



Las Espectaculares Aventuras
Del
Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha

Un juego de gloria, humor y fantasía

*El estilo de la vieja escuela en juegos de rol inspirado por el
último gran caballero Don Quijote de la Mancha*

Título	Las Espectaculares Aventuras del Ingenioso Hidalgo Don Quijote de La Mancha
Diseñador	Don Quijote de la Mancha a.k.a El Caballero de la Triste Figura (España) Miguel K. a.k.a Hyperboreo (Colombia)
Ilustradores	Gustave Doré & Salvador Tusell
Blog	http://luduspersonarum.blogspot.com
Año	2012
# de Jugadores	3 – 20
# de jugadores sugeridos	Recomendado con 5, 6, 7, 8, 9, 10 jugadores Mejor con 6 o 7 jugadores
Tiempo de Juego	15 minutos en adelante
Edad	8 en adelante
Edad recomendada	10 en adelante
Objetivo:	Subir el nivel de Quijotismo del personaje mediante la narración de las historias de fantasía medieval más geniales e increíbles que le hayan sucedido al personaje aventurero.
Categorías	Juego-Aventura Conversacional Juego Narrativo Juego de Rol
Mecánicas	Turnos Subasta/Pujas Interpretación de Roles Narración
Ingredientes Rolero de Hierro 2012	<i>Nostalgia:</i> por la añoranza del Quijote en recrear la antigua caballería y por la nostalgia de los jugadores en recrear las aventuras de fantasía medieval con cierto sub-tono de chicas con pocas ropas atrapadas y amarradas en oscuros calabozos llenos de peligros a la espera ser rescatada por sus héroes.
Ingredientes Secundarios Rolero de Hierro 2012	<i>Ingenio:</i> por lo rápido e inventivo que tienen que ser los jugadores y no sus personajes con buenas puntuaciones para contar los relatos más sorprendentes -y porque está en el título del creador del juego si todavía no lo has notado pequeño despistado-. <i>Saja y Raja:</i> por la glorificación de la Violencia y la ridícula cantidad de saqueo que tienen las narraciones. <i>Niveles:</i> por el rango de Quijotismo que los personajes tienen y van aumentando a través de sus historias.

Ilustración de portada: tremendo saja y raja plasmado genialmente en acuarela por Salvador Tusell sacada a su vez de la célebre composición del *maese* Gustave Doré.

Las Espectaculares Aventuras
Del
Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha

Un juego de rol polifónico



“Estaban acaso a la puerta dos mujeres mozas, destas que llaman del partido, las cuales iban a Sevilla con unos arrieros que en la venta aquella noche acertaron a hacer jornada; y, como a nuestro aventurero todo cuanto pensaba, veía o imaginaba le parecía ser hecho y pasar al modo de lo que había leído, luego que vio la venta, se le representó que era un castillo con sus cuatro torres y chapiteles de luciente plata, sin faltarle su puente levadiza y honda cava, con todos aquellos adherentes que semejantes castillos se pintan. Fuese llegando a la venta, que a él le parecía castillo, y a poco trecho della detuvo las riendas a Rocinante, esperando que algún enano se pusiese entre las almenas a dar señal con alguna trompeta de que llegaba caballero al castillo. Pero, como vio que se tardaban y que Rocinante se daba prisa por llegar a la caballeriza, se llegó a la puerta de la venta, y vio a las dos distraídas mozas que allí estaban, que a él le parecieron dos hermosas doncellas o dos graciosas

damas que delante de la puerta del castillo se estaban solazando. En esto, sucedió acaso que un porquero que andaba recogiendo de unos rastros una manada de puercos - que, sin perdón, así se llaman - tocó un cuerno, a cuya señal ellos se recogían, y al instante se le representó a don Quijote lo que deseaba, que era que algún enano hacía señal de su venida; y así, con extraño contento, llegó a la venta y a las damas, las cuales, como vieron venir un hombre de aquella suerte, armado y con lanza y adarga, llenas de miedo, se iban a entrar en la venta; pero don Quijote, coligiendo por su huida su miedo, alzándose la visera de papelón y descubriendo su seco y polvoroso rostro, con gentil talante y voz reposada, les dijo:

-No fuyan las vuestras mercedes ni teman desaguizado alguno; ca a la orden de caballería que profeso non toca ni atañe facerle a ninguno, cuanto más a tan altas doncellas como vuestras presencias demuestran.



Mirábanle las mozas, y andaban con los ojos buscándole el rostro, que la mala visera le encubría; mas, como se oyeron llamar doncellas, cosa tan fuera de su profesión, no pudieron tener la risa, y fue de manera que don Quijote vino a correrse y a decirles”:

- Me han dicho que un grupo de aventureros, amigos míos, se halla reunido aquí en *El Castillo de los Destinos Cruzados*, para contar las más asombrosas historias en la cuales han participado.

...

-Si vuestra merced, señor caballero, busca posada, amén del lecho (porque en esta venta no hay ninguno), todo lo demás se hallará en ella en mucha abundancia.

...Va adentro en la taberna-castillo.

- Es este un juego en el que prima lo fantástico, épico, y divertido por

encima de los detalles históricos, hechos científicos o la verosimilitud geográfica. No os preocupéis por los datos verídicos y dadle rienda suelta a tu imaginación.

...

- A continuación os relato la **Pre-creación del personaje**; en un pergamino debéis escribir de dónde proviene tu héroe, es decir, la cuna del hidalgo. Si no sabéis escribir pedidle a algún otro más versado que tu que os escriba aquello que tu le dictáis, pagadle si es necesario, sabed que no es bueno ser tacaño y más si es por el bien del juego. Donedle un nombre, escoged una raza, y si lo preferís haced un retrato y describid sus costumbres con algún adjetivo que describa su personalidad. Haréis bien también en elegir Armas y Equipo. Buscad un nombre para tu montura, si es que la tenéis y conocéis el arte de manejar bestias. Si tu héroe es un caballero no olvidéis hacer la elección de la dama.

Si queréis más detalle, definió su **Posición**, que representan las atribuciones formales u oficiales que cada aventurero tiene en la sociedad; elegid sus **Motivaciones**, que es lo que impulsa a tu héroe y es importante para él; no olvidéis sus

Capacidades, que son aquellas cosas que el personaje sabe hacer.

Si estáis corto de inspiración, tengo a la mano tres pergaminos con varios títulos y rangos que podéis encontrar a lo largo y ancho del mundo.

Pergamino 1: Títulos Europeos

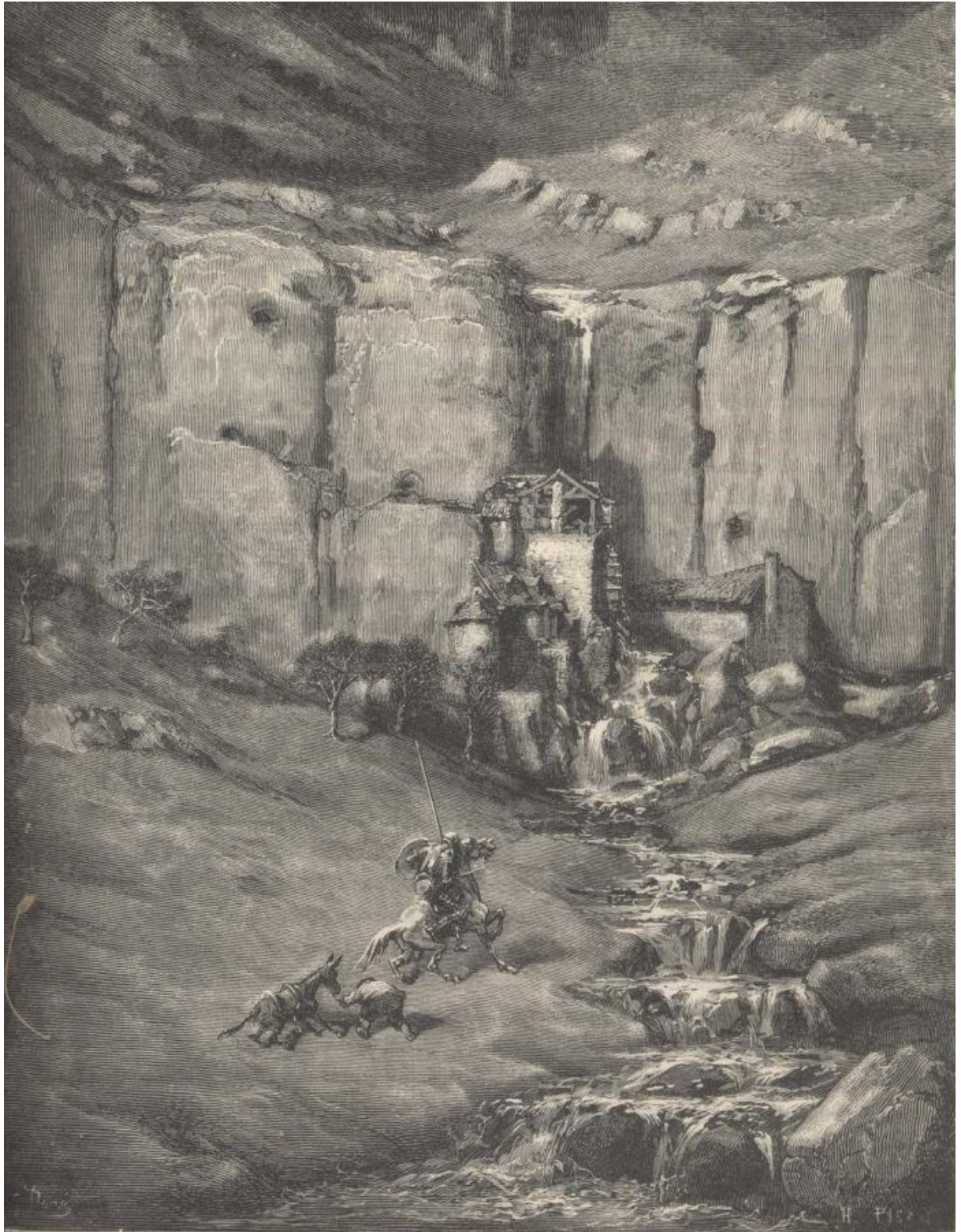
General	Sajón	Germánico
Emperador/Emperatriz	Rey	Pfalzgrafen (Conde Palatino)
Rey/Reina	El Thegn del rey	Herzog
Príncipe/Princesa real	Ealdorman	Margrave (Conde de la marca)
Duque/Duquesa	Baile del distrito	Grafen (Conde)
Príncipe/Princesa	Thegn	Waldgraf
Marqués/Marquesa	Geneatas	Herren (Señores)
Conde/Condesa	Cottar	Ritter (Guerrero profesional)
Vizconde/Vizcondesa	Gebur	Hörige (Siervos)
Barón/Baronesa	Esclavo	
Baronet		
Caballero		
Siervo		

Pergamino 2: Títulos Orientales

Ruso	Turco	Persa	Japonés	Mongol	Indio
Zar	Sultán	Padishah	Emperador	Aga-kan	Maharajá
VelikyĦniaz	Dev	Sha	Shikken	Ilkan	Rajá
Ħniazh	Muzh	Bey	Califa	Shogun	Orkan Nawab
Boyardo	Bashaw	Visir	Daimio	Ran	
Sluga	Dasha	Emir	Samurai		
Muzh	Emir	Jeque			
Dvorianin	Malik				
Smerð					
Ħholop					

Pergamino 3: Títulos Religiosos

Jerarquía de la iglesia	Caballeros Militantes	Monacal
Papa	Amo del Templo	Abad
Cardinal	Senescal	Sacristán
Arzobispo	Mariscal	Chantre
Obispo	Comandante	Bibliotecario
Abad	Drapier	Refeitorio
Prior	Comandante de una Casa	Limosnero
Sraile	Comandante de Caballeros	Capellán
	Ħermanos Caballeros	Cocinero
	Sargentos del Convenio	Cillerero
	Turcoplier	Enfermero
	Mariscal bajo	Amo de Novicios
	Portador normal	



...

- **Paso a contaros ahora como es el Desarrollo del Personaje.** Cada jugador comenzará la partida con su personaje en nivel 1 (recordad que a mayor nivel más legendarias serán las historias), y una cantidad de puntos de Quijotismo (representados por monedas, fichas, gemas, etc.) de seis. Esta será la "Salud" del personaje. El Personaje Jugador (PJ) que haya sido designado primero iniciará la ronda, se dirigirá a aquél que esté a su derecha y le pedirá que cuente una historia (a esto lo denomino **Establecer**) acerca de un tema en concreto de su asombrosa vida, diciendo algo similar a: "*Distinguido [Mago, Caballero, Paladín, etc.], tened la amabilidad de contarnos la historia de...*". El disparatado tema lo decidirá el jugador que da pie al relato a partir de una idea del personaje, pudiéndose inspirar en los datos consignados durante la pre-creación (sí, a cada jugador le está permitido

ver el pergamino de los demás jugadores).

El PJ interpelado, simbolizando el *ingenio* de **Don Quijote** (es decir, mi ingenio creador), deberá responder "*Por Dios que sí...*", "*Desde luego...*", "*Claro!...*" u otra expresión igualmente adecuada, y de modo *nostálgico* deberá iniciar su historia (a esto lo llamo **Resolver**) dándole algún título rimbombante: "título a esta historia *El Gran Escape del Cubo Eterno y Olvidado*" o "La extraordinaria aventura en *El templo del mal elemental*", o bien diciendo "*No, mi garganta está demasiado seca para contarla*", y dejando o quitándose un punto de su reserva de "salud" sobre la mesa, en cuyo caso se le permite perder el turno y dirigirse al aventurero que tiene a su derecha y darle pie a su historia del mismo modo que hicieron con él (aunque un PJ puede intentar en ese momento robar el turno, ver más abajo).

Al contar la historia, cada PJ deberá tratar de superar al anterior cuentista, con un relato que sea más fenomenal, descabellado y heroico para su persona. Las anécdotas las deberéis contar en primera persona, de forma grandilocuente y altisonante, y no deberán ser demasiado largas, alrededor de unos 5 minutos. Si las circunstancias lo permiten, las historias podrán ir acompañadas de armas, pergaminos mágicos, mapas del tesoro, ropa íntima femenina o cualquier otro objeto que certifique la veracidad de la misma. Es obligatorio incluir por lo menos un glorioso combate dentro de la narración, entre más *saja y raja* tenga pues mucho mejor.

Os doy a continuación varios ejemplos de establecimiento de historias: "Ilustrísimo [*Nombre y Título correspondiente*], por favor contadnos la historia sobre...":

- Cómo saqueaste la guarida del Dracolich sin que este notara tu presencia.

- Cómo aniquilaste en combate a tres Gigantes de las Colinas con solo una daga.

- Cómo rescataste a la princesa de Bellosmelones de ese calabozo custodiado por 1000 orcos.

-Os mencioné antes que podéis **Robar el turno**. Esto se hace así: Al ver que un PJ pierde la oportunidad de contar una historia, un PJ puede interferir diciendo algo parecido a "*Vuestra memoria os juega una mala pasada, no fue a él al que le sucedió dicha historia sino a mí. Todavía la recuerdo como si hubiera sucedido ayer*" y a continuación iniciar su relato. Si logra contar su historia los temas del personaje que perdió el turno pasarán a ser parte del personaje que narró con éxito. Además, el PJ que le ha sido robado el turno deberá dejar en el centro de la mesa un punto de su reserva de "salud", o borrarlo de su pergamino.

Conflictos y Complicaciones

El resto de PJ harán de **Sancho Panza** simbolizando su realismo o escepticismo, pudiendo interrumpir al narrador con **advertencias, sugerencias** u **objeciones** a aspectos de su historia, generalmente porque el PJ se opone a lo que está siendo narrado por el cuentista o quiere insinuar alguna incoherencia basada en los temas o aspectos establecidos en la pre-creación del personaje.

Esto se hace diciendo: "*Pero Señor...*" o similar, seguido de la oportuna complicación. Las interrupciones deberán usarse para poner divertidos o interesantes obstáculos en el camino del relato, y no para buscarle tres pies al gato. Por lo mismo, existe un máximo de interrupciones que cada jugador puede hacerle a un jugador no mayor al número de jugadores presentes en la mesa. Un PJ sin "Salud" o sin "Quijotismo", que es lo mismo, no puede interrumpir, ya que se encuentra muerto. Y deberá explicar en una historia posterior semejante

misterio: cómo es que logró escapar de las garras de la muerte y vivir para contarlo. Aquellos PJ que no desean interrumpir deberían especificarlo con una fórmula del tipo "*No tengo nada que advertir ni objetar señor*".

El cuentista puede aceptar la interrupción (descontándose un punto de su "salud") y explicar o incorporar la complicación a su historia diciendo algo del tipo "*Si y entonces...*", "*Si, pero...*", o "*Si, porque...*"; es decir, modificar lo que ha contado inicialmente o aceptando que se equivocó, olvidó, u omitió intencionalmente, incluyendo aquello que ha comentado el PJ que le ha interrumpido.

Pero el narrador también puede rechazar la interrupción de pleno, basándose en los temas o aspectos que eligió durante la pre-creación del personaje y, si lo desea, puede ridiculizar al que hizo la interrupción por creerse algo tan necio y dudar de su palabra, diciendo cosas por el estilo de "*Bien parece que no estás*

cursado en esto de las aventuras...” o *“Eso nunca pudo haber sucedido, porque...”*. Las descalificaciones siempre serán elegantes y corteses. A su vez, el PJ que interrumpió puede replicar y otro insulto y así sucesivamente. El jugador que primero se retracte o admita haberse equivocado se resta una cantidad igual de puntos al número de réplicas realizadas y, si se trata del narrador, debe incorporar la dificultad a su historia, como lo he indicado anteriormente.

El recuento total de puntos de cada uno de los PJ la llevará cada uno, aunque se puede designar a alguien como juez que irá controlando que todo funcione correctamente. Si el narrador se queda sin puntos de “Salud” antes de finalizar su historia deberá finalizar su relato en ese momento incorporando su muerte a la trama y dejando la incógnita de cómo fue que logró sobrevivir.

Los desafíos de honor

Las interrupciones en exceso, los insultos directos a la veracidad, la familia, la raza o al origen del personaje podrán responderse con un desafío para librar un duelo, diciendo algo del estilo *“Ha insultado el honor de mis antepasados y el mío, llamándome mentiroso señor... prepare su espada”*, *“Estoy cansado de sus interrupciones y malos chistes a costa mía señor... prepare su garganta para un duelo de...”*. Dichos duelos pueden ser de **ingenio** mediante acertijos o adivinanzas, **físicos** mediante justas de combate, o **sociales** mediante declamaciones, chistes, canto o cualquier otra expresión de un arte..

En el caso de duelos sociales los demás PJ serán los jurados del desafío otorgando un voto al PJ que consideren mejor lo ha hecho, si hay empate, se vuelve a repetir el duelo hasta que alguien pierda. En el caso de desafíos de ingenio, un PJ establece el enigma y el otro debe resolverlo para poder presentar el

suvo, pierde el primero que no logre resolver el acertijo. En el caso de las justas, cada jugador (no su personaje) debe contar como fue que su personaje venció al otro; los demás jugadores harán de jurados al igual que en caso de los desafíos sociales, decidiendo que duelo fue el más extraordinario y lleno de *saja y raja*.

El vencedor ganará una cantidad de experiencia igual a la "salud" del perdedor que, deshonrado, no tendrá ninguna credibilidad en lo que queda de partida. Si se eligió un duelo a muerte como método de desafío, el PJ derrotado perderá toda su "Salud" y cuando sea de nuevo su turno deberá explicar como es que habiendo muerto todavía está aquí.

Finalizar una historia

Un relato terminará cuando el narrador la concluya de forma nostálgica con un juramento acerca de la veracidad de la misma, al estilo "Por mí amada juro que así fue

como sucedió". Pero si un cuentista está tan absorto o enredado en su narración que no consigue ver que los presentes están perdiendo interés, alguno de los compañeros puede interrumpir dando pie a que otro PJ empiece una anécdota más entretenida. Si el resto de PJ también se muestran de acuerdo, el cuentista quedará impedido para continuar y deberá dejar contar al nuevo aventurero su historia, al parecer mucho más interesante. Si la moción NO es apoyada por la totalidad de los PJ, el PJ que interrumpió perderá un punto de su "Salud".

Una vez terminada una historia, si nadie tiene nada que objetar se pasará al siguiente PJ, situado a la derecha. Así, el PJ que acaba de terminar de contar su historia, dará pie al siguiente PJ a contar la suya del modo que ya se ha especificado y en lo posible de forma seriada y en relación al relato anterior.

Cruzar destinos

Si un PJ así lo ha planeado por un hilo de su propia narración, dará continuidad al siguiente relato amarrando y condicionando el destino de la subsecuente historia al suyo propio. Diciendo *“... Al final logré destruir la gema maldita gracias a mi ingenio, el amor por mi amada, y aquel misterioso veneno que el excelentísimo Mago [uno de los jugadores presentes] había dejado caer al parecer días atrás. Juro por el alma de mis antepasados que fue así como sucedió... y por cierto Mago, cómo fue que lograste adquirir ese agujón venenoso de la reina-arpía sin despertar ninguna sospecha”*.

Esto permite enmarcar la nueva anécdota en una simultaneidad espacial y/o temporal. Darle cohesión y fusión a la relación entre los personajes, vincularlos.

Signal de la partida

En cuanto todos los PJ hayan relatado su historia se habrá

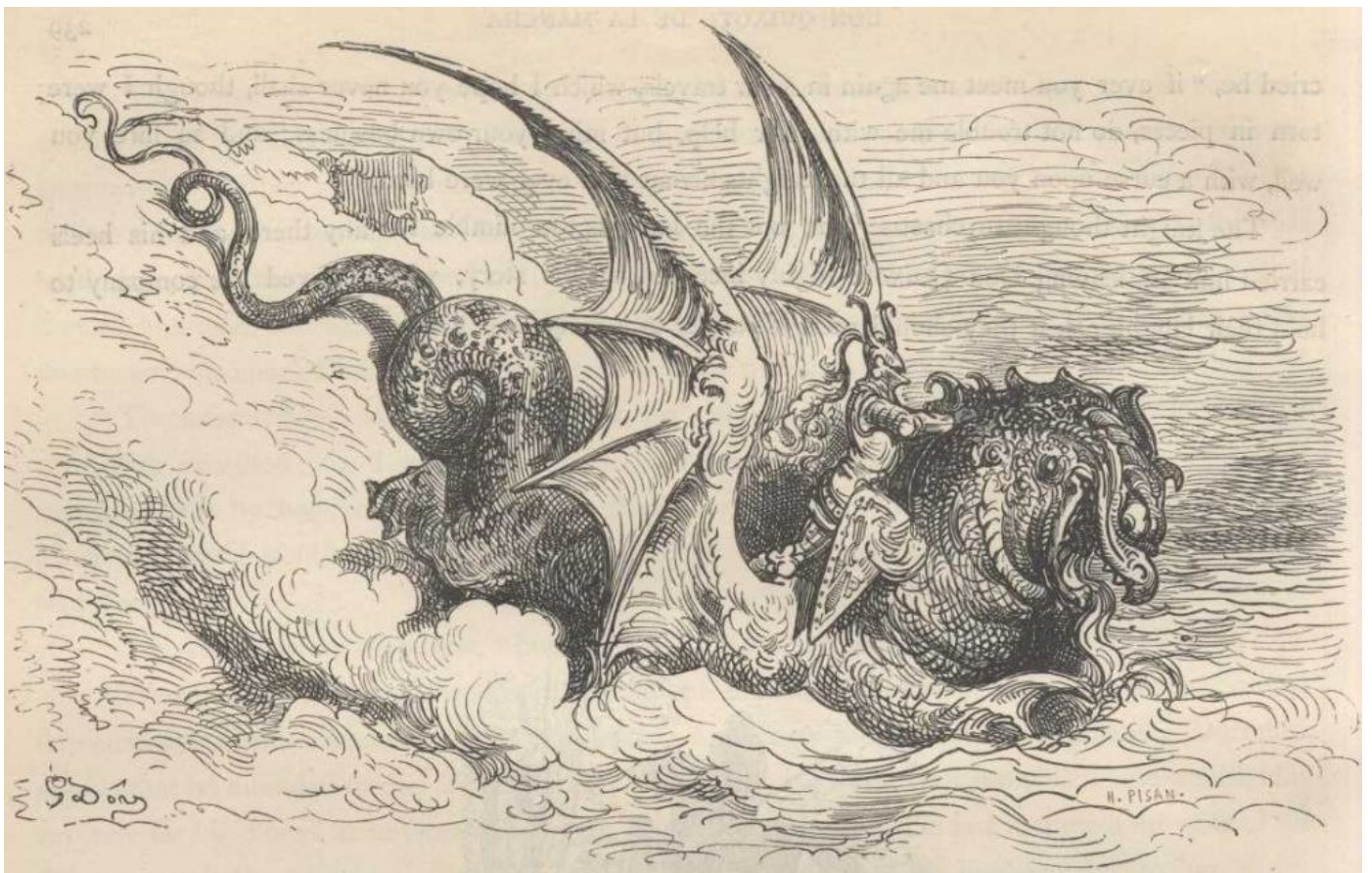
finalizado una ronda (de tantas como se hayan pactado para esa partida), el PJ que comenzó anuncia cuál historia considera que ha sido “la más espectacular que jamás ha escuchado” y le da al PJ que la contó una calificación que va de uno hasta un máximo igual al número de jugadores presentes. No es aceptable calificarse a uno mismo y es mal visto no haber realizado al menos una complicación en algún momento de la ronda. También es mal visto haber interrumpido en exceso. Cada jugador da su calificación por turnos al aventurero que contó la que, según él, es la mejor historia. Se declara vencedor de esa ronda a quien tenga más puntos al final de la calificación y obtendrá un número de Quijotismo igual la cantidad de puntos que obtuvo en la calificación. Los PJ pondrán volver a comenzar una nueva ronda (si no era la última) e ir desarrollando sus personajes; entre más nivel tenga un personaje más épicas podrán ser sus aventuras.

Gasto de Experiencia y aumento de Quijotismo

Los jugadores sólo podrán justificar el gasto de experiencia con una historia apropiada para el caso. Diciendo *"... y fue así como deje de ser un simple caballero para convertirme en el gran paladín de*

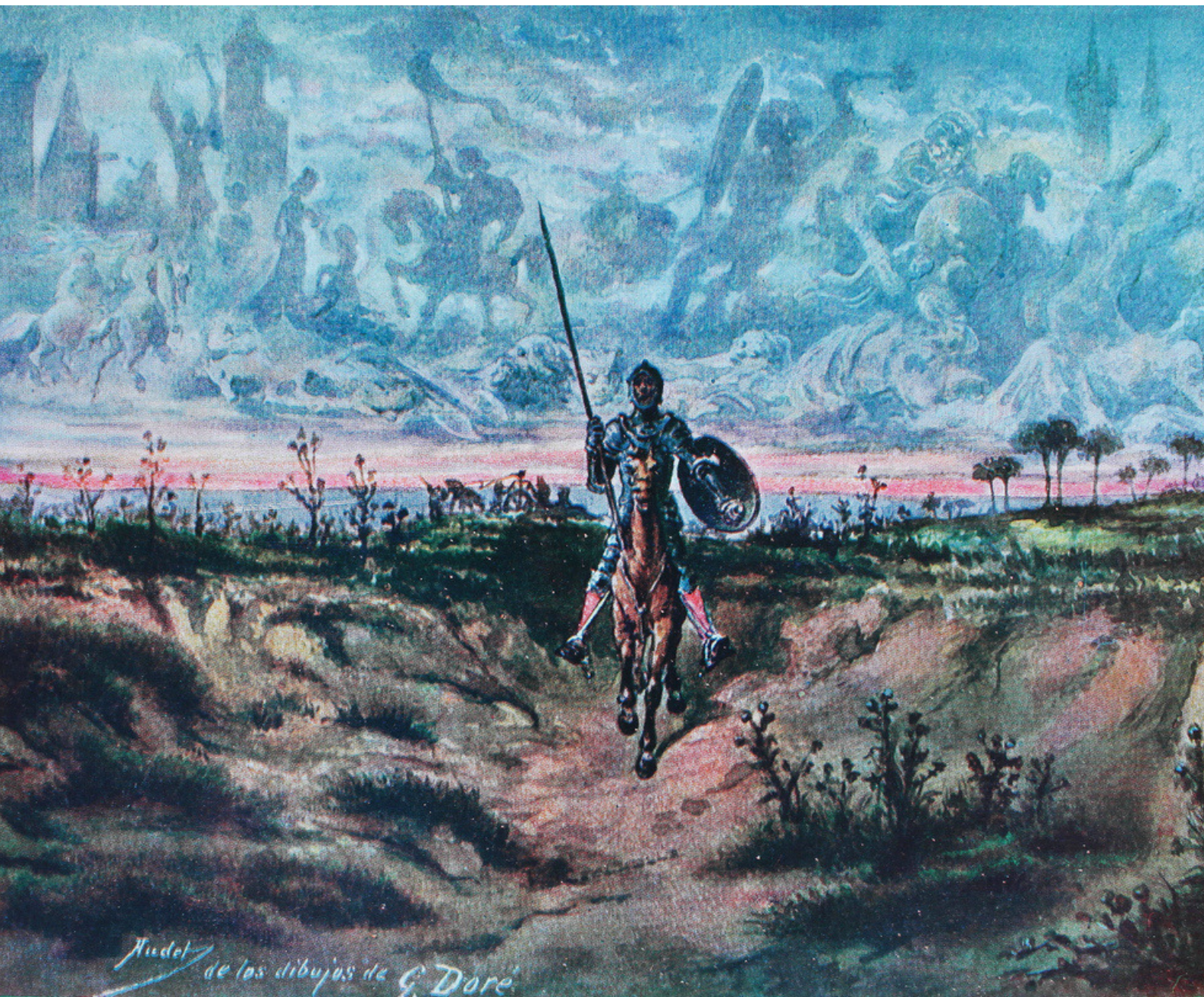
aquel reino" o *"Al casarme con la princesa pase de Duque a Rey del Castillo y toda la comarca."*

El costo del nuevo nivel de "Salud" será igual al nivel actual más uno.









Audet de los dibujos de G. Doré