

El Misterio está en los Detalles...

Un juego de rol por foro colaborativo de resolución de misterios por turnos.

*Un juego
de rol
por foro
colaborativo
de resolución de misterios
por turnos.*

Para 3 jugadores mínimo, con suficientes conocimientos de ortografía o ganas de obtenerlos.

Martín Van Houtte, alias Nargosiprenk, alias Leo Aryanteva.

Hecho en Argentina.

Ingredientes Secundarios

Clichés

Dentro de las reglas del juego, los estereotipos y clichés narrativos han de estar contemplados y premiados.

Mezcla de géneros

La ambientación del juego deberá mezclar 2 géneros muy diferentes (por ejemplo, fantasía y ciencia ficción) de una manera coherente y lógica.

El Reto de Internet

El juego debe jugarse por internet, ya sea por medio de un chat, foro o página especializada.

Ingrediente Primario: ¿Cuál es el Futuro del Rol?

El futuro del rol está en juegos que cualquiera pueda jugar en cualquier momento, y para eso no hay mejor herramienta que internet, la cual es tan fácil de acceder y utilizar hoy en día que facilita enormemente estas cosas.

Éste juego permite que los personajes vayan cambiando, y da herramientas para sacar a la luz la creatividad de los participantes: un juego que favorezca la creatividad con poco esfuerzo por parte de los jugadores *es* el futuro del rol, y un juego que permita variar de PJs rápida y orgánicamente *es*, también, el futuro del rol.

Licencia



El Misterio está en los Detalles por [Martín Van Houtte](#) se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported](#).

Esto significa que podés hacer lo que quieras con éste texto, mientras me atribuyas la obra original, no lucrees con ella, y compartas tu obra derivada de la misma forma, es decir, con la misma licencia.

Si querés que ese simbolito y el texto de abajo aparezca en una página web, copió y pegá el siguiente código:

```
<a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es"></a><br /><span xmlns:dct="http://purl.org/dc/terms/" href="http://purl.org/dc/dcmitype/Text" property="dct:title" rel="dct:type">El Misterio está en los Detalles</span> por <a xmlns:cc="http://creativecommons.org/ns#" href="http://www.nargosiprenk.blogspot.com/" property="cc:attributionName" rel="cc:attributionURL">Martín Van Houtte</a> se encuentra bajo una <a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es">Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported</a>.
```

Prueba de juego e ideas varias:

Pablo *Dennetlander* Iglesias.

Por los puntos de Derrota, una idea excelente para que los jugadores no tarden tanto en postear (aunque no fuera la intención inicial...).

Por el uso final de los puntos de Victoria (anteriormente, puntos de Solución).

Por darme la respuesta a qué hacer cuando dos personas Posteaban a la vez.

Y por ser tan buen “preguntador” y dar tan buena retroalimentación, ☺.

Introducción

Éste juego fue creado para el concurso de juegos de rol Rolero de Hierro (página oficial: <http://rolerodehierro.wordpress.com/>) en los foros de la editorial ConBarba (página oficial: <http://foros.conbarba.es/index.php>), patrocinador de la edición 2013 de dicho concurso.

Es un juego colaborativo de 3 a teóricamente infinitos jugadores. Se juega por foro. Buenos foros para jugar éste juego son:

Sociedad Nocturna: <http://www.sociedadnocturna.com.ar/index.php>

DeRol: <http://www.derol.com.ar/foro/index.php>

Nación Rolera: <http://nacionrolera.org/foro>

SPQRol: <http://spqrol.com/foro/index.php?action=forum>

Comunidad Umbría: <http://www.comunidadumbria.com/>

Séptima Legión: <http://septimalegionrol.foroactivos.net/>

Y el de ConBarba, ya enlazado antes.

Sin embargo, cualquier foro sirve.

Ambientación y sistema

El juego trata de resolver los misterios relacionados con ésta aparición espontánea de objetos extraños en la Edad Media, y sus consecuencias.

El juego, por tanto, se ambienta en la Edad Media, aunque algo cambiada.

Unas tormentas siniestras, que asolaron Europa en algún momento de la Edad Media, dejaron a su paso destrucción y algunas personas y objetos extraños.

Los rayos de esas tormentas fueron tan fuertes que abrieron portales espacio-temporales hacia el futuro, de donde vinieron tanto personas como objetos, que, para la gente del Medioevo, eran claramente objetos mágicos y brujos poseídos.

Muchas de las personas del futuro fueron quemadas como parte de la caza de burjas. Las personas medievales que se hicieron con los objetos “mágicos” deben cuidarse mucho para no correr su misma suerte, y cumplen sus funciones y tareas normales lo más que pueden, ayudados por esos objetos.

Es decir, un objeto futurista, digamos, un jet-pack, ha caído en manos del Papa, que no está seguro de si es un regalo divino o una tentación demoníaca, pero no puede evitar usarlo. Se muestra ante sus fieles como un hombre capaz de hacer verdaderos milagros, en este caso, volar. Al poco tiempo el Papa desaparece, y hay noticias de que algunas personas son encontradas estrelladas contra el suelo, como si hubieran caído desde una gran altura,

haya o no edificios desde los cuales pudieran haberse tirado... ¿será el Papa, o un ladrón que le robó a su santidad?

Aclaraciones

En éste juego se creará entre todos los participantes una ficción acerca de misterios, sus detalles y su resolución por medio de estos personajes medievales con objetos del futuro.

Cada jugador tendrá su turno para usar a uno de ellos (pudiendo variar de turno a turno) para investigar el misterio, conseguir pistas, y al final resolverlo. El Misterio se va descubriendo post a post, entre todos los participantes.

A partir de ahora se pasarán a exponer las reglas lo más claramente posibles. Si ves que no entendés muy bien las reglas, podés buscar ejemplos del juego en internet.

En los foros de ConBarba, en el subforo del Rolero de Hierro, hay un tema en el cual hago un “playtest” junto con otro forista, es decir, una prueba del juego. Le voy explicando las reglas paso a paso, y vamos creando allí nuestras historias. Si querés, podés pasarte por ahí y leer un poco: quizá te ayude a entender mejor.

El juego se puede jugar en otros formatos (por mail, en mesa, por chat, etcétera), pero serán necesarias algunas modificaciones que espero agregar cuando se termine el concurso. En este texto voy a asumir que se está jugando por foro.

Misterios

Debería haber como mínimo 3 (tres) Misterios, y también 3 (tres) jugadores.

El juego no está pensado para jugar de a 1 (uno) o 2 (dos) jugadores, pero quizá funcione de todos modos. Como autor, no me hago cargo del aburrimiento o dudas que eso pueda llegar a generar, xD.

Lo ideal es que cada jugador proponga un Misterio, pero si a alguien no se le ocurre ninguno o a otro se le ocurren varios, nada los detiene a pasar o crear más de uno. Que cada jugador cree un Misterio es algo que da mucha variabilidad y riqueza a la ambientación y a la situación ficticia, y por eso es el estándar.

Las características de un Misterio son las siguientes:

- ⌘ Debe tener que ver con algún tipo de objeto con un nivel tecnológico superior a la Edad Media, de manera que para los medievales sean objetos mágicos o no muy lejos de serlo.
- ⌘ Debe involucrar al menos a una persona importante en algún escenario concreto (un duce del sur de Italia, un príncipe de Prusia, una Abadesa de un convento, varios burgueses de un Burgo, etcétera).
- ⌘ Debe ser algo que necesite ser solucionado, aunque más no sea por un grupo reducido de personas (un grupo de druidas que ven su bosque incendiado sin motivo aparente, o una fortaleza atacada por un enorme lobo bípedo con pulgares oponibles que blande un garrote gigantesco).

Misterios de ejemplo son los siguientes:

Misterio de las No-Vírgenes

En un Burgo formado recientemente, las mujeres pierden sistemáticamente la memoria. Al cabo de unas horas, cuando la recuperan, se dan cuenta de que ya no son vírgenes. Varios mercaderes asentados allí han encerrado a sus hijas y esposas en casa, y les prohíben salir.

Misterio de las Novicias

La abadesa del convento local ha observado que las novicias han empezado a pelearse con más frecuencia. Parece que la razón es que desean apuntarse para los turnos en la huerta que hay en los patios de atrás, y eso es extraño porque acaba de empezar el momento en el que se escarba la tierra, el trabajo más duro. Además las encargadas de labores domésticas están dejando de cumplirlas para marcharse a nadie sabe dónde para después volver, recibir sus merecidos reprimenda y castigo, y callar con una expresión soñadora.

Misterio del Asesino Volador

Un jet-pack ha caído en manos del Papa, que no está seguro de si es un regalo divino o una tentación demoníaca, pero no puede evitar usarlo. Se muestra ante sus fieles como un hombre capaz de hacer

verdaderos milagros, en este caso, volar. Al poco tiempo el Papa desaparece, y hay noticias de que algunas personas son encontradas estrelladas contra el suelo, como si hubieran caído desde una gran altura, haya o no edificios desde los cuales pudieran haberse tirado... ¿será el Papa, o un ladrón que le robó a su santidad?

Misterio del Amor Mortal

Se han tenido noticias de que en las cercanías de un pueblo aparecen a diario parejas muertas. Todo indica que se asesinaron entre sí, aunque antes se hubieran amado con locura, o fueran los mejores amigos, o padre e hijo. No hay razón aparente para que estas personas hayan querido asesinarse, más bien lo contrario. Lo verdaderamente extraño es que, cuando se halla un grupo nuevo de cadáveres, siempre son cadáveres de gente que se amaba uno al otro.

Hay que notar que no siempre se sabe cuál es el objeto que tiene que ver con el Misterio, o qué figura importante está implicada, desde el principio. Lo importante es que necesite ser solucionado y que, al final, todo Misterio tenga las tres características.

Se recomienda usar el mismo formato (primero el título del Misterio, luego su descripción) para presentar cada Misterio.

Se seguirá hablando de los Misterios en el capítulo denominado **Resolución de un Misterio**.

Detalles

Los Detalles siempre son detalles de un Misterio. Han de ser cosas que añadan secretos o engaños, cosas que hagan más misterioso el Misterio, pero aún así posible de resolver (si por medio de los Detalles se establece que nadie es consciente del Misterio, entonces no es un Misterio de verdad; recordar que el Misterio *necesita* ser solucionado por las personas implicadas en él).

Cada Misterio tendrá 3 (tres) o 4 (cuatro) Detalles. Cada jugador propondrá 3 o 4 Detalles, a su elección, repartidos entre los distintos Misterios (puede poner 3 Detalles en el mismo Misterio, pero no 4).

Los Detalles tendrán la siguiente presentación:

∅ **Título del Detalle:** descripción detallada del mismo.

Tendiendo siempre en cuenta que cada Detalle pertenece a un Misterio en particular.

Tirada de dados y asignación a Detalles

Una vez establecidos los Detalles, cada jugador tirará un set de dados completo. Esto significa:

Un dado de cuatro caras (1d4).

Un dado de seis caras (1d6).

Un dado de ocho caras (1d8).

Dos dados de diez caras (2d10).

Un dado de doce caras (1d12).

Y uno de veinte caras (1d20).

Se pueden usar páginas como Invisible Castle (página oficial: <http://invisiblecastle.com/>) o la misma aplicación del foro para tirar dados, o, si confían unos en otros, cada uno tira dados en su casa y usa esos resultados.

Asignación de dados a los Detalles

Cuando todos los jugadores hayan compartido con los demás los resultados de su tirada, en un post, por ejemplo, se procederá a asignar 3 (o 4) de los dados tirados a 3 (o 4) Detalles cualquiera (un dado por Detalle).

Cada jugador tendrá su turno para asignar sus 3 (o 4) dados (el orden de los turnos se puede decidir aleatoriamente o por cualquier otro medio con el que estén todos de acuerdo).

Cuando un Detalle recibe un dado, se anota de la siguiente manera:

∅ **Título del Detalle** dX (Y).

Donde “X” es la cantidad de caras del dado asignado e “Y” es el resultado del mismo.

Edición de Detalles

Siguiendo el orden anterior de turnos, cada jugador podrá Editar un Detalle. Eso implica tres cosas:

- ∅ El jugador gastará uno de sus dados restantes para Editar un Detalle.
- ∅ El dado del Detalle puede ser Escalado (aumentar su número de caras) o Degradado (disminuirlo), según el dado que se use para Editar el Detalle.
- ∅ La descripción del Detalle podrá variar un poco, agregándole algunas palabras, si el jugador lo desea.

Escalar un Detalle hará que el Misterio al cual pertenece sea más largo de resolver, y Degradarlo hará que el Misterio al cual pertenece sea más corto de resolver.

Es perfectamente entendible no querer Editar ningún Detalle.

Escalar y Degradar

Para Escalar o Degradar un dado de un Detalle, el dado de Edición debe mostrar un resultado *mayor* que el dado actual del Detalle. Se pueden usar varios dados y sumar sus resultados, pero sólo uno de ellos (a elección del Editor) contará para determinar la cantidad final de caras.

- ∅ Si se Escala, el dado del Detalle pasará a tener dos caras más o a tener la misma cantidad de caras que el dado de Edición, lo que lo deje con *más* caras (máximo d20).
- ∅ Si se Degrada, el dado del Detalle pasará a tener dos caras menos o la misma cantidad de caras que el dado de Edición, lo que lo deje con *menos* caras (mínimo d4).

La puntuación queda igual.

(En los foros de ConBarba, en el tema de la prueba de éste juego, el mecanismo para escalar o degradar un dado era distinto; el que cuenta es éste método, no el del foro.)

Posts y Escenas

A partir de ahora, cada Post equivale a una Escena. Si no estás usando un foro para jugar a este juego, deberás decidir el equivalente a un Post en el formato en que estés jugando.

Primera Escena

Cuando termine la Edición de los Detalles, el último jugador en el orden de turnos anterior deberá establecer la primera Escena.

Establecer Escenas

Una Escena se define de la siguiente manera:

*¿Quién está con quién, dónde, cuándo, y qué está pasando?*¹

Para establecer una Escena, lo que tienes que decir es, por lo tanto, lo siguiente:

- ⌘ Qué Arquetipo corresponde al protagonista de la escena.
- ⌘ Quiénes son los personajes secundarios de la misma.
- ⌘ Dónde sucede.
- ⌘ Cuándo sucede.
- ⌘ Qué Pista encontrará el Protagonista en ésta escena.

Deben ser nociones muy generales las que establezcas, de manera que quien narres esa escena en su Post pueda llenar los detalles de la misma.

No vale repetir el mismo Arquetipo que el que le tocó a quien establece la Escena, si eso sucedió.

Ejemplos de Escenas establecidas

- ⌘ El Místico, con quien ha intentado asesinarlo, en las afueras del pueblo, al mediodía, encontrará el caballo del Conde desaparecido.
- ⌘ El Guerrero, con un ladrón, en la casa del Conde desaparecido, a la tarde-noche, hallará un Objeto...
- ⌘ El Acomodado, con tres prostitutas, en una taberna de mal agüero, a medianoche, escuchará un grito desesperado de un hombre sufriendo.
- ⌘ El Erudito, con el Extranjero y cuatro bandidos, en las montañas, al alba, descubrirá un pasadizo secreto.

¹ En su juego, *In a Wicked Age*, D. Vincent Baker definió una escena de ésta manera: “*Who’s where with whom, when, and what’s up?*” Esto no es más que una traducción aproximada de eso, sin ninguna intención de atentar contra la propiedad intelectual de Baker.

Arquetipos

Los jugadores se verán forzados en cada escena a jugar un personaje perteneciente a uno de varios Arquetipos, cada uno de los cuales con un *Tipo de Objeto* y una **Función**:

Acomodado: *Comodidad*, **Carisma**.

Caminante: *Exploración*, **Percepción**.

Erudito: *Conocimiento*, **Memoria**.

Extranjero: *Desconocido*, **Suerte**.

Guerrero: *Lucha*, **Músculo**.

Místico: *Identificación*, **Lógica**.

Sanador: *Cuidado*, **Salud**.

Qué significa el *Tipo de Objeto* y qué significa la **Función** es algo que no definiremos ampliamente en este manual. En vez de eso, cada jugador lo definirá como le parezca, siguiendo los lineamientos ofrecidos por este manual.

Tipos de Objeto

- ⊗ Comodidad: gas de la risa, ropa térmica, drogas alucinógenas, cosas de oro que regresan a tu bolsillo al cabo de unas horas, etcétera.
- ⊗ Conocimiento: un libro de historia, una computadora, un cubo de recuerdos, etcétera.
- ⊗ Cuidado: vacunas, aparatos de electroshock, antibióticos, líquido sanador, etcétera.
- ⊗ Desconocido: carta libre. Son cosas realmente raras, con una función totalmente desconocida. La única restricción es que no puede pertenecer a otro *Tipo de Objeto*.
- ⊗ Exploración: un rastreador, un radar, un mapa satelital, audífonos, etcétera.
- ⊗ Identificación: droga de la verdad, medidor emocional, identificador de ADN, medidor de radiación, un libro de botánica, etcétera.
- ⊗ Lucha: una metralleta, una granada, una bomba, una espada láser, un bláster, etcétera.

Función

- ⊗ Carisma: convencer, engañar o gustar a la gente para que suelte todos los detalles.
- ⊗ Lógica: sacar conclusiones racionales a partir de análisis precisos.
- ⊗ Memoria: recordar detalles que en la situación actual hacen saltar información.
- ⊗ Músculo: conseguir información por medio de la violencia.
- ⊗ Percepción: apreciar en los detalles cosas curiosas, ver de reojo cosas que no se ven a simple vista.
- ⊗ Salud: diagnosticar a la gente y/o tratarla para sonsacarle información.

☞ Suerte: tropezar con las pistas casi por milagro.

Pistas y puntos de Victoria

Las Pistas son cosas que ayudan a resolver un Misterio, pedazos de información que de alguna manera guían a la resolución del mismo.

Cuando se establece una escena, quien la establece dirá cuál es la Pista principal que se descubrirá en la misma.

Se pueden conseguir Pistas extra, adicionales, si se usaron Detalles de maneras interesantes en la narración de la Escena.

Los puntos de Victoria se pueden gastar, de a uno, en una de dos cosas:

- ☞ Disminuir en 2 (dos) el coste de un Detalle sólo por este Post.
- ☞ Eliminar un punto de Derrota (se consiguen por repetir Detalles desde la última vez que Posteaste; ver “Repetir Detalles y puntos de Derrota” bajo *Tirada de dados y compra de Detalles*).

Sólo se pueden gastar puntos de Victoria antes de comprar Detalles (por lo que no vale repetir un Detalle y luego gastar un punto de Victoria para anularlo). En realidad, si se gastan antes o después en el Post no cambia mucho las cosas, pero así se mantiene todo más organizado y entendible.

Los puntos de Victoria se consiguen siendo premiado por cumplir bien tu Función y por introducir tu Objeto de manera interesante. Ver *Premiación*.

Narración de la Escena y Estructura de un Post

En cualquier momento, cualquier jugador puede hacerse cargo de una escena establecida. Esto significa que deberá seguir los lineamientos de quien la estableció en un nuevo Post.

Las Escenas son el corazón de este juego, y por lo tanto requieren una explicación extensa y detallada.

Ésta es la estructura de un Post (en *itálicas* lo que es opcional):

Premiar al jugador anterior en base al uso de su Objeto y al desempeño de su Función, y por usar los Detalles de manera interesante.

Tirada de dados: 1d4, 1d6, 1d8, 2d10, 1d12, 1d20. (Set completo)

Detalles comprados en la Escena.

Inicio: percepción del personaje. ¿Qué piensa? ¿Cómo se siente? ¿Qué sospecha?

Reacción: ¿qué obliga al personaje a hacer algo? ¿Qué le obliga a hacer? ¿Qué hace el personaje?

Nudo: ¿cómo entra el Objeto en escena y por qué? ¿Cómo se ve el Objeto? ¿Qué hace el Objeto con un elemento de la escena o el elemento de la escena con el Objeto?

Reacción: ¿en qué resulta todo esto? ¿Por qué? ¿Cómo cambió la situación y quién está a cargo ahora?

Desenlace: ¿de qué manera el personaje desempeña su Función para obtener Pistas? No decir qué pistas obtiene.

Establecer la siguiente Escena: ¿qué Arquetipo está con quién, dónde, cuándo, y qué Pista encuentra?

Ejemplos de Post y Escenas

Ejemplo de Escena Inicial*:

Tirada inicial: <http://invisiblecastle.com/roller/view/3972808/>

d4: 3, d6: 5, d8: 6, d10: 9, d10: 8, d12: 9, d20: 13.

Compro todos los Detalles del Misterio de las No-Vírgenes. El Campo vale 3, lo compro con mi d4=3. Piloto Automático vale 4, lo compro con mi d6=5. La Reunión vale 18, la compro con mi d20=13 + mi d8=6, para un total de 19. Aún me sobran dados, pero no quiero sobre-exigirme comprando más Detalles, así que lo dejo así.

Louis estaba caminando algo agitado por los campos que rondaban su pueblo natal. Por fin volvía a casa, pero debía llegar rápido, no sea que alguien lo vea con su milagroso "encuentra comida", como él lo llamaba. En realidad, mostraba un puntito que titilaba cuando se acercaba a algún animal o cualquier cosa con vida. Para explorar, era genial.

Su aparato empezó a sonar de repente. Al parecer, tres puntitos estaban parpadeando al sur de él.

Quizá sería bueno llevarle comida a su padre, el carnicero, que nunca había querido que él se fuera a explorar el mundo, a vagar por tierras desconocidas...

Pero al acercarse vio un grupo de jóvenes que se estaban intercambiando la ropa. Pero era muy extraño: lo hacían de tal manera que nadie podía ver qué había entre ellas, que, sea lo que sea, despedía cierta luz que permitía distinguir los contornos desnudos de las jóvenes. Cuando terminaron, se desmayaron y empezaron a sangrar por la cintura mientras gemían. Para cuando Louis llegó, habían recuperado la consciencia, y se vieron a sí mismas

con otras ropas y acechadas por un extraño... al que acusaron de brujo a los cuatro vientos. Louis rápidamente huyó al bosque, mirando fijamente su aparato para evitar encontrarse con más personas. Debía llegar rápido a su casa para que no lo ahorcaran, por lo que rodeó el bosque de manera que saliera por la "puerta trasera" del pueblo...

Siguiente Escena:

El Místico, con la abadesa del convento de novicias, una novicia impertinente, en el convento de novicias, durante la tarde, la matrona esconde algo con mucha vehemencia...

Ejemplo de la siguiente Escena*:

Bien, entiendo que la Función y el Objeto entran de forma correcta, así que dos puntos de Victoria para ti. El Detalle del Campo era muy obvio así como el de la Reunión, pero te daré una Pista Extra por cómo usaste el del Piloto Automático, la cual es: algo que despidió luz es culpable de la pérdida de la virginidad de las jóvenes mujeres.

Dados: d4: 2 d6: 1 d8: 5 d10:1 d10: 5 d12: 6 d20: 18

Compro los 3 Detalles: Alegría 8, Tierra virgen 5 e Inmaculadas 1, con mis d20:8, mi d10:5 y mi d6:1

La abadesa había ido a sacar a la novicia de su celda con unas carreras que provocaban un oleaje en sus faldas. Parecía nerviosa y era normal: no todos los días tenía al asesor del prelado entre los muros de su convento. Y menos aún para revisar el estado de su fe y su moral.

El asesor esperaba sentado en un banco de piedra, helado y duro: fiel recordatorio de lo transitorio de la vida humana, y cavilaba con preocupación. Las muchachas del burgo próximo habían perdido el virgo de manera extraña, sin saber cómo, y se rumoreaba la influencia de Satán. Por la proximidad, resultaba imperativo averiguar si las muchachas sabían algo, o si habían sido profanadas del mismo modo. Por supuesto, la abadesa la había negado, claro, pero su sonrisa, que debía asomar con escasa frecuencia a sus arrugados labios, era incapaz de ocultar cierto rictus de nerviosismo. Al fin llegaron las mujeres y el asesor pidió hablar a solas con la novicia, que lo miraba con extrañeza. Evidentemente, la abadesa se resistió, pero la firmeza y autoridad del enviado le procuraron la intimidad del despacho de la señora.

- Primero de todo, comulguemos-, dijo, sacando de su bolsa la cajita de pan consagrado, el cáliz y el vino. Ocultó con su cuerpo la preparación mientras rezaban y sacó el pequeño frasco de milagros, dejando caer dos pequeñas gotas transparente en la bebida: no sabía de quién era ese bebedizo que encontró en el campo, pero quien lo consumía rompía a hablar sin límite, sin pensar, como borracho pero sin estarlo... Esto le había permitido identificar

posesiones fingidas, fraudes dentro de la Iglesia, lobos con piel de cordero de modo que el prelado lo había hecho su consejero e investigador de confianza. Y sólo una cosa preocupaba al asesor: gota a gota, cada vez quedaba menos poción...

La muchacha reaccionó como era de esperar. Tras tomar un sorbo del vino ambos entonaron suavemente un par de salmos, el tiempo justo para que la droga hiciera su efecto, y la joven quedó aleada. El asesor la interrogó con presteza. Preguntó por su virtud, y ella respondió beodamente que seguía intacta. Le preguntó por la influencia del Maligno, y ella rió, dulce y hermosa, antes de negarla y afirmar que, en todo caso, allí ocurrían milagros. "¿Qué milagros?", solo le arrancó un repentino silencio, roto entre dientes por un "No eres digno. Ninguno lo sois"

Signos de idolatría. A "¿Y quién lo es?" siguió, "Nosotras. Si lo fueras, lo sabrías". "¿Como lo sabes?" arrancó un furioso "Te lo habría dicho, estúpido"

Y, de improviso, la novicia empezó a escupir una espuma verdosa antes de desplomarse de la silla al suelo y empezar a temblar...

Escena siguiente: el Sanador, con unos guardias y un visitante, en un calabozo, a una hora incierta, escucha algo sospechoso.

*Editadas para servir de ejemplo; extraídas de las pruebas de juego en el foro de ConBarba.

Premiación

Salvo en la Escena Inicial, al principio de cada Post, el posteador actual deberá premiar al anterior jugador por su desempeño.

Los premios pueden ser dos:

- ⊗ Pistas extra.
- ⊗ Puntos de Victoria.

Si tenés que premiar a alguien por su Post, seguí las siguientes guías:

- ⊗ Dale una Pista extra por cada Detalle que haya comprado y utilizado de manera acorde a su Función. Vos sos quien interpreta qué significa exactamente "de manera acorde a su Función".
- ⊗ Dale 2 (dos) puntos de Victoria si creés que su Función y su Objeto fueron bastante relevantes a la hora de descubrir la Pista o Pistas que descubrió. Si creés que una sola de ambas cosas fue relevante, dale 1 (un) solo punto de Vitoria.

Subjetividad de la premiación

Fijate que los criterios para premiar son bastante subjetivos.

Es posible que algunas personas intenten establecer escenas que a alguien le gustarían particularmente, con el objeto de saber quién tendrá que premiarlos, y así recibir más premios.

También es posible que los jugadores hagan tratos o se pongan de acuerdo secretamente acerca de quién irá después de quién, con todos los tratos y traiciones que eso implica.

Las ventajas y desventajas de cada opción son las siguientes:

- ⌘ **Adivinación:** si se quiere adivinar, las ventajas son que el juego se volvería mucho más arriesgado, y esto puede ser entretenido para algunos. Las desventajas son que es posible que haya personas que quieran complotar de todos modos, y como eso no ha sido acordado por todos, quizá algunos se sientan “estafados”.
- ⌘ **Complot:** si se quiere complotar, las ventajas son que las personas con problemas de creatividad, o muy apegadas a cierto estilo, podrán ser premiadas a pesar de todo, al pedir que tal escena se les deje a ellos porque se les ocurrió algo increíble y no quieren perder esa idea, por ejemplo. Las desventajas son que, con el tiempo, podría terminar siendo más importante el complot que la resolución del Misterio, o, por el contrario, que se vuelva algo aburrido seguir con este teje y maneje para resolver unos simples Misterios.

Elijan con cuidado, pónganse de acuerdo. Ante la duda, lo mejor es el diálogo.

Tirada de dados y compra de Detalles

Si es tu turno, vas a tener que tirar los dados y comprar Detalles (puede ser una mezcla de Detalles de varios Misterios distintos si lo preferís así).

Cada Detalle cuesta su puntaje. Para comprar un Detalle, por lo tanto, hay que sumar, con los dados que acabamos de tirar, tanto puntaje como el puntaje del Detalle que queremos comprar. Supongamos que quiero comprar un Detalle que vale 18; en ese caso, de los dados que tiré, debo utilizar todos los que quiera de manera que sumados sus resultados llegue a 18 o más.

Comprar un Detalle implica que lo vas a usar en tu narración posterior, y que puedes ser premiado por ello.

Si usas un Detalle en tu narración pero no lo compras, no podrás ser premiado por ello.

Repetir Detalles y puntos de Derrota

Si, desde la última vez que vos mismo posteaste, comprás algún Detalle que ya haya sido comprado por otro, incluyendo la última vez que posteaste, ganás un punto de Derrota.

Es decir, supongamos que yo posteo algo usando el Detalle del Campo y la Reunión. Postean dos personas después que yo, que utilizan Inmaculadas y Piloto Automático. Ahora yo posteo de nuevo, y compro otra vez la Reunión y Piloto Automático; en ese caso, estaré obteniendo 2 puntos de Derrota.

Si en algún momento tengo más Derrotas que Pistas, todas mis Pistas se pierden (se vuelven falsas).

Por suerte, los puntos de Victoria se pueden gastar uno a uno para anular los puntos de Derrota, pero sólo durante tu Post, en el mismo espacio donde compras los Detalles.

Narración de la Escena

Cuando narres una escena tenés que tener en cuenta que alguien te va a premiar por ella.

Quizá quieras pedirle a alguien que postee después que vos para saber quién te va a premiar: si lo conocés, y sabés qué le gusta y cómo piensa, entonces es probable que trabajar exclusivamente para él te dé más premios. A cambio, podrías ofrecerle establecer la escena que él tendrá que narrar de tal o cual manera, para que a él le sea más sencillo narrar, o no comprar ciertos Detalles así le evitás algunos puntos de Derrota. No hagas nada de eso si algún otro jugador no está de acuerdo con eso; este es un tema hablado anteriormente, en “Subjetividad de la premiación”. Allí se exponen algunas ventajas y desventajas de hacer o no hacer esto.

Aprovechá la información que te dio quien estableció la Escena que vas a narrar ahora. ¿Cómo podría un personaje perteneciente a ese Arquetipo encontrar esa Pista en esas circunstancias, siguiendo su Función? ¿Cómo podría entrar en la narración el Objeto que tiene ese personaje? ¿Qué Detalles enriquecerían la narración al punto de darme Pistas extra?

Si tenés la mente en blanco, podés empezar por ver qué Detalles comprás. Eso bien podría despertar tu imaginación. No hace falta que los Detalles que compres pertenezcan al mismo Misterio, pero si alguien te premia con Pistas extra por un Detalle de otro Misterio, la Pista servirá para resolver ese Misterio y ningún otro. Podrías llevar una cuenta de cuántes Pistas y puntos de Victoria tenés acumulados, y podés separar las Pistas según para qué Misterios sirven, y así tranquilamente comprar Detalles del Misterio en el que más Pistas hayas acumulado.

Si tenés la idea pero no sabés cómo pasarla a texto, seguí los lineamientos en *cursiva* y respondé las preguntas allí redactadas; deberían ser suficientes como para escribir algo interesante y por lo cual te premien.

Establecer la siguiente escena y fin del Post

Cuando estableces la siguiente Escena, no importa si sos obvio o si sos original; lo importante es que a la siguiente persona le surjan ideas, o que se vea desafiado a hacer viable ciertas combinaciones extrañas de Arquetipos y Pistas.

Cuando establezcas la siguiente Escena, anuncialo.

Después de eso, terminó tu Post, y por lo tanto, tu turno.

¿Quién Postea después?

Quien quiera.

En serio. Cualquier jugador (excepto vos mismo) puede hacer su Post luego del tuyo, pero tendrá que verse sometido a la Escena que vos estableciste.

¿Qué pasa si dos Postean a la vez?

Si dos personas responden a un Post a la vez, por cuestiones del azar o por otra razón, una de las siguientes dos cosas sucederá:

- ⌘ Si se contradicen entre sí (por ejemplo, un personaje en dos lugares distintos al mismo tiempo, o dos hechos que suceden a la vez en el mismo lugar pero no se tienen en cuenta uno al otro) cuenta solamente el Post de quien haya comprado el Detalle más caro (no cuenta el precio al que pagó el Detalle, sino el precio general del mismo).
- ⌘ Si no se contradicen entre sí, ambos cuentan, y el siguiente deberá elegir cuál de las dos Escenas establecidas seguirá, además de premiar a ambos jugadores por sus Post.

En caso de contradicción, el Post válido (el que compró el Detalle más caro) es el que se toma en cuenta de ahora en más, y el Post no válido (el o los otros Posts) son ignorados o eliminados.

Si hay dudas a pesar de todo, a causa de un empate en los Detalles más caros o por algún otro motivo, quien haya posteado primero es el dueño del Post válido; el otro se elimina o se ignora.

Resolución de Misterios

Resolver un Misterio es la finalidad del juego; si no es para eso, no tiene ningún sentido jugar.

Los Misterios tienen una puntuación, determinada por los Detalles que lo componen, que equivale a las Pistas necesarias para resolverlo. Esto significa que cuando alguien descubre una de las últimas Pistas necesarias para resolver un Misterio, deberá ser una Pista final.

La puntuación del Misterio es igual a la suma de todas las caras en sus Detalles. Si un Misterio tiene 4 Detalles, con 4, 10, 12 y 20 caras respectivamente, serán necesarias 46 Pistas (4+10+12+20) para resolverlo (un Misterio particularmente difícil y largo).

Sólo cuentan las Pistas perteneciente a ese Misterio.

Las Pistas pertenecen a cada jugador, sin importar qué personaje la ha descubierto.

Un grupo de jugadores puede aunar sus Pistas para resolver entre todos el Misterio, repartiéndose los derechos que esto conlleva (ver más adelante), o por el contrario competir a ver quién es el primero que resuelve tal o cual Misterio.

Derecho a resolver un Misterio

Para resolver un Misterio hace falta que el jugador (o grupo de jugadores) decida qué estaba detrás del Misterio, basándose en las Pistas utilizadas en su resolución.

Una vez decididos todos los detalles (con minúscula), el jugador (o uno del grupo) abrirá un nuevo Post para narrar una Escena totalmente libre, dónde deberá hacer pública la resolución del Misterio, utilizando los personajes que quiera, y haciendo que suceda cualquier cosa que desee en la ficción (recordar que, si se resuelve en grupo, todos deberán aportar a esta narración en la medida de lo acordado previamente). El problema que causaba la fuente del Misterio puede desaparecer, resolverse, empeorar, o cualquier otro resultado; pero lo que es obligatorio es que se hagan públicos, para todos los posibles personajes sobrevivientes, los secretos del Misterio, de manera que éste ya no lo sea. Si todos mueren (es un posible final si ya no quedan más Misterios que sucedan en el mismo lugar geográfico), antes de morir deben conocer esta información de alguna manera, o por lo menos uno de ellos debe conocerla.

Una vez resuelto un Misterio, los Detalles del mismo se pierden. Nada impide crear un nuevo Misterio o más, entre todos, con el proceso normal (quizá quieran tirar menos dados, si crean un solo Misterio nuevo).

La decisión es de ustedes.