicas considerando la LEC como una oportunidad de enfrentamiento militar y cultural. Sudamérica intenta romper las cadenas y crea su bandera usando la letra Ñ como símbolo.

En países altamente militarizados la guerra civil se mezcla con intentos de invasión y ocupación de recursos naturales. Se denominan las Guerras Alfabetas en su conjunto.

Movimientos rebeldes hispano parlantes se unen a facciones escandinavas y franco-belgas exigiendo la libertad de signos y la abolición del limitado alfabeto romano. La violencia se multiplica, la educación muta constantemente y las identidades nacionales se fusionan.

Las batallas se expresan en el campo, en el comercio y en la política. La carrera armamentística se ve beneficiada una vez más por la tardía reacción de países como los EEUU, Inglaterra y Alemania, ajenos al conflicto en un principio.

Grandes ciudades son arrasadas por bombardeos preventivos, mientras que otras se transforman en centros universitarios generales, bibliotecas gigantes donde se almacena el saber para protegerlo.

Año 2030. El mundo cambió en un abrir y cerrar de ojos. La guerra mundial y la producción de armas transformó la tecnología civil en una maraña de aparatos de defensa personal, hack local y entretenimiento portátil. La cultura digital fue suplantada en gran medida por una vuelta al papel y a la lectura. El desastre ecológico es irreversible y el neón inunda las ciudades pegoteadas por la lluvia ácida.

Un fenómeno insólito sacude a unas pocas personas en todo el mundo. Niños nacidos durante las Guerras Alfabetas desarrollan una afinidad con las palabras al pasar la pubertad. Tienen la capacidad de cambiar el destino de las personas y los objetos mediante la simple conjugación de palabras y frases a su antojo. Algunas culturas indígenas los adoran como magos mientras que en ciudades más desarrolladas las familias los exilian o simplemente pasan inadvertidos. La mayoría de los señeros (como se los conoce en los países hispanos) no tienen noción de su poder. Y los señeros activos no sobrepasan el centenar en todo el mundo.

Tú eres uno de ellos.

eÑe es un juego en el cual interpretas a un Señor, un niño de la generación alfa (denominados así por ser la primera generación luego de las Guerras Alfabetas) Al pasar la pubertad algunas personas experimentan un despertar lógico que les permite realizar actos increíbles mediante la conjugación de ciertas palabras. No se sabe exactamente de dónde proviene tal poder, pero se estima que entre las razones se encuentra la contaminación ambiental y cultural ocasionada por los primeros años de las Guerras.

Los señeros están en todo el mundo, bajo diferentes nombres y con diferentes habilidades. eÑe se enfoca exclusivamente en personajes señeros de habla hispana o dialectos hermanos.

El orden de juego

eÑe tiene un estricto orden de juego dividido en turnos. Cuando un jugador es dueño del turno (jugador activo) puede realizar todas las acciones que quiera con su personaje. El jugador a su derecha relatará todas las acciones de la oposición. En el momento en que el personaje del jugador activo quiere realizar una acción a la cual el jugador opositor se opone, entran en conflicto. El conflicto se resuelve usando las mecánicas detalladas más abajo (denominadas *riña*) y al terminar se pasa el turno al jugador de la derecha (el que hasta ese momento interpretaba la oposición)

Se repite el esquema de manera que todos los personajes vayan actuando por turno.

Señeros

Un personaje señero puede provenir de cualquier estrato social, país y descendencia. Cuando creas un señero debes decidir la procedencia antes que nada. ¿Es un nativo más de la Amazonía peruana? ¿O un estudiante de filosofía de la Universidad Iberoamericana del D.F. Mexicano? Este dato, sumado al estado actual del mundo son la base para definir los Caminos del personaje.

Cada personaje señero consta de los siguientes elementos:

Concepto

Impulso

Caminos

Potencias

El concepto

Cuando tengas decidida la procedencia de tu personaje necesitas crear un concepto básico. Puedes determinar su profesión, su estado civil, sus intereses o cualquier otra cosa que agregue detalles al personaje. Todo esto teniendo en cuenta que un personaje señero es una persona especial debido a sus poderes. Las relaciones de un señero que mantiene sus poderes ocultos no son iguales a las de un señero que hace su estado público.

El impulso

El impulso es un hecho que sucede inmediatamente antes de comenzar el juego. Es algo que saca al señero de su vida normal y que lo lleva a la acción. Los caminos del personaje van a estar profundamente conectados con el impulso. Si un señero no experimenta un impulso, entonces no tiene nada extraordinario

para hacer.

El camino

Cada personaje debe tener tres caminos definidos.

Los caminos son objetivos a corto y mediano plazo que surgen exactamente antes de empezar el juego (seguramente mediante el impulso). Tienen que ser objetivos claros y concisos, que se puedan resolver y que den paso a otros caminos posteriores. El personaje comienza el juego con sus caminos definidos y a partir de ese momento el personaje está en movimiento, con objetivos claros e interesantes.

Los caminos toman forma en una oración o frase. Al comenzar el juego cada jugador tendrá oportunidad de narrar su impulso. Al finalizar esa escena (o escenas) los caminos del personaje serán obvios para todos.

Si los caminos incluyen relaciones con otras personas o con otros personajes señeros es aun mejor. Y si los caminos están relacionados de alguna manera entre ellos, entonces el personaje será perfecto para jugar historias interesantes.

Cuando un señoer resuelve un camino, cumple los objetivos (de manera positiva o negativa), ese camino se considera transitado y se deja de lado, dando lugar a un nuevo camino que saldrá seguramente de los eventos ocasionados por el tránsito de ese u otro de los caminos. Además los personajes obtienen *puntos de desempeño* al completar caminos.

Los personajes deben tener 3 caminos en todo momento.

El jugador a tu derecha debe familiarizarse con tus caminos, ya que él interpretará toda la oposición que encontrarás al transitarlo.

La potencia

Además de los caminos todos los personajes tienen 3 potencias básicas:

Saña

Maña

Calaña

La Saña es la furia interna del señoer. Es todo potencial físico que sobrepasa la habilidad normal del señoer. Cuando un señoer se encuentra en una situación físicamente extenuante utiliza su saña para materializar ese potencial y realizar proezas que las personas normales no podrían ejecutar jamás. La saña puede utilizarse para vencer a alguien en combate o para arrojar un pequeño automóvil por el aire.

La Maña es la habilidad latente de obtener lo que el señoer desea sin usar la fuerza física. Normalmente cobra la forma de la interrogación a la que la otra persona no puede resistirse, o a intentos de disuasión imposibles de evitar. También puede usarse para obtener información de libros o computadoras cuando los conocimientos básicos del señoer no son lo suficientemente aptos.

La Calaña es la naturaleza del señoer. Es la potencialidad de determinar el destino de las personas o los objetos mediante el uso de palabras. Cuando un señoer utiliza su calaña tiene completo control sobre la situación y el jugador puede narrar los eventos como mejor le parezcan. Puede incluir acciones físicas o

mentales, puede incluir acciones de otros personajes en la ficción y puede crear casualidades increíbles. Son los efectos especiales de eÑe y requiere creatividad por parte del jugador.

Cada potencia tiene un número que la determina. El jugador tiene 10 puntos para repartir entre las tres potencias. Todas deben tener al menos un punto. Los números designados a Saña y Maña no cambian durante la sesión de juego. En cambio, el número asignado a Calaña puede disminuir o aumentar. En la sección Riña hay más detalles sobre qué significan estos números.

La dinámica de juego

El jugador activo puede relatar todas las acciones de su personaje de la manera que desee. A esas acciones por lo general se le interpondrán acciones realizadas por la oposición. Siempre que se llegue a un acuerdo (entre el jugador activo y el jugador oponente) sobre lo que pasa en la ficción, la narración sigue su camino. Pero va a llegar un momento en que el jugador activo querrá lograr algo a lo que la oposición se opondrá activamente. En ese momento se pasa a la resolución de conflictos, o riña.

Al finalizar la riña, el turno pasa hacia el jugador de la derecha.

Riña

Cuando un personaje intenta algo y la oposición no está dispuesta a dejarlo salirse con la suya, comienza una riña.

En la riña el personaje describe su objetivo y luego decide qué potencia usará para superarlo. La potencia debe estar relacionada a la manera en que el personaje realizará las acciones, excepto cuando decide utilizar su Calaña, ya que es una potencia que permite muchas posibilidades.

Si el personaje utiliza su Saña o su Maña para triunfar en la riña entonces el jugador oponente tira un dado de 6 caras. Si el número del dado es igual o menor que la potencia del personaje utilizada, el personaje tiene éxito y narra de qué manera supera el desafío (teniendo en cuenta la potencia que utilizó)

Si el número del dado es mayor que la potencia del personaje, entonces la oposición tiene éxito. De todas maneras, el jugador activo es quien relata de qué manera su personaje no consigue tener éxito.

La Calaña es un poco distinta.

Cuando el jugador decide que utilizará la Calaña de su personaje en un conflicto, todos se sorprenden y dicen cosas geniales. ¡Los efectos especiales van a comenzar!

En este conflicto el jugador oponente tira un dado de 6 caras. El número que aparece en el dado es la cantidad de *eñes que deberá utilizar el jugador activo para relatar su acción*. Eso significa que luego de que el oponente tira el dado, el jugador deberá relatar su acción llena de efectos y acciones sobrenaturales de manera que incluya palabras con la letra eñe, y en la misma cantidad que el número del dado.

Pero a no desesperar. El valor de la potencia Calaña puede utilizarse para disminuir el número de eñes necesarias. Es decir, si un personaje tiene Calaña 3, puede restar una, dos o tres eñes a la tirada del dado gastando sus puntos de Calaña. Aunque nunca podrá disminuir las eñes a cero.

Si el jugador activo logra describir la acción utilizando las eñes correspondientes,

todo lo narrado sucede en la ficción y su personaje recupera un punto de Calaña gastado. Sin importar cuántos puntos de Calaña utiliza el jugador, solamente obtiene uno por cada conflicto superado.

En cambio, si el jugador decide que no podrá superar el desafío puede relatar de qué manera falla su personaje el objetivo sin gastar ningún punto de Calaña.

Una excepción a las reglas anteriores. Siempre que el número de eñes a utilizar (después de usar los puntos de Calaña) sea *de cuatro o más*, se puede sustituir una palabra con eñe por una palabra con el sonido enie.

Culturalmente muchas palabras han mutado, y el fanatismo por la letra eñe ha hecho que muchas palabras que no llevaban eñe ahora lo hagan. Ejemplos: progenie, genio, niega, nieve, etc.

Como dije antes, los puntos de Calaña varían durante la partida, pero cada jugador siempre tendrá al menos un punto de Calaña. Al comienzo de cada nueva sesión de juego los personajes recuperan todos sus puntos de Calaña (sin sobrepasar el número original)

Desempeño

Cuando los personajes transitan (completan) sus caminos reciben un punto de desempeño (además de un nuevo camino inmediatamente)

Estos puntos de desempeño pueden usarse para mejorar alguna de las potencias.

Mejorar en un punto cualquier potencia requiere dos puntos de desempeño. Al usar los puntos de desempeño la potencia aumenta de manera permanente y estos puntos se pierden.

Personajes de ejemplo

Luis Ángel Restrepo

Concepto

Luis es un joven vendedor de periódicos de la ciudad de Cali, Colombia.

Trabaja todo el día pero no se puede quejar. Ya sea por su empatía natural o por sus rasgos señeros vende todo lo que le llega a las manos y además tiene una familia que lo acepta y lo ama.

No usa sus poderes de manera estrambótica ya que nunca tuvo necesidad. La guerra civil había terminado cuando era pequeño y el crecimiento parecía contagiarlo todo.

Hasta que sucedió lo impensable.

Impulso

Esta mañana oficiales del gobierno se llevaron a sus padres acusándolos de ser parte del Cuerpo Revolucionario Protoortográfico, una guerrilla que exige tanto cambios en el diccionario de la RAE como en la asistencia social de la población de la selva colombiana.

Caminos

Infiltrarse en las oficinas gubernamentales de Cali y rescatar a sus padres.

Averiguar quién provocó la detención y por qué.

Encontrar una manera de sacar a su familia de Colombia una vez estén a salvo.

Potencias
Saña: 3
Maña: 4
Calaña: 3

Alejandra Ramírez

Concepto

Alejandra estudia Letras en la Universidad de Buenos Aires.

Es de clase media trabajadora y no le sobra nada. Usa sus poderes a veces para exceder en el estudio ya que lo ve como algo positivo e inofensivo. Tiene un novio desde la adolescencia que trabaja en un grupo especial de la policía dedicado a la caza de criminales de guerra. Nadie en su familia sabe que es señera y no tiene interés en hacerlo saber.

Impulso

Hace dos meses que su novio, Marcos, está en una misión secreta y no se puso en contacto con Alejandra en absoluto. Para colmo de males está en época de finales. El verdadero problema es que le entregaron uno de los exámenes corregidos con la siguiente frase escrita: "Sabemos qué eres. Marcos te necesita."

Caminos

Descubrir quién mandó el mensaje y ayudar a Marcos.

Averiguar cuánto saben sobre ella los responsables del mensaje.

Introducirse en el Centro de Estudiantes y conseguir información sobre otros señeros en la universidad.

Potencias
Saña: 2
Maña: 4
Calaña: 4

Analía Navarro

Concepto

Analía vive en las afueras de Barcelona. Su padre participó en la guerra civil del 10 y era parte de una facción denominada *Ensenianza Armada*, uno de los tantos grupos formados por comerciantes afectados por el "efecto eñe."

Ella es parte honorífica del grupo como todo hijo de combatiente caído, pero se toma su papel muy en serio. Está entrenada en combate cuerpo a cuerpo y con armas de fuego. Dedicó su vida a la causa de EA realizando incursiones y atentados en instituciones del gobierno Barcelonés y todo grupo defensor del idioma nativo.

Nadie que la rodea sabe que es señera. Ni siquiera ella.

Impulso

Hasta que en la última incursión sufrió una herida gravísima al ser impactada por armas automáticas de defensa perimetral. Al parecer sus compañeros solo la

transportaron de vuelta a las instalaciones porque no tenían idea de lo grave que fue el ataque. Ella sabía que todo estaba terminado. Sin embargo, luego de dos meses de pesadillas terribles en un hospital clandestino, mientras todos esperaban simplemente que falleciera, sus signos vitales se normalizaron y salió caminando de la habitación.

No fueron muchos los que se dieron cuenta de la verdad, y ella misma casi muere del horror al enterarse de sus poderes.

Fue en ese momento que un grupo comando gubernamental irrumpió en el hospital asesinando a la mayoría de los médicos y pacientes y la llevó detenida a un lugar bajo tierra. Ahora está detenida en lo que parece ser un sitio de detención clandestino, pero sin seguridad fuera de lo común.

Caminos

Escapar de la celda y llegar hasta el mandamás del lugar.

Desbaratar el grupo comando enemigo e informar a la EA.

Vengar la muerte de las víctimas del hospital clandestino.

Potencias

Saña: 6

Maña: 2

Calaña: 2

Joaquín Armenteros

Concepto

Joaco vive en Santa Clara, una de las ciudades más importantes de Cuba. No tiene una familia en el sentido nuclear de la palabra, pero tiene parientes diseminados por toda la isla.

Es parte de un proyecto científico que nació luego del asesinato de Castro, en el cual se crean patrones de educación mediante las doctrinas marxistas, adaptándolas al nuevo orden local y mundial. Junto a él hay 3 señeros más en el proyecto, aunque de procedencia desconocida. Los jóvenes utilizan sus poderes para encontrar soluciones revolucionarias a problemas nuevos.

Como miembro de una rama del gobierno siempre vivió con relativa tranquilidad, dedicándose exclusivamente a su trabajo.

Sus problemas comenzaron hace unos 6 meses, cuando se enamoró.

Joaco conoció a Luisa dando clases en una universidad en la que trabaja como cubierta. Se enamoró perdidamente y ella le correspondió. Hace dos meses planeaban irse a vivir juntos. Joaco no tiene problemas de dinero ni con su privacidad, ya que el protocolo tiene previsto que los operarios tengan vidas matrimoniales normales sin que el/la cónyuge se entere de información comprometedoras.

Pero Luisa sabía más de lo que él creía.

Impulso

Una tarde de la semana pasada planeaba encontrarse con Luisa en un restaurant, pero ella nunca apareció. Luego de eso la encontró en la casa de ella descuartizada y con carpetas ensangrentadas que pertenecían a Joaquín. Carpetas que no debería haber tenido. Joaco está seguro que quien sea el responsable también tuvo acceso a otra documentación.

Caminos

Descubrir quién fue el asesino de Luisa y entregarlo a la justicia.

Conseguir la información robada antes de que sus superiores lo descubran.

Averiguar qué grupo antigubernamental está detrás de todo esto.

Potencias

Saña: 1

Maña: 4

Calaña: 5

Ejemplo de riña

Pablo es el jugador activo, con su personaje Mambuto, un inmigrante africano en Cuba con poderes señeros.

Mariela es la jugadora oponente. Hasta el momento Pablo narró sin inconvenientes las acciones de Mambuto, hasta que decidió infiltrarse en un hospital militar de La Habana. En ese momento Mariela le dice que de ninguna manera podrá hacerlo fácilmente. Pero Pablo necesita que Mambuto acceda al edificio, por lo que pasa a la resolución de conflictos.

El resto de los jugadores en la mesa canta "¡Riña! ¡riña! ¡riña! ¡riña!"

Pablo no da detalles de cómo intentará infiltrarse ya que está utilizando su Calaña, y todo puede pasar.

Mariela tira el dado y saca un maldito 5. Pablo suda, y decide usar dos de sus tres puntos de Calaña para bajar el resultado del dado hasta 3. Mariela, como buena oponente le recomienda que utilice solamente un punto de Calaña para bajar el resultado a 4, ya que esto le permitiría utilizar una palabra con sonido de eñe, pero no necesariamente con eñe (y aun así tendrá que usar tres palabras con la letra eñe)

Pablo le hace caso y piensa unos minutos. El público está tenso, todas sus miradas sobre Pablo.

Pablo describe lo siguiente: Mambuto se acerca decidido a la garita de guardia del hospicio. Hace una **seña** con su cabeza e inmediatamente el guardia sale corriendo al **baño**, librándolo del **infortunio** de tener que enfrentarlo. Mambuto entra a la garita y bajo un **pañó** utilizado para limpiar las pantallas de seguridad encuentra una tarjeta magnética. Ahora tiene libertad para moverse por todo el hospital.

Los jugadores aplauden y gritan ¡genio! ¡genio!

Pablo gana un dado de Calaña por superar el desafío (recuperando efectivamente el dado que utilizó)