



Ciudad negra

Un juego de rol negro

--

Autor: René López

Edición Rolero de Hierro 2009

www.salganalsol.com

Todos los derechos reservados

Elementos: Sin hojas de personaje + Sin dados + Desarrollo + Indicios

Introducción

Ciudad negra es un juego en el que los participantes colaboran para crear historias de genero negro. En este manual se incluyen las reglas para crear esta historias y sus personajes.

Cada vez que juegues **Ciudad negra** tú y los demás jugadores crean una historia de genero negro, como si fuera un serial televisivo o una saga de novelas. Qué es lo que sucede en cada historia depende completamente de los jugadores, pero una buena historia suele tener una trama interesante, que involucra a todos los personajes y los enfrenta con retos que resuelven de una u otra forma.

Las historias que se crean en este juego son del estilo del genero negro, es decir, las historias de los bajos fondos y el mundo criminal. Los personajes serán detectives duros, matones a sueldo y ladrones profesionales; las historias están llenas de violencia y tienen una tendencia a terminar mal. Sin embargo, todas las historias son sobre los personajes, sus miedos, sus esperanzas y sus deseos.

Para jugar, vas a necesitar:

- De uno a cinco amigos
- Un lugar donde puedan sentarse cómodamente
- De dos a cuatro horas libres
- Refrigerios y bebidas
- Este manual

Conceptos Básicos

Jugadores

Un jugador es uno de los participantes del juego. Cada uno de los jugadores interpreta a un **personaje principal** y puede interpretar a una cierta cantidad de **personajes secundarios**. La labor esencial de cada jugador es trabajar con los demás para crear una buena historia.

Personajes

Todos los personajes están identificados por un par de calificadores, por ejemplo, **asesino a sueldo, mujer de la mafia o experto gatillero**. En el caso de los **personajes principales**, es decir, aquellos que son recurrentes y que aparecen en cada historia, estos también suelen tener un nombre y alguna breve descripción. Los **personajes secundarios** sólo aparecen según las necesidades de la historia y cualquier personaje puede interpretarlos.

Historias

Cada sesión de **Ciudad Negra**, de entre dos y cuatro horas de duración, se cuenta una historia completa.

Estelar

Cada historia tiene un **personaje estelar**, es decir, aquel alrededor del cual gira la historia. La posición de personaje estelar se va rotando cada historia, en caso de que quieras jugar **Ciudad negra** más de una vez.

Escenas

Cada historia está compuesta de una serie de escenas. Los jugadores inician dichas escenas por turnos, hasta que llega el final de la sesión y, por lo mismo, el final de la historia.

Conflicto

En ciertas escenas, los deseos de dos personajes se oponen; para decidir quien obtiene lo que quiere, es necesario resolver el conflicto. Las reglas para hacerlo se explican más adelante en este manual.

La primera sesión

El escenario de las historias

La historia transcurre en tu ciudad, hace un mes. De esta forma, todos los jugadores ya están familiarizados con el escenario y los eventos de fondo. Durante las escenas, vale la pena buscar lugares en común, para que todos tengan mayor referencia.

No hay nada de malo en poner las cosas un poco más oscuras y tenebrosas. Por ejemplo, la casa de uno de los jugadores podría doblar como el punto de reunión de un grupo de mafiosos, la oficina de otro como una agencia de detectives y el café de la esquina podría transformarse en un peligroso bar de mala muerte.

De qué va la historia

Lo primero que hay que hacer es elegir de qué va la historia. Para ello, basta elegir una semilla de historia de la siguiente lista, o crear una nueva tomando la lista como guía.

- La hija de un jefe mafioso ha desaparecido.
- Es el robo de banco más grande en la historia de la ciudad.
- Un asesinato a media noche, una bella dama en apuros, un detective endeudado
- Un apagón general suscita muchos disturbios en la ciudad.
- El cadáver del jefe de policía aparece en una plaza principal.

Elegir a los personajes

Una vez elegida una semilla de historia, cada uno de los jugadores

debe elegir a un personaje principal, que pueda estar relacionado con la historia. Basta con pensar en un nombre, una breve descripción de su papel en la historia y un par de calificadores.

Por ejemplo, supongamos que se elige la semilla “La hija de un jefe mafioso ha desaparecido” y hay tres jugadores, Abel, Berta y Carlos. Los personajes principales podrían ser:

(Abel) Felipe Torres, peligroso sicario. Encargado de encontrar a la hija del jefe.

(Berta) Arnoldo Bustamante, detective con mala suerte. Tan mala suerte, que fue el último en ver a la hija del jefe con vida.

(Carlos) Yadira Castronegro, jovencita soñadora. La hija del jefe, de vacaciones en la playa con su novio.

Elegir al estelar

Entre los jugadores, se echa a suertes quien será el estelar de esta sesión.

En el ejemplo anterior, los tres jugadores echan suertes y el estelar es Yadira Castronegro.

El juego

Comenzando por el jugador a la derecha del estelar, en orden, cada jugador plantea una escena. La primera escena siempre debe incluir al estelar de la historia.

Plantear la escena

Toda escena requiere de cuatro elementos:

- Un escenario, es decir, el lugar donde sucede la escena
- Los personajes que se encuentran en la escena
- Un estado inicial, es decir, lo que se encuentran haciendo los personajes antes de iniciar la escena
- Un elemento detonador, que altera el orden establecido.

Por ejemplo, Abel, que está a la derecha de Carlos, plantea la siguiente escena:

Yadira está en una habitación de hotel con su novio, mirando la televisión. En el noticiero, anuncian su desaparición. ¿Qué va a hacer?

Jugar la escena

Interpretar las escenas es el centro del juego. Básicamente, los jugadores describen las acciones de sus personajes y los interpretan. En algunos casos, aparecerán personajes secundarios, que cualquier jugador que no esté en la escena puede interpretar. Basta con darle un par de calificadores.

En el ejemplo anterior, falta un personaje, el novio. Berta se ofrece a interpretarlo. Decide que es un rebelde sin causa. Él y Yadira discuten y deciden mantenerse escondidos en el hotel por miedo a lo que pueda hacer el padre de ella.

Resolver la escena

Una escena se da por terminada una vez que el detonador de la escena está resuelto. A veces, cuando los deseos de dos personajes (principales o secundarios), se oponen, es necesario resolver el conflicto antes de terminar la escena. Cómo hacerlo se explica en el siguiente apartado.

En ejemplo anterior no hay ningún conflicto, por lo que la escena termina sin más. Sí Yadira, por ejemplo, quisiera volver a la ciudad y su novio tratase de persuadirla, habría un conflicto, que se resolvería de acuerdo a las reglas del mismo.

La siguiente escena

Una vez terminada la escena, el siguiente jugador a la derecha plantea una nueva escena.

La siguiente en plantear una escena es Berta. Decide retomar el mismo escenario, pero introduce a su personaje en la escena. Bustamante ha encontrado a Yadira y toca a la puerta del hotel. ¡Qué van a hacer!

Y las siguientes...

El juego continúa escena por escena, hasta que llegue el final de la historia. Esto se detalla más adelante.

Acciones y Conflictos

Durante las escenas, los personajes intentarán hacer toda clase de cosas descabelladas. La primera pregunta es saber si el personaje es capaz de hacer lo que se propone. Los calificadores sirven de guía para este propósito. Básicamente, si uno de los jugadores duda de las capacidades de un personaje, basta mirar a los calificadores del personaje. Si todavía hay duda, se puede someter el asunto a votación de todos los jugadores. La segunda pregunta es si una penalidad (provocada por un conflicto) le impediría hacer la tarea. Apliquen de nuevo los criterios anteriores, en este caso.

Si un personaje es capaz de hacer algo y no hay otro personaje que se oponga, lo consigue. Tan sencillo. Sin embargo, si otro personaje se opone, hay un conflicto, que hay que resolver antes de avanzar en la escena.

Las reglas del conflicto

1. Cada jugador interesado expresa cual es su deseo en el conflicto, lo que desea obtener del mismo. Si los deseos no se oponen, no hay conflicto en realidad. Eso está bien. Sigán con la escena.
2. Cada jugador (el que inició el conflicto) describe la acción que realiza, que debe ir conforme a su deseo.
3. Se echan suertes para determinar quien obtiene su deseo. Por ejemplo.
 - a) Sí quedan más de dos jugadores, por ejemplo, con pajillas o un disparejo.
 - b) Cuando sólo queden dos jugadores, con piedra papel o tijeras o un volado.

4. **Volver al conflicto.** Si se pierde la suerte, es posible volver al conflicto:
 - a) El estelar puede volver al conflicto una vez en cada conflicto sin penalización.
 - b) Si uno de tus calificadores es apropiado, puedes volver una vez al conflicto.
 - c) Si no eres el estelar ni aplican tus calificadores, puedes volver al conflicto a cambio de una penalidad, que tu personaje arrastrará por el resto de la historia, por ejemplo, una herida sentimental o física. Debes describir como recibes la penalidad y sólo puedes tener dos penalidades por historia.

Si tu personaje vuelve al conflicto, se vuelve al punto dos de la resolución
5. **Resolución.** El ganador del conflicto describe como obtiene su deseo. Si esto termina la escena, por ejemplo, porque cambia el escenario o una de los personajes sale de escena, pasa al turno del siguiente jugador. De lo contrario, la escena sigue.

La tercera penalidad

Si tu personaje ya tiene dos penalidades, pero quiere seguir en conflicto, siempre puede pedir una tercera penalidad. A diferencia de las anteriores, la tercera penalidad siempre es la misma: la muerte. Tu personaje, en caso de ganar, obtiene su deseo y muere poco después. Puedes hacer su muerte tan dramática como quieras. Si pierde, bueno, pues lo mismo, pero muere frustrado.

El resto de la sesión puedes interpretar personajes secundarios y crear uno principal para la próxima sesión.

Terminar la sesión

Eventualmente, las escenas transcurrirán y llegará el tiempo de terminar la sesión. Esto puede pasar, ya sea porque la semilla planteada para la historia ya no da más o porque el tiempo se ha agotado. En cualquier caso, la historia termina.

La última escena

Si eres el encargado de la última escena, debes encargarte de que sea especialmente emocionante, algo que los deje pensando hasta la siguiente sesión.

Para la próxima sesión

Se echan suertes para decidir el siguiente estelar. Nadie repite estelar hasta que todos lo hayan sido una vez.

En caso de que la semilla de historia se haya agotado, es necesario crear una nueva. Es también un buen momento para cambiar de personajes principales.

¡Y es todo! ¡A jugar!

Notas finales

La intención de este juego era crear un sistema rápido y sencillo, que sirviera para jugar prácticamente en cualquier parte, sin muchos requisitos ni necesidad de cargar con ayudas especiales (dados, hojas de personajes). Creo que la idea básica ya está aquí.

El Rolero de Hierro es un concurso difícil y veloz y muchas cosas se quedaron en el tintero. Un ejemplo de resolución de conflicto es la ausencia más obvia. También me gustaría haber presentado más métodos de azar y algunas complicaciones opcionales en los conflictos y la estructura de escenas para “juegos avanzados”, que tendrán que esperar una revisión del juego.

Tal y cómo está, el juego depende de la buena voluntad de los hipotéticos jugadores para funcionar. Creo que eso no está tan mal.

René López,

Ciudad de México, 2009