



Una locura mental transitoria creada para el Rolero de Hierro 2010 por Putokender.

España

Para la creación de este juego, era necesario utilizar 3 ingredientes de una lista dada. En este año, los ingredientes consistían en personajes famosos. Mientras miraba la lista, se me plantearon algunas ideas, pero de repente pensé porque no aglutinar todos. Es más, porque no utilizar los ingredientes, no como inspiración, sino como uso directo. Y así es como apareció Fan Factor, un juego donde los personajes famosos, reales o de ficción, tomarán las situaciones más cotidianas para crear las más dispares historias que se os puedan imaginar.

Así que, en definitiva, no podría nombrar 3 ingredientes por encima de otros, puesto que todos son protagonistas en tu imaginación, ya seas un seguidor de Lovecraft, Bruce Willis, Sherlock Holmes, Sheldon Cooper, el presidente Obama o el mismísimo Mortadelo, todos cobrarán vida en Fan Factor.

Fan factor



DESCRIPCION

Este es un juego narrativo. En todo su concepto. Si alguna vez has jugado a juegos “típicos” de rol notarás que la base del juego es completamente diferente.

En este juego prima la historia que los jugadores cuentan. Desaparece el concepto de Máster para pasar a controlar entre todos la trama.

Pero vayamos poco a poco. En Fan Factor se jugarán escenas cotidianas (o no tan cotidianas) de personajes famosos o, en su defecto, imitadores grupis fanáticos de esos que se visten como sus ídolos, hablan como sus ídolos, se comportan como sus ídolos e incluso se pueden llegar a creer sus propios ídolos.

En este juego, sin embargo, no es objetivo el seguimiento de tu personaje, donde ves como va evolucionando y le vas sumando experiencia. Esto es tan obvio, que ni siquiera existe una ficha de personaje, pues es innecesaria.

Se trata de interpretar escenas sencillas, narrar algo y pasar a otro personaje y otra escena. Simple y rápido.





MODO DE EMPLEO

El juego se divide en turnos. Un turno comprende una escena completa de un jugador con su personaje hasta que se resuelva el conflicto planteado.

En dicho turno, los jugadores se repartirán unas funcionalidades. Cada turno, uno de los jugadores será el Jugador Activo (a partir de ahora JA), dicho jugador será el que interprete a un personaje (famoso o imitador) definido por él mismo. Dicho jugador estará “enfrentado” al resto de jugadores, que pasarán a ser llamados Jugadores Pasivos (a partir de ahora JP).

La función de los JP será plantear un conflicto, una escena, unos personajes secundarios y ciertas dificultades (más conocidas como putadas) donde el JA se tendrá que desenvolver.

La función del JA será interpretar su personaje inmerso en todo lo que han planteado los JP.

Para poder influir en la historia (recordemos que no hay fichas, dados ni nada por el estilo), los jugadores contarán con un solo recurso, los Puntos de Trama (a partir de ahora PT). Los PT son, literalmente, la capacidad de un jugador para IMPONER su criterio sobre el de los demás, a mayor reserva de PT, mayor capacidad de influencia. Su utilidad es únicamente la de resolver conflictos entre narraciones de personajes, punto.

Cada jugador empezará con una reserva de 20 PT. Para ello se usarán fichas, monedas o cualquier cosa tangible y contable.

Es importante que quede claro que los PT no valen para nada, sólo para gastarlos. Acumular PT tiene sentido alguno, como se podrá ver más adelante. Los PT fluirán de un jugador a otro y, en menor medida, se perderán. De este modo, los PT también pueden considerarse como un indicador de “lo bien que va la partida”. Si los PT empiezan a perderse en vez de fluir, será un signo de que el juego está fallando. Si, por el contrario, los PT en juego disminuyen lentamente será que la partida está siendo aprovechada. Aunque esto es como todo, mientras tú te diviertas, adelante.





GASTO DE PUNTOS DE TRAMA

A lo largo de estas páginas podrás encontrar de qué modo podrás utilizar los PT. Cada vez que se indique: “hacer esto cuesta N PT”, tendrás que separar tantos PT como te indique delante de tuyo, apartados de tu reserva.

El otro modo de uso, será el de la Subasta de Puntos de Trama.

En una subasta de PT, varios jugadores se enfrentarán debido a que no han sido capaces de llegar a un “acuerdo amistoso” sobre algún punto de la narración. Estas subastas, en principio, deberían ser evitables, ya que es el modo de que los PT salgan del juego (si se producen muchas subastas, es porque los jugadores están discutiendo más que narrando ante lo cual, para evitar que el conflicto escale a mayores, guardad este juego y sacad el parchís).

El modo de realizar una Subasta es simple, cada jugador coge de su propia reserva en secreto tantos PT como desee y los pone en su mano cerrada la cual extiende hacia delante, especificando cual quiere que sea el resultado si él gana la subasta. Cuando todos los jugadores en conflicto han definido su postura y seleccionado los PT que van a subastar (de cero a la reserva completa), se mostrarán los PT que cada uno tiene en su mano. Se contarán los PT que tiene cada “facción” (léase, si dos jugadores apoyan el mismo fin, sus PT se acumulan). Aquel que haya apostado un mayor número de PT (o el grupo), habrá vencido la subasta. Los PT vencedores serán retirados del juego y los jugadores perdedores podrán devolver sus PT a su reserva.





DESCRIPCIÓN DEL TURNO

Antes de empezar el turno, se definirá quien será el JA. A partir de ahí, cada turno, el papel de JA se irá pasando en el sentido de las agujas del reloj (o el contrario, como más te guste). El resto de los jugadores serán considerados los JP.

Cada turno, consta de tres fases:

- Elección del personaje:

Esta es función exclusiva del JA. Símplemente debe decir a quién interpretará. Sólo debe definir un personaje famoso (real o ficticio) conocido por el resto de JP y decir si será el real o un fan imitador.

Que quede claro que un mismo jugador no tiene (ni debería) interpretar al mismo personaje en turnos diferentes. Es decir, los personajes serán “de usar y tirar”.

Guzmán será el jugador activo y decide que en esta ronda quiere interpretar a Bruce Willis. Lo declara en voz alta y punto.

Pedro, en su turno posterior, decide sin embargo que interpretará a un detective aficionado hasta el límite a las novelas de Sherlock Holmes.

- Fase de Planteamiento:

En esta fase, el JA no tiene función alguna y, de hecho, tiene completamente prohibida la participación.

De hecho, se plantean para esta fase dos opciones:

- Modo público: donde el JA puede estar escuchando al resto de JP como plantean la estructura de la historia.
- Modo privado: donde el JA debe abandonar la sala durante esta fase o ponerse música o cualquier cosa que le aisle del resto de jugadores.

Los JP tienen ahora que crear el esqueleto de lo que será la historia. Es muy importante especificar que NO debe crearse la historia en esta fase. Si en algún momento, parece que ha quedado definida la trama completa de lo que se va a jugar, será indicador de que los JP se han excedido en su funcionalidad en esta fase.

a/ Lo primero que tienen que determinar es el Conflicto. El Conflicto será aquel desafío o problema o meta que tendrá que desarrollar el personaje del JA. Es decir, todo lo demás girará en torno al Conflicto.

Para hacerlo, cada jugador podrá plantear un conflicto, no es necesario que todos los jugadores planteen un conflicto, pero sí debe haber uno por lo menos. Entre todos, determinarán qué conflicto puede ser más interesante, ya sea eligiendo uno o entremezclándolos como más les guste. En caso de que no se llegue a un consenso, se resolverá realizando una subasta de PT.





Los conflictos deben ser conceptos sencillos. Fáciles cosas de la vida cotidiana, pero puede ser cualquier fumada que se os ocurra. Aunque siempre algo concreto y simple.

Nota: es importante tener en cuenta que el hecho de que se resuelva favorablemente para el JA el conflicto es irrelevante. Es decir, el resultado del conflicto importa más bien poco, sólo importa su resolución.

Mientras Guzmán abandona la sala, Pedro, Luis y Marta deciden que un posible conflicto podría ser que Bruce Willis tuviera que comprar unas magdalenas. También aparece el que tenga que arreglar su coche estropeado. Después de discutirlo, deciden “amigablemente” que comprar una magdalenas les gusta más.

b/ Una vez se tiene un conflicto claro, lo siguiente es establecer la escena. La escena será el lugar donde se desarrollará el conflicto. Esto no significa que la historia tenga que obligatoriamente desarrollarse ahí por completo. Pero sí que será la ubicación principal donde el conflicto se resolverá.

Cabe destacar que no debe darse detalle alguno sobre la escena, simplemente indicar cual. Cualquier detalle que se quiera sugerir vendrá más adelante.

Al igual que ocurría con el conflicto, la escena debe definirse entre todos, bien sea por consenso o por subasta de PT.

Pedro plantea que la escena puede ser en un mercadillo medieval y Marta está convencida de que sería muy divertido que fuera en un centro comercial. No se ponen de acuerdo y deciden subastarlo. Luis decide no entrar en esta disputa. Pedro coge 2 PT de su reserva en secreto y Marta 3. Pedro define que si el gana, la escena será el mercadillo y Marta que será el centro comercial. Muestran sus PT y Marta resulta vencedora. La escena será el centro comercial. Marta retira del juego los 3 PT gastados y Pedro devuelve a su reserva sus 2 puntos.

c/ Ahora toca el turno a los personajes secundarios. Cada jugador puede proponer 1 personaje que deberá aparecer en la historia y tendrá un papel importante de un modo u otro (en este punto NO debe definirse dicho papel, sólo nombrar el personaje). Proponer a un personaje cuesta 1PT. Este PT no se pierde, sino que irá a parar al narrador de la historia si dicho personaje aparece y tiene un papel importante en historia. En caso de que no sea así, el PT volverá a la reserva de su propietario al final del turno.

Una vez más, no es obligatorio que todos los jugadores declaren algún personaje secundario, de hecho, no tiene porque haber ninguno.

Luis, propone (adelantando un PT de su reserva), que un interesante personaje debería ser un vendedor del centro comercial. Pedro quiere que otro sea un niño pequeño aficionado a las pelis de Bruce Lee para lo que avanza uno de sus PT. Marta dice que además habrá un anciano que padece del corazón.

d/ Finalmente, y con todo lo demás establecido, toca el momento de plantear los detalles. Pueden ser cosas tan subjetivas como “debe haber amor en la historia” o cosas tan concretas como “el personaje del JA estará en calzoncillos”. Lo importante es que





sean conceptos simples, claros y concisos. No intentéis interrelacionarlos de modo que todo tenga coherencia. Ya todo se unirá por sí mismo durante la narración.

Definir un detalle, tiene un coste de 1PT. Estos PT no se pierden, sino que irán a parar al JA siempre y cuando se hayan cumplido.

Si un jugador está en desacuerdo con un detalle, siempre puede consensuarse un término medio o, en última instancia, solucionarse mediante una subasta.

Marta, avanzando 1PT de su reserva, establece que el vendedor será italiano y no entenderá a Bruce Willis. Pedro, imitándola, dice que en la tienda no quedarán magdalenas. Luis dice que en la historia tendrán que aparecer tías en pelotas. Así, y por turnos, establecen todos los detalles hasta que todos están satisfechos.

Una vez hecho todo esto, la Fase de Planteamiento se dará por finalizada y, si estais usando el Modo privado, el JA se “unirá” de nuevo al juego.

- Fase de reparto:

En esta fase, se le explicará al JA el conflicto, la escena, los personajes secundarios y los detalles, pero no se le dirá quién ha aportado cada cosa.

Adicionalmente, se debe definir quién será el narrador. El narrador podrá ser cualquiera elegido, una vez más, por consenso. En caso de que no se llegue a un acuerdo porque varios o ninguno quiera narrar, el narrador será aquel que propuso el conflicto, le guste o no.

El Narrador tendrá la función de contar la historia, como los narradores de las obras de teatro o las voces en off de las películas. En ningún caso, el Narrador podrá JAMÁS interpretar personaje alguno.

Entrando Guzmán en la sala, se decide que Pedro será el narrador. Así que Pedro cuenta todo lo que se ha especificado en la fase de planteamiento a Guzmán para que quede todo claro.

- Fase de narración:

Consiste en la narración en sí. El narrador irá contando la historia mientras el JA va narrando las acciones y diálogos de su personaje. El resto de JP, mientras tanto, podrán ir introduciendo detalles a la historia (igual que se hacía en la fase de planteamiento pero con un sentido definido) teniendo en cuenta, que en esta fase el JA SÍ puede hablar e incluso subastar los detalles incluidos. Además, serán el resto de JP los encargados de interpretar cualquier personaje que aparezca en la historia y no sea el JA.

El Narrador, junto con el JA, es el encargado de hacer que la narración fluya hacia el conflicto, que la escena principal sea eso, principal, y que aparezcan los personajes secundarios establecidos (por lo menos), aunque no es imprescindible, la correcta introducción de todo lo especificado en la fase de planteamiento será lo que lleve a un correcto fluir de los PT. El resto de JP deberá interpretar los diferentes personajes según





el narrador se los vaya asignando, intentando conseguir el conflicto y procurando respetar la escena y los detalles establecidos. Es importante destacar que el Narrador tiene la potestad de asignar y reasignar papeles a los JP sin coste alguno (de hecho, un mismo personaje puede rular de JP en JP), sin embargo, hay una restricción y es que si el narrador desea desasignar un personaje a un jugador que lo esté interpretando en ese momento (en medio de una frase o de un diálogo) deberá pagar 1PT.

Una vez los jugadores han interpretado hasta conseguir un desenlace para el conflicto marcado, independientemente del éxito o no del mismo, la historia habrá terminado, con ella el turno y no hay más que repartir los PT y decidir quién será el próximo jugador activo y comenzar un nuevo turno.

Pedro comienza a narrar, dejando que Guzmán vaya decidiendo lo que Bruce Willis hace y dice. Cuando Bruce se dirige al dependiente del centro comercial para hablar con él, Pedro indica a Marta que será la encargada de interpretarlo. Marta habla por el dependiente y especifica las acciones del mismo. Pedro les para un momento e indica que un anciano con síntomas de estar enfermo aparece en la escena, asignándole el anciano a Luis.

Más adelante, Pedro explica como Bruce, en los pasillos de los bollos, se encuentra a un niño cabezón con un traje de karateca. Indica a Marta que lo interprete. Por circunstancias de la narración, el dependiente vuelve a entrar en escena. Pedro podría asignárselo a Luis, pero también podría dárselo a Marta, reasignando al niño a cabezón a Luis.

En este último caso, si Marta estuviera en mitad del diálogo con Bruce, por ejemplo, Pedro debería pagar 1PT.

Según dialogan en dependiente y Bruce, Luis decide que una banda de mariachis mejicanos van a entrar en la escena con ganas de comer magdalenas, así que, al coste de 1PT, una banda de mariachis entra en escena con más hambre que el perro un ciego. Con una sonrisa, Pedro indica a Marta que tome el control de la banda de mariachis mejicanos, ansioso de saber qué se le ocurrirá a ésta hacer en la historia.

En este caso, Guzmán (o cualquier otro jugador), podría haberse negado y haber terminado en una subasta, mientras que si los mariachis hambrientos se hubieran declarado en la fase de planteamiento Guzmán no podría haber abierto la boca.

La narración avanza hasta que al final acaba en que Bruce, después de mucha acción con eróticas consecuencias, acaba saliendo corriendo del centro comercial subido en un carro lleno de cajas de galletas. Bruce no ha conseguido las magdalenas, pero todos consideran que es un buen final para la historia.

Existen dos acciones adicionales que se pueden realizar durante la fase de narración:

Tomar el control de la narración: consiste en, durante una unidad de tiempo (léase, la cantidad de tiempo que estimen los jugadores oportuna, recomendando 1 minuto de reloj) un JP que no sea el narrador puede narrar lo que quiera. Durante ese tiempo, podrá incluir detalles y hacer exactamente el papel del narrador (pudiendo ser





subastadas sus decisiones como normalmente con el narrador (y el tiempo de subasta no cuenta para la unidad de tiempo)) hasta que: termine la unidad de tiempo, el jugador decida que ya no quiere narrar mas o que un personaje tenga que ser interpretado. En este último caso, la última decisión del jugador que ha tomado el control será decidir qué otro JP (nunca el narrador “oficial”) interpretará dicho personaje, pudiendo ser incluso él mismo.

Marta, pagando 1PP al montón central, toma el control de la narración. En este caso, los jugadores tienen un pequeño reloj de arena que es lo que han denominado su unidad de tiempo. Se da la vuelta al reloj y Marta comienza a narrar como un terremoto comienza a sacudir el centro comercial. Después de consumir la mitad de la unidad de tiempo, Marta quiere que un bombero fornido que ha llegado al centro comercial hable con Bruce, como un personaje tiene que interactuar, Marta no puede mantener el control así que, como última decisión, decide que sea Luis el que interprete al bombero (podía haberse elegido a sí misma, pero nunca a Guzmán (JA) o a Pedro (narrador)).

Introducir a otro jugador en la historia: cuando un JA, durante la fase de narración, lo estime oportuno puede, al coste de 2PT (que irán a parar a la reserva del jugador introducido automáticamente, no al centro) hacer que otro JP entre en la historia. El JP deberá elegir un personaje famoso o fan (como en la fase de elección) y jugar del mismo modo que lo haría en su turno siendo JA. La única excepción es que dicho personaje no se llevará los PT en la fase de reparto como hará el JA “original”. El JA podrá introducir JP siempre y cuando no haya más JA que JP sin tener en cuenta el narrador.

El nuevo JA tendrá exactamente el mismo conflicto que el JA “original”, jugándose exactamente igual el resto del turno.

Después de ver como el pobre Bruce está sufriendo las de Caín, Guzmán decide pagar 2PT para que Luis escoja un personaje famoso y entre en escena. Pedro le recuerda a Guzmán que si Luis entrara en el juego habría 2 JA y 1 sólo JP no-narrador así que Guzmán no puede introducir a ningún otro jugador como JA.

Si María también estuviera jugando, Guzmán sí podría hacer que Luis entrara en el juego pagándole 2PT. Guzmán podría escoger, por ejemplo, a Sheldon Cooper como personaje por lo que, en la historia, Sheldon Cooper aparecería en el centro comercial donde Bruce Willis está comprando magdalenas con el objetivo de conseguir unas magdalenas también, con un motivo que no conocemos pero que se irá descubriendo al contar la historia y, seguro, con eróticas consecuencias.

- Fase de Reparto:

Ahora que la historia ha terminado, se deberán repartir los PT. En la fase de planteamiento y según la narración avanza, PT irán colocándose de la reserva de los jugadores al centro de la mesa. Ahora es el momento de repartirlo. ¿Como?

Por cada personaje secundario especificado en la fase de planteamiento que, efectivamente, haya aparecido en la historia y haya tenido un papel relevante, el narrador se llevará 1PT. Si un personaje de los planteados en la fase de planteamiento no aparece o no tiene una importancia media en la historia, el jugador que pagó el PT por que ese personaje apareciera, recupera su PT.





Por cada detalle que haya aparecido en la historia y haya tenido relevancia (al igual que con los personajes secundarios) el JA se llevará 1PT. Si un detalle no aparece con la importancia que debe, el PT volverá a aquel que pagó al plantearlo.

El resto de PT que haya encima de la mesa después de este reparto, irán a parar al JA.

Como en la historia han aparecido los 3 personajes secundarios definidos, Pedro (el narrador) coge 3PT del montón central.

Todos los detalles se han cumplido a excepción de uno que había propuesto Marta, así que Marta coge su punto del montón central y el resto van a parar a la reserva de Guzmán (JA).

Y fin del turno.





COSTES DE PUNTOS DE TRAMA

A excepción de las subastas (recordemos que cualquier enfrentamiento entre dos jugadores por detalles de la narración, por tomar el control de la misma, etc... se soluciona por subasta) donde cada jugador apuesta los puntos que prefiera y además los puntos del ganador se salen del juego, los PT se utilizan para cosas más concretas. Estos PT no se retirarán del juego, sino que fluirán hacia otro jugador, y los costes son los siguientes:

- Declarar un conflicto: 0PT
- Declarar una escena: 0PT
- Declarar un personaje secundario: 1PT
- Declarar un detalle en la fase de planteamiento: 1PT (no puede ser subastado por el JA)
- Declarar un detalle en la fase de narración: 1PT (puede ser subastado por el JA)
- Introducir a otro JP como JA: 2PT (que van a parar de la reserva del JA a la reserva del JP introducido)
- Tomar el control de la narración durante 1 unidad de tiempo: 1PT
- Que el narrador quite un personaje a un JP en mitad de la interpretación: 1PT (que va a parar de la reserva del narrador a la reserva del JP interrumpido)

Recordemos que, a excepción de los casos en los que se indica, los puntos irán al centro de la mesa, repartiéndose exactamente como se especifica en la fase de reparto.





Y PARA TERMINAR...

Este juego tiene muchas posibilidades cómicas. En las partidas de prueba que hemos realizado, las risas han sido la parte principal de las historias. Sin embargo, os invito a que vayáis un paso más, y probéis a hacer historias dramáticas, con su puntito de miedo, románticas a lo telenovela o como más os guste.

Tengo que agradecer a Ruth su apoyo y su ánimo, sin lo que no habría presentado este juego. Y a los miembros de Freakland, las pobres almas que han tenido que sufrir mis fumadas mentales y mis rayadas varias hasta que ha salido lo que ahora tenéis entre las manos. Gracias a todos.

Y para todos aquellos que estéis dispuestos a jugar a Fan Factor y os apetezca, cualquier feedback será bien recibido. Cualquier duda o comentario podéis dirigirlo a: putokender@hotmail.com

