

# S<sup>3</sup>

---

## *Storytelling para los tiempos modernos*

**¿Cuál es el futuro del rol?...** El futuro del rol pasa por acercarlo al máximo número de personas posible, convertirlo en algo tan cotidiano como ir al cine o ver la televisión. Múltiples son los impedimentos que el rol de hoy en día debe superar para alcanzar ese estatus, la falta de tiempo y la dispersión geográfica de los jugadores, el encasillamiento y la estigmatización de los primeros juegos, la competencia con otras formas de entretenimiento... Lo que sigue es una humilde propuesta de rol genérico (adaptable a cualquier ambientación), sin material especial ni preparación alguna (improvisable) y capaz de proporcionar experiencias similares en persona y a distancia (haciendo más accesible jugar a distancia o por *smartphone*).

Para que el rol tenga futuro se necesitan los siguientes ingredientes:

**El rol debe ser intermodal:** deberías disfrutar de la misma experiencia de manera presencial o a distancia, usando un *smartphone* o una hoja de papel.

**El rol debe ser cercano y familiar:** debes poder jugar con cualquiera, desde tu abuelo a tu pareja pasando por tus hijos. Hay que diversificar las ambientaciones para acomodar a todo el mundo.

**El rol debe ser no-restrictivo:** los jugadores sólo deben sentirse obligados a crear una gran historia, todas las demás reglas deberían subordinarse a esta. *Hitchcock* debería sentirse tan cómodo creando una película como jugando.

## Echar la vista atrás para encarar el futuro

*La noche es fría y húmeda pero en el interior de la caverna el calor de la hoguera abraza y reconforta al pequeño clan que allí se refugia. Los ojos de los más pequeños no dejan de escrutar, atentos, el hostil mundo exterior. Hugh, el más anciano del lugar, lleva largo rato observando la inquietud de grandes y pequeños así que se levanta y camina hacia la hoguera, busca un lugar cómodo y se sienta.*

*-¿Os he contado alguna vez la historia de Rogán el aventurero?*

*Las miradas de todos se vuelven hacia él, los mayores comprenden rápidamente al anciano y sonríen cómplices; los pequeños, cuyas facciones eran pétreas tan sólo unos segundos atrás, encaran la hoguera con una mezcla de curiosidad y fascinación.*

*-¿Quién era Rogán? ¿Un cazador quizás?*

*-¡No! ¡Seguro que era un guerrero!*

*-¡O un brujo!*

*El anciano se mesa la barba y sopesa las opciones.*

*-Un cazador... Sí, eso mismo, un cazador muy valiente y rápido. ¡El cazador con mejor puntería de todos!*

*Los ojos de los niños refulgen. Dos adultos se animan y añaden:*

*-Y seguro que viajó por las llanuras del norte*

*-O por los bosques de poniente*

*Hugh asiente con la cabeza:*

*-Rogán tenía su hogar en los bosques de poniente pero la aventura que os contaré tuvo lugar aquí, junto a la laguna.*

...

Contar historias es algo que ha acompañado a nuestra especie desde tiempos inmemoriales. Sentarse juntos, oír la misma vieja historia de nuevo y añadir algún detalle gracioso, o dramático, que le dé un nuevo color... Contar historias nos ayuda a evadirnos, nos aleja de nuestros miedos y nuestras miserias, nos traslada a lugares y momentos que jamás visitaremos... Contar historias nos hace humanos y precisamente por eso es algo tan mágico y reconfortante.

Pero el mundo ha cambiado mucho, muchísimo, desde que la primera historia fue contada y hoy en día tenemos mil y una maneras de evadirnos y pasarlo bien. En un mundo donde la industria del ocio tiene cada vez más clientes potenciales, un puñado de valientes resiste el canto de sirena de los nuevos entretenimientos. Su defensa numantina del viejo arte de contar historias ha pasado por sofisticar sus armas (nuevas maneras de contar historias) y de aprender de las técnicas del adversario (inspirando sus historias en el cine y la televisión, usando internet para salvar distancias...). Son tiempos de adaptarse o morir, de buscar alternativas robustas que no se resientan en condiciones adversas (cuando falta un jugador, cuando no cuadran los horarios, cuando las distancias son insalvables, cuando no queda más remedio que improvisar...) y S<sup>3</sup> pretende ser un humilde ejemplo de dichas alternativas.

Y es que, a pesar de todo, nos sigue gustando contar historias y que nos las cuenten, dejarnos llevar por su imaginación y sorprenderlos con la nuestra. Lo único que necesitamos es una manera de encajar todo eso en nuestras ajetreadas vidas de principios de siglo XXI.

## Los jugadores, el *contable* y buen *karma* a raudales

**Los jugadores:** Este juego está pensado para que un grupo de *entre 3 y 6 jugadores cuenten una historia de manera conjunta*. Es posible acomodar a más jugadores pero entonces quizá sea necesario adaptar alguno de los números que vienen a continuación.

**El *contable*:** Durante la partida será necesario llevar la cuenta del nivel de *karma* de cada jugador. El encargado de llevar dicha cuenta será, obviamente, *el contable*. *El contable* puede ser un objeto (un puñado de garbanzos delante de cada jugador), uno de los jugadores (que apunte el *karma* de cada cual en una hoja de papel) o un programa (si se juega en red sería posible automatizar el recuento de *karma*).

**El *karma*:** En este juego todos los jugadores tienen exactamente el mismo papel (no hay director de juego) pero tan sólo uno de ellos puede estar narrando en cada momento, así que el cargo de *narrador* rotará a lo largo de la partida. El *karma* será una medida de cuán activo, atento e inspirado está un jugador y crecerá con cada aportación que haga a la historia. Cuando llegue el turno de cambiar de *narrador*, el jugador con mayor *karma* ocupará su lugar.

## La dinámica

**Preparación:** Se elige un *narrador* (es conveniente elegir a la persona con más labia para ser el *narrador* inicial) y se negocia en grupo la ambientación y el tono de la partida. El *contable* asigna 1 nivel de *karma* al primer *narrador* y 3 niveles al resto de jugadores. A continuación cada jugador propone un personaje y lo presenta a los demás lo mejor que pueda:

**Alberto:** *¿Os apetece jugar una partida de S<sup>3</sup>?*

**Blanca:** *¡Sí! ¡Una de piratas!*

**Celia:** *Vale, pero ligerita y con bastante fantasía, que tengo el día poco serio.*

**Alberto:** *Ok, yo llevaré a un grumete llamado Mike que se enroló en el barco para purgar una vieja maldición familiar.*

**Blanca:** *¡Yo seré una aguerrida pirata sedienta de ron, sangre y tesoros!*

**Celia:** *Pues todo indica que a mí me toca el papel de contramaestre Morgan, cargado de años y puñetas. ¿Empiezas tú, que eres la que lo tiene más claro?*

**Blanca:** *Vale.*

**Jugando una *escena*:** El esquema es siempre el mismo, el *narrador* hace avanzar la historia a lo largo de una *escena* centrando el foco de atención en su personaje. Al final de la misma debería alcanzarse la suficiente tensión dramática (*¡cliffhanger!*) como para excitar la imaginación del resto de jugadores. Llegados a este punto son ellos los que deben hacer *propuestas* sobre cómo debería seguir la historia. Dichas *propuestas* pueden ser más o menos detalladas a gusto de los jugadores. Así mismo, cuanto más diferentes sean unas de las otras mejor. Una vez sentidas todas las *propuestas* el *narrador* elige una de ellas, le entrega uno de sus niveles de *karma* al creador de la misma y continua la narración basándose en ella.

**Blanca (1):** *El velero de la temible corsaria White surca viento en popa las inusualmente calmadas aguas del Océano Pacífico. Ante él, y como surgida de la nada, una espesa niebla se presenta. "Esto me da mala espina" - piensa White- "el comandante Nilsen y sus perros de la marina británica rondan estas aguas y no puedo perder ni un momento... pero hay algo perverso en este banco de niebla". ¿Qué hará la valiente pero supersticiosa corsaria?*

**Alberto (3):** *Atravesará la niebla para que Nilsen le pierda la pista.*

**Celia (3):** *Esta zona está plagada de arrecifes, rodeará la niebla y el desvío hará que se encuentre al comandante Nilsen de cara.*

**Blanca (0):** *Me gusta más la opción de Alberto. La corsaria decide hacer de tripas corazón y agrandar un poco más su leyenda atravesando el banco de niebla. A voz en grito le ordena a su contramaestre que ponga proa al banco de niebla, a lo que él le replica "¡Por todos los diablos White, ese banco podría contener el mismísimo infierno!". Ella, entre siniestras carcajadas, le contesta: "¡Si el infierno está ahí dentro quiero partirlo por la mitad!". Y con esto doy por terminado mi capítulo (¡que cortito!). ¿A quién le toca ahora?*

**Cambiando de *narrador*:** Cuando al *narrador* agota su *karma* es hora de elegir un nuevo *narrador*. Así, una vez llegado al siguiente final de *escena* (y dado que ya no queda *karma* que repartir) el *narrador* cederá el cargo al jugador que tenga mayor nivel de *karma* en ese momento. En caso de empate se elegirá al jugador que haya alcanzado dicho nivel de *karma* en último lugar.

**Celia (3):** *A Alberto, que tiene un nivel de karma más que yo.*

**Alberto (4):** *Ok, voy. Ajeno a la conversación que tenía lugar junto al timón, Mike examina el misterioso colgante que su padre le entregó en su lecho de muerte. Sus caprichosas formas parecen a punto de cobrar vida y sin embargo... ¡qué poco se parece ese colgante a los animales que Mike conoce!... Al levantar la mirada de nuevo, Mike se da cuenta de que acaban de entrar en el espeso banco de niebla. A su alrededor, una claridad lechosa lo inunda todo, uniformizando el paisaje hasta hacerle a uno perder el sentido de la orientación. Mike siente cómo la ansiedad le oprime el pecho y un escalofrío recorre su espalda. De repente, un presentimiento le hace fijar su vista en el horizonte. Cuando por fin sus ojos se acostumbran a la niebla cree distinguir una sombra en la misma. Está justo delante del barco y se hace mayor por momentos... ¿qué será lo que ve Mike?*

**Celia (3):** *¡Un monstruo marino!*

**Blanca (0):** *Espero no tener que luchar con un monstruo marino en medio de la niebla... yo digo que es una isla ¡una isla que no aparece en los mapas!*

...

## Preguntas Frecuentes

### ¿Esto es jugar a rol?

Bien, siendo purista podría decirse que **S<sup>3</sup>** es más bien un sistema de contar historias (*storytelling*) pero la frontera entre el *rol indie* y el *storytelling* se ha ido difuminando a lo largo de los años. Sin ir más lejos, la mecánica básica de este juego está inspirada en el celebrado juego de *rol indie* "A Penny for my thoughts" de Paul Tevis.

Por cierto, si te ha gustado mínimamente lo que has leído aquí deberías salir corriendo a comprar la versión original en Inglés editada por Evil Hat Productions o la versión en Catalán ("*Un cèntim pels meus pensaments*") editada por Maqui Edicions. ¡Avisado quedas!

### ¿Pero en rol no está prohibido decir lo que hacen los personajes de otro jugador?

Sí, en general sí. Pero en **S<sup>3</sup>** en realidad los personajes pertenecen al *narrador* y el cargo de *narrador* es rotativo. De todas maneras cada jugador elige un personaje, su ojito derecho, y se dedica a desarrollar la historia alrededor de dicho personaje. Eso favorece historias corales, más ricas y variadas. Lamentablemente es muy difícil (y aburrido) compartimentar la historia de manera que cada jugador sólo pueda decir lo que hace "su" personaje así que al *narrador* también se le permite *rolear* el resto de personajes. Eso sí, se recomienda ser más prudente con personajes ajenos que con el propio a la hora de narrar y dejar que el creador del personaje opine en casos puntuales.

### ¿Y puede jugarse on-line?

Por supuesto, este juego parte de la base de que cada vez tenemos menos oportunidades para jugar presencialmente así que se ha pensado específicamente para ofrecer el mismo tipo de experiencia en vivo y en diferido. Puede jugarse por foro, por e-mail, por blog e incluso por paloma mensajera. De hecho, uno de los puntos fuertes de este sistema de juego es que permite jugar de manera asíncrona: un jugador envía un mensaje y los demás contestan cuando puedan (sin importar en qué orden lo hagan). Además se trata de un sistema robusto que permite que un jugador se dé de baja a media partida o que participe de manera irregular sin que la narración se resienta.

## ¿Cuándo acaba la partida?

La partida acaba cuando queráis. Pueden acordarse un número de turnos de antemano (*6 narradores, sin contar el primero*), alguna condición sobre la narración (*la partida se acaba cuando la protagonista rescata al príncipe*) o sobre la dinámica de juego (*una vez que todos los jugadores hayan sido narradores un par de veces*). También es posible acabar la partida cuando os empecéis a aburrir o que un jugador abandone la partida y el resto sigan. En este último caso es necesario que el jugador reparta el *karma* que tenga en ese momento entre los jugadores que permanezcan en la partida.

## ¿Qué pasa si llega la hora de hacer *propuestas* y no se me ocurre nada?

Nada. No es necesario que todos los jugadores hagan *propuestas* en todas las ocasiones. Si siempre te falta tiempo o si simplemente todas tus ideas se parecen demasiado a las de los demás jugadores coméntalo y seguro que el resto de compañeros te cede el paso en la próxima ronda de *propuestas*.

## ¿Qué pasa si 2 jugadores colaboran para pasarse el *karma* de uno al otro todo el rato y no nos dejan participar al resto?

Hay básicamente 4 soluciones a ese problema:

- 1) Vende mejor tus *propuestas*. A veces, simplemente, no sabemos sacarle partido a nuestras mejores ideas y por eso no son escogidas.
- 2) Háblalo con ellos. Es fácil que un subgrupo de jugadores entre en una dinámica de retroalimentación que haga que sus ideas diverjan de las del resto. Si crees que está pasando eso simplemente coméntaselo.
- 3) Si 2 jugadores están colaborando para teneros aburridos al resto... ¡abandonad su partida y montad otra! Ellos se lo pueden seguir pasando bomba a solas y vosotros tendréis la oportunidad de encontrar entornos más colaborativos.
- 4) Como último recurso se puede intentar montar un engorroso sistema que haga anónimas las *propuestas* hasta que el *narrador* decida, pero cualquiera de las otras opciones resultará mucho más sencilla.

## ¿Puedo regalarle *karma* a alguien si no soy el *narrador*?

Siempre que lo hagas de buena fe y que el resto de jugadores esté de acuerdo, es perfectamente lícito trapichear con el *karma*, premiando, por ejemplo, una buena *propuesta* que no haya sido escogida.

## ¿Cómo podemos darle más estabilidad a la narración? ¿Cómo facilitamos la alternancia de *narradores*?

Hay 2 factores que afectan a la estabilidad de la narración: el *karma* inicial y la duración de cada *escena*.

Reduciendo el nivel inicial de *karma* se consigue una mayor alternancia de *narradores* mientras que aumentándolo conseguirás más estabilidad. El *karma* inicial puede ser tan bajo como 0 y tan alto como quieras pero recuerda que el primer *narrador* siempre empieza con 1 nivel de *karma* independientemente del que tengan el resto de jugadores.

Por otra parte, la duración de las *escenas* es algo que deberíais consensuar antes de empezar la partida: 1 twitt, 3 párrafos, 1 minuto de narración... pero aún así será un factor mucho más difícil de controlar ya que dependerá en gran medida de la labia de cada *narrador* y del nivel de tensión de la historia.

## ¿Y eso es todo? ¿No le estás echando un poco de cara al presentar estas 5 páginas al Rolero de Hierro 2013 como si fuesen un juego de rol autocontenido y completo?

Sí, eso es todo. Si quieres que todo el mundo (tu abuelo, tu vecina y tus sobrinos incluidos) se lea tu juego no puedes escribir más de 5 páginas y si quieres que lo prueben no puedes obligarles a sentarse alrededor de una mesa durante 2 horas ni esperar que tengan material especializado a mano. No espero que todo el rol sea como **S<sup>3</sup>** en un futuro, pero sí creo que se necesitan juegos así para garantizar el futuro del rol.