



Inmolación

Cuando nos espera el paraíso no importan las razones, ¿o sí?

Un exabrupto para Rdh-11 de Mateu Pastoret bajo licencia CC-by.

Rol saludable: Mientras en la mayoría de juegos, los jugadores permanecen sentados mientras sus personajes se mueven, en este será al contrario, los jugadores pasearan mientras sus personajes permanecen sentados.

Todos muertos: Estas mujeres morirán, ya sea a manos de la policía o explotando sus bombas.

Sin tiempos muertos: El sistema permitirá interrupciones que harán que siempre puedas estar activo.

El traidor: Una (o varias) de ellas es una secreta infiltrada para evitar los atentados, aunque ningún jugador sabe cual de los personajes es.

Los jugadores interpretaran a un comando de mujeres dispuestas a encender las llamas de la revolución suicidándose por sus convicciones a la par que matan a tanta gente como sea posible.

Primera parte: Razones para vivir, para morir y para matar.

Los personajes se hallan en una habitación tomando el té, esperando la hora de salir hacia sus objetivos, donde harán estallar sus bombas matando a decenas de civiles. En la ambientación por defecto estamos hablando de integristas musulmanas atentando en una gran ciudad europea, aunque puede cambiarse fácilmente a otras situaciones si hay consenso entre los jugadores antes del inicio de la narración.

Antes de la hora de la verdad deberán esperar un buen rato, así que deciden explicarse sus vidas, recordando sus momentos más importantes. Pero estas mujeres están tan nerviosas que son incapaces de permitir que el relato fluya, así que se interrumpen constantemente.

Durante la primera parte los jugadores pasearan contando los relatos de sus personajes. El primer paso es recoger los marcadores mientras se pasea. En función del paisaje escogido pueden ser flores, ramitas, chapas de cerveza, trozos de periódico, etc. deben cogerse tres tipos de marcadores, uno simbolizando las razones para vivir, otro las razones para morir y otro las razones para matar.

Recomiendo que estos marcadores lleven cierto simbolismo implícito para facilitar las cosas y como foco narrativo. (Por ejemplo, flores como marcadores para vivir, ramitas partidas como marcadores para morir y piedras como marcadores para matar). Cada jugador deberá recolectar marcadores hasta completar cuatro veces el número de jugadores. De cada tipo habrá, como mínimo, tantos como jugadores haya. O sea, si hay tres jugadores cada jugador deberá recoger 12 marcadores, 3 de vivir, 3 de morir, 3 de matar y 3 de cualquiera de los tres tipos.

Esta recolección debe servir a los jugadores para improvisar a sus personajes, empezando a pensar en sus motivaciones y en sus relatos.

Hecha la recolecta, todos los jugadores caminarán juntos con el anfitrión en el centro, el cual empezará la narración.

Narración:

El narrador, en el centro del grupo de jugadores, decide la dirección del paseo y empieza a contar un hecho relevante de la vida de su personaje. Hay muchas formas de empezar una narración, con un personaje ("Mi hermano Hammud acababa de casarse"), con un lugar ("Nací en Almarrás, un noche lluviosa"), con un sentimiento ("Estaba exultante después de mi encuentro"), etc. Cualquier sistema es bueno, así que no te cortes y dí lo primero que te venga a la mente.

Interrupciones:

La historia prosigue hasta que el jugador a tu derecha decida interrumpirte con una pregunta. Esta pregunta debe ser muy específica, que pueda responderse con un sí o un no. Por ejemplo: "¿Entro tu hermano en la habitación?", "¿Llovia?", "¿Eras feliz?". En este momento aún no sabemos si el relato es una razón para vivir, para morir o para matar. Así que procurad que las preguntas puedan situarse en cualquiera de los casos.

El jugador que ha hecho la pregunta pasa a la izquierda del narrador y el jugador de más a la izquierda pasa a situarse a la derecha del todo, de tal forma que el narrador siempre quedará en el centro y a su derecha siempre tendrá un jugador distinto. Entonces el narrador responde y prosigue la narración. Solo puede responderse "no" una vez por ciclo (excepto cuando haya dos jugadores, que podrá ser una vez cada dos ciclos).

Recordemos que los jugadores interpretan a mujeres nerviosas, o sea incapaces de callar, así que no debe pasar mucho rato sin interrupciones. Los ciclos se sucederán hasta que haya una parada.

Parada:

Las paradas pueden ser causales o casuales. Con la paradas se decidirá si la narración es una razón para vivir, para morir o para matar.

Empecemos con las causales. En cualquier momento cualquier jugador (excepto el narrador, evidentemente) puede ponerse delante de él obligándole a pararse. El jugador que se ha interpuesto escogerá uno de sus marcadores, todos los demás jugadores deben descartar un marcador del mismo

tipo que esté en su mano. Entonces dará este marcador al narrador.

Las paradas casuales son debidas a hechos que ocurran durante el paseo, estas paradas pueden ser de tres tipos: sociales (alguien les para para charlar, pedir una dirección o venderles algo), geográficas (una calle sin salida, un sendero que muere en medio del bosque) o ambientales (algo les obliga a parar: un semáforo en rojo, un rebaño de ovejas...). Nótese que aunque la parada sea causal es el narrador quien dirige el paseo, así que puede dirigir su suerte. Cuando la parada sea social el narrador cogerá el marcador de vivir, cuando sea geográfica el de morir y cuando sea ambiental el de matar. Los demás jugadores se descartan de ese tipo de marcador.

Prosigue la narración:

El narrador sostiene en alto el marcador recibido, ya sea casual o causal, y se prosigue con la narración, siguiendo el mismo sistema de interrupciones, pero teniendo ahora en cuenta la razón de la misma. Ahora tenéis toda la libertad para hacer preguntas más enfocadas como: “¿Te violó?”, “¿Lo mataste?”, “¿Evitaste su humillación?”. El relato termina cuando el narrador esté satisfecho de la historia. Una vez conocida la naturaleza de la narración esta no debería alargarse demasiado. Entonces el narrador debe guardarse el marcador en el bolsillo.

Cambio de narrador:

Es momento de que un nuevo narrador entre en escena, no importa el orden, en caso de duda que sea el de la derecha del narrador. El nuevo narrador se sitúa en el centro y el juego prosigue. Una vez todo el mundo ha narrado una vez se vuelve al narrador inicial y se prosigue con este método hasta que alguien se quede sin marcadores en la mano.

¿Que pasa si tengo que descartarme de un marcador y no tengo de ese tipo en la mano?

Pues, enhorabuena, eres una traidora! Recoge una brizna de hierba y pónitela en la boca para recordarlo (o un cigarro, o un chicle, algo que de diferencie de los demás). Esto puede ocurrir más de una vez y que haya varias traidoras e incluso que todos sean traidoras de diferentes agencias.

Segunda parte: La hora de la verdad

Cuando alguien se queda sin marcadores en la mano, es el momento de sacar conclusiones. Ha llegado la hora de la verdad, los personajes se levantarán y acudirán a su cita con la muerte. ¿Serán capaces de accionar las bombas? ¿Alguien se arrepentirá e intentará huir? ¿Alguien tratará de evitar los atentados? Los marcadores nos lo dirán.

Es el momento de volver al punto de origen. El anfitrión se sitúa en el centro y dirige el paseo de vuelta al inicio. Todo el mundo debe descartar los marcadores que tenga en mano y recoger los guardados, que cada uno los ponga en su mano derecha.

Narrando el destino:

Para narrar el destino de estas mujeres utilizaremos los marcadores y roles siguiendo las siguientes pautas:

-Si una terrorista no tiene marcadores de vivir, querrá morir, realizando el atentado si tiene más marcadores de matar que de morir.

-Si una terrorista no tiene marcadores de morir, intentará sobrevivir, realizando el atentado si tiene más marcadores de matar que de vivir.

-Si una terrorista no tiene marcadores de matar, no querrá realizar el atentado y huirá o se suicidará en función de si tiene más marcadores de vivir o de morir.

-Si alguien tiene marcadores de los tres tipos seguirá el plan dudando como actuar hasta el final. Intentando resolverlo en función del tipo marcador más numeroso.

-Si una traidora no tiene marcadores de vivir, intentará evitar los atentados sacrificándose, salvando la vida de las demás, si tiene más marcadores de morir que de matar.

-Si una traidora no tiene marcadores de morir, intentará evitar los atentados, pero salvando el pellejo,

si es necesario matando a todas las demás, si tiene más marcadores de matar que de vivir.
-Si una traidora no tiene marcadores de matar, intentará evitar los atentados salvando a las demás, a costa de su vida si tiene más marcadores de morir que de vivir.

Recordad que todas deben morir, lo que se debate es como. Aunque como regla opcional los personajes con solo marcadores de vivir podrían sobrevivir.

Describiremos la acción rotativamente, empezando por el anfitrión y siguiendo por los jugadores de su derecha y luego por los de la izquierda.

Cada jugador explicará en una frase que hace y que le ocurre a su personaje. Con una frase se entiende lo necesario para explicar lo que ocurre, sed generosos en este aspecto, aunque tampoco permitid discursos de cinco minutos. Los demás jugadores son libres de hacer sugerencias y alentados a ello, el narrador tiene la obligación de escucharlas y toda la libertad para hacer caso omiso. Una vez terminada la frase, el narrador mueve un marcador de su mano derecha a su mano izquierda y pasa el turno a otro jugador.

Una vez que todos los jugadores tienen sus manos derechas vacías el juego ha terminado. Usad el resto de paseo para hablar libremente de como ha funcionado el juego.

PD: Cuando os deshagáis de los marcadores depositarlos en una papelera, sobretudo si jugáis en la ciudad, el mundo ya es lo bastante sucio sin necesidad de nuestra colaboración.