

Agua

por
José M. Jiménez

para
Rolero de Hierro 08

Palabras claves: extranjeros, determinan, fusión.
Elemento cultural: la guerra civil y sus consecuencias.

Los jugadores son extranjeros en una sociedad con la capacidad de determinar el lugar de una sustancia que se llama “agua”. Al ser extraños para la cultura nativa, la fusión de ambos elementos es imposible. Los nativos se enfrentan entre sí en una guerra fratricida donde ya han olvidado las razones por las que comenzaron la lucha.



Introducción

Un mundo cubierto completamente por una sustancia. Los nativos la llaman hielo, una mezcla entre un metal, cristal y roca. Hielo es la vida y la muerte en ese lugar. Ellos llevan luchando un millón de años es una guerra que ha perdido su significado. Ya nadie recuerda los motivos de la guerra, pero sus armas de hielo tampoco tienen memoria.

Y llegasteis. Y con vosotros llegó el cambio. Tenéis la capacidad de encontrar lugares especiales en el planeta. Lugares donde el hielo deja de ser la sustancia dura para convertirse en algo nuevo. Y todo cambió. Las armas de hielo dejaron de ser útiles. Con el nuevo elemento se crearon máquinas de destrucción.

Pero nada cambió. La guerra continuó y la muerte de la memoria seguía. Pasaron otro millón de años y todo seguía igual.

Ahora sois valiosos. Ahora sois odiados y temidos. Pero siempre seréis extraños. Tenéis el talento pero no tenéis un lugar. Sois deseados por ambos enemigos, pero no podéis encontrar un hogar. Habéis traído felicidad y desgracia en partes iguales, pero ahora sois imprescindibles. Sois los únicos que pueden convertir el hielo en otro elemento. Y ellos lo llaman agua.

Bienvenido a Agua.



Agua es un juego de rol donde tú y tus amigos contaréis las historias de esos extranjeros, personas con un talento especial, en un mundo que no es el suyo y donde la sociedad nativa no los deja formar parte de ella.

En el mundo de *Agua*, esos extranjeros se han convertido en un punto clave para la supervivencia de sus habitantes. Gracias a su talento para encontrar la nueva sustancia, los extranjeros reciben gloria e infamia. Ellos, aun con el deseo de escapar de esta espiral, no pueden dejar de ser el punto de mira de intereses ajenos.

Sin embargo, los extranjeros parten con esa misma ventaja: pueden tener planes propios y decidir qué camino quieren tomar. Esta ventaja se irá debilitando con el transcurso de la historia.

Los jugadores

Los jugadores tendrán el control de uno de esos extranjeros como su personaje. Los personajes de los jugadores se denominan **protagonistas**. Ellos son, por supuesto, la parte central de las historias que se crean durante el juego.

Los jugadores narrarán los sucesos de sus protagonistas y, utilizando los elementos que compone a su personaje, podrán decidir qué va ocurriendo. En un principio, los jugadores no deben colaborar necesariamente para sus personajes: podrían ir contando su historia sin que otro protagonista apareciese en ella. Sin embargo, con el paso del tiempo, los vínculos entre personajes serán más visibles e influirán los unos sobre otros.

Además de sus propios personajes, los jugadores tienen cierto control sobre el entorno que les rodea. Pueden crear nuevos elementos que consideren interesantes para las historias de sus protagonistas.

El moderador

Uno de los jugadores del grupo será el **moderador**. El moderador no tiene su propio personaje sino que puede tener el control sobre aquellos que no posean los demás jugadores. Estos personajes controlados por el moderador se denominan **antagonistas**. Aunque la palabra puede confundir, los antagonistas no son necesariamente “enemigos” de los protagonistas: ellos pueden tener cualquier tipo de relación.

El moderador tiene algunas funciones que se detalla en el capítulo séptimo. Además del control de los antagonistas, el moderador sirve como cohesión para los jugadores. En muchas ocasiones será el que inicie los sucesos y decida cuándo finaliza. Por tanto, el moderador controla el paso del tiempo y decide qué ritmo debe llevar las historias.

Otra función del moderador es la de conocer la mecánica de juego: cómo se crean personajes y se resuelven sus conflictos. Idealmente, todos los jugadores conocerían esto, pero en la realidad sólo tú lees este texto y después tienes que



explicar cómo funciona al resto del grupo.

Por último, el moderador crea elementos del entorno que considera interesantes para el desarrollo de las historias de los personajes. Puede crear nuevos vínculos entre los protagonistas y antagonistas o nuevos antagonistas que unan los lazos existentes.

Material

Para jugar a *Agua* necesitas algunas cosas. La primera es un grupo de personas; no puedes jugar de forma solitaria. En realidad no hay límite máximo pero con grupos demasiados grandes todo se vuelve más difícil de controlar. Al menos necesitas dos personas (además de un moderador, quizá tú mismo). Un grupo ideal podría estar entre tres y cinco personas.

Cada jugador necesita una hoja para su personaje. Al final del libro se encuentra dicha hoja: haz tantas copias como quieras (de las hojas o de alguna parte del libro) y también necesitas lápices para poder escribir en ellas. También puedes necesitar hojas de papel para tomar notas.

La tercera cosa que necesitas son dados. Para resolver los problemas, en *Agua* se usa dados. Aunque un dado sería suficiente haría el juego muy lento: mientras más dados mejor. Un buen número es un par de docenas de dados. Sirve cualquier tipo de dado: los corrientes de seis caras o de 8, 10, 12 o 20 caras.

Por último necesitas un lugar para jugar y algo de tiempo. Una mesa o algo parecido para poner las hojas y dejar rodar los dados es lo habitual. En cuanto al tiempo, *Agua* se podría jugar en sesiones cortas de un par de horas y finalizar las historias en dos o tres sesiones. En este punto el límite del tiempo es una cuestión para dialogar con el resto del grupo.

Inspiración

Dune, de Frank Herbert. El mundo de *Agua* se puede considerar un anti-Dune: hielo en lugar de arena, la idea de un planeta cubierto por único elemento es inspiradora aunque quizá no demasiado útil para crear historias.

Polaris, de Ben Lehman. *Polaris* es un juego que utiliza una ambientación alienígena donde puedo decir que *Agua* se inspira completamente en el tono que usa.

The Mountain Witch, de Timothy Kleinert. El uso de los niveles de éxito y su significado en el juego es obra de este juego. Además, hay un sutil color que se refleja en *Agua*, aunque no defina algo de forma específica: es más el estilo general del juego.

The Shadow of Yesterday, de Clinton R. Nixon. Este juego, junto a otros, usan un sistema para resolver conflictos de forma similar a *Agua*. También cabe mencionar *Dogs in the Vineyard* de Vincent Baker en este aspecto.



Hogar

Este es nuestro hogar. Nuestras montañas, valles, acantilados, desiertos y estrellas. Nuestras ciudades, edificios, murallas que nos protegen, luces que iluminan las sombras. Nuestro hogar es un lugar lleno de contrastes y diferencias que se pierde en el horizonte. Sin embargo, el amor que tenemos por él nos dio la fuerza necesaria para superar los límites de la vista; fuimos más allá y recorrimos las cuatro esquinas de nuestro hogar.

Y por eso, por nuestra pasión hemos llegado a lugares donde antes no había nada. Allí fundamos nuevas ciudades. En el Sur encontramos mesetas frías sin vida, el suelo se elevaba vertiginosamente hasta los cielos. Muchos fueron hacia allí y encontraron un lugar para vivir.

Cada día, la luz del cielo nos ilumina. Antes, el cielo era siempre igual, pero ahora, con el *agua*, aparece manchado. El primer día de un nuevo año hace frío, y ese Frío dura la mitad del tiempo. Después llega el Calor, pero se aleja rápidamente para que el Frío regrese. Muchos aman la llegada del Calor aunque para otros es una señal de la llegada de cambios inesperados. En nuestro hogar, los cambios son peores que lo permanente.

Durante nuestra vida visitamos tres lugares importantes que quedan grabados en nuestros corazones: siendo un niño emprendes un viaje al Acantilado del Tiempo, donde los Recordadores nos traen nuestra historia. Al ser adultos visitamos la Montaña del Centro: desde allí se pueden ver las ciudades de nuestros hermanos y enemigos. Antes de morir recorreremos el camino que nos lleva a la Planicie, el lugar más solitario de nuestro hogar. Sin embargo, ya son pocos los que llegan a ver la Planicie.



Ahora nuestro hogar sufre. Y sufre de nosotros. Ahora estamos en guerra con las ciudades del Sur. Ellos nos llaman el Norte. Y hemos creado una cicatriz que divide nuestro hogar: la llamamos La Frontera. Allí, las inmensas máquinas de guerra y nuestros hermanos mueren; allí enterramos a nuestros enemigos. Pero eso es otra historia.

Los cartógrafos

Entre los sabios se encuentran los Cartógrafos. Ellos son expertos en nuestro hogar y conocen cada lugar que oculta. De hecho, ellos fueron los que descubrieron qué había más allá del horizonte. Ahora, cuando ya no hay nada más que hallar, los Cartógrafos se encuentran encerrados en sus bibliotecas.

Pero ellos nos dijeron: el mundo está dividido en cuatro partes iguales, dos de ellas son del Sur y las dos restantes son del Norte. Dos líneas se cruzan para crear las cuatro partes. Dos extremos señalan las capitales y los otros dos señalan los horizontes. Las proyecciones de las cuatro líneas conforman un cuadrado; dentro de él, nuestro hogar. Cuatro extremos se forman y dos horizontes: la figura de seis lados envuelve a nuestro hogar.

Y ahora la marca de seis lados preside las bibliotecas de los Cartógrafos.

Nosotros

Los extranjeros no comprenden cómo somos, pero eso es obvio ya que no son como nosotros. Vivimos en ciudades rodeadas por una muralla. Las ciudades más grandes tienen varios muros y la capital, que se encuentra en el punto más al norte, tiene seis murallas. Visitar la capital siempre es un momento especial donde existen cosas asombrosas que no hay en ninguna otra parte. Hay palacios y edificios tan altos como montañas que ocultan el conocimiento y poder de nuestro pueblo. Allí crean nuevos ingenios y los sabios recopilan las ciencias; los supersticiosos señalan con terror aquellas máquinas.

Nuestra sociedad

A veces, para los ojos de los extranjeros, nuestra sociedad es difícil y desordenada. Pero esto se debe a que no son como nosotros. Así, cuando preguntan tenemos que darles una respuesta. El valor de uno de nosotros indica el valor de la ciudad; y el valor de unos de nosotros es igual al valor de sus acciones en su lugar. Todos tenemos un lugar y todos valoramos ese lugar de forma diferente. Por eso, el valor de nuestros gobernantes no es mejor que el valor de nuestros recolectores. Y tampoco es su valor peor que nuestro valor.

Hay tres partes en una ciudad como hay tres partes en nuestra sociedad. En el exterior están los productores. Ellos crean nuestros alimentos, casas, herramientas y conocimiento. Sus manos fabrican cosas que antes no existían; sus corazones crean ideas donde antes sólo había vacío. Algunos consideran a los productores como nuestro corazón: sin ellos nada existiría. Pero, a veces, olvidan



que el valor de sus acciones no pueden medirse por el valor de otras acciones.

En el centro de la ciudad están los intercambiadores. Ellos mueven las cosas que se crean: mueven los alimentos y transportan las ideas. Cuando algo nuevo ha sido creado, los intercambiadores se dedican a transformarlo para las necesidades de los demás. Mezclan esos elementos para conseguir alimentar el apetito de cada uno de nosotros. Muchos se quedan en la ciudad para realizar sus tareas, pero otros, menos, viajan entre ciudades porque sus talentos necesitan de creaciones nuevas para ser valorados.

En el interior de la ciudad se encuentran los conductores. Ellos dirigen los valores de la ciudad, permitiendo que una parte crezca más o menos o sobre otra parte. Ellos consumen las ideas originales o transformadas para otorgar a cada uno de nosotros un valor. Entonces comparan esos valores que hay en la ciudad con los de otras ciudades. Intercambian opiniones entre los conductores de la capital y deciden mover esos valores. Ajustan todos los procesos para que la ciudad se mantenga igual a las expectativas de sus ciudadanos.

Sin embargo, los extranjeros no comprenden que estas tres partes de la ciudad son necesarias entre sí: ellos creen que una puede generar a otra, cuando en la realidad, son necesarias ambas. Además, ellos no comprenden la división entre el día y la noche. Creen que una parte se opone a la otra. Pero están equivocados.

Nosotros distinguimos entre el día y la noche: la sociedad es distinta en esos momentos. Las tres partes de la ciudad difiere en cada momento. Pero esa diferencia no es como la que crea el movimiento de la luz del cielo. Aunque nosotros usamos las mismas palabras. El día trae y la noche espera. Nuestros productores, intercambiadores y conductores son como el día y la noche: algunos traen y otros esperan. Los primeros sólo necesitan de su ánimo para moverse; los últimos sólo necesitan un estímulo para ponerse en acción. Ambos son como el día y la noche: se alimentan los unos de los otros para que todo esté en funcionamiento.

Nuestro tiempo

En el Acantilado del Tiempo están los Recordadores y los Contadores. Los Recordadores tienen en sus mentes nuestra historia. Pero ellos son como nosotros y olvidan. Así, esos trozos de sus recuerdos son nuestros recuerdos y cuando un Recordador muere perdemos un poco de nuestra memoria. El Acantilado recibe las visitas de aquellos que quieren recordar el día que nacieron o traer las memorias del pasado. Sin embargo, es con la llegada del Calor cuando más visitantes se aproximan a este lugar.

El Acantilado es lugar gigantesco. Sus paredes están esculpidas con nuestra historia y es un reflejo del paso del tiempo en nuestro hogar. Los Contadores se dedican a marcar este paso del tiempo, sin olvidar ningún día. En el fondo del Acantilado hay pequeñas villas donde viven los Recordadores y Contadores.



Nuestras costumbres

Hay una frase que describe nuestras vidas: “Hay tantos corazones como *hielo* bajo nuestros pies.” Muchas de las costumbres se han perdido o han dejado de ser útiles. Aunque se conservan y tienen un valor claro en el interior de la ciudad, fuera de allí, las formas se relajan.

Aunque nuestros corazones aman a nuestro hogar, también hay un espacio para nuestras creencias. A veces, los extranjeros las consideran vacías y en otras ocasiones también las siguen. Son esos cambios, como la dirección del viento, los que convierte a un extranjero es una persona ajena a la ciudad.

Cuando hay un nacimiento, al nuevo hijo se le da algo de *hielo* suave para que pruebe su sabor. Su reacción significa qué camino seguirá durante su vida. También se le hace sostener un trozo de *hielo* duro y su reacción significa qué le sucederá a su familia con su nacimiento.

Nuestro traje es como una segunda piel. Cubre casi todo el cuerpo y nos protege del frío y de la noche. En la época del Calor, los jóvenes o locos se pasean por las calles sin su traje. Las risas y las manos señalando a sus cuerpos resuenan en las ciudades. Los trajes también indican el valor de quien lo lleva: es fácil reconocer el trabajo de su dueño mediante los adornos bordados alrededor de su cuerpo.

Por supuesto, muchos no se conforman con su traje y añaden otros más, como terceras y cuartas pieles, de un material más exquisito. No todos están de acuerdo con esta costumbre: algunos piensan que sólo sirve para despertar envidias, mientras que otros consideran que esos trajes intentan ocultar el verdadero valor de la persona.

Nuestros saludos son distintos dependiendo de la persona saludada, su edad o estado y el lugar de la ciudad donde nos cruzamos. Algunos saludos son rápidos y apenas visibles: como una señal para saber que has encontrado a alguien pero que no deseas molestarle. Otros saludos son mucho más elaborados, como el saludo entre el Canciller y el Sabio dentro del Palacio. Allí preparan sus movimientos una vez que sus ojos se encuentran: cambia el ritmo de sus pasos y gesticulan con sus manos. Cuando están uno al lado del otro, el Canciller da una vuelta alrededor del Sabio y dobla levemente su cuerpo. El Sabio da un paso en las cuatro direcciones y une sus manos: después cada uno puede seguir su camino.

La comida es una de nuestras delicias y también ha sido la causa de muchos problemas. Las leyendas cuenta como murieron por alcanzar el sabor más elevado o como asesinaron para que otros no lo consiguieran. Algunos mencionan que el *agua* podría cambiar completamente el sabor de la comida: no hay pocos que aseguran que han creado o probado esa delicia. Sin embargo, estas historias son más cuentos de la noche y nadie lo considera realmente cierto.



El hielo

Antes, en nuestro hogar, sólo existía un elemento, el *hielo*. El hielo es todo en nuestro hogar. Y siempre pensábamos que las estrellas eran trozos de nuestro *hielo* que escaparon. *Hielo* es la vida. *Hielo* es la muerte. El *hielo* se encuentra en todas partes: allí y aquí, en nuestros corazones y pensamientos. El *hielo* es nuestro alimento y nuestra segunda piel. Él siempre es justo; Él siempre da y quita por igual, sin importar el nombre.

Los tres tipos de hielo

Al crecer, cualquiera distingue tres clases de *hielo*.

Hay un *hielo* duro. Con Él hacemos nuestras casas y palacios. Nuestros fuertes y armas están hechos con el *hielo* duro. Escribimos con Él y acabamos con nuestros enemigos gracias a su fuerza.

También hay un *hielo* suave. El *hielo* que usamos para nuestros trajes y nuestras banderas. El *hielo* que cubre la cabeza de la novia y la viuda. Es tan suave como nuestra piel y sirve para escribir nuestros recuerdos e historia. Es también nuestro alimento, el *hielo* de un millón de aromas y sabores.

Y hay un *hielo* resistente. Un *hielo* que podemos transformar en el hilo de nuestras telas y en nuestras joyas. Algunos sabios usan el *hielo* resistente para aumentar sus conocimientos. Pero para la mayoría de nosotros, es el *hielo* que borda nuestras banderas y une nuestros pedazos formando un único pueblo.

Los extranjeros

Nadie sabe cómo llegaron pero están con nosotros. Ellos son extranjeros.

Nadie sabe por qué pueden encontrar *agua* pero usan su habilidad, a veces para beneficio propio y a veces para el de la ciudad.

Sin embargo, nadie sabe sus intenciones y muchos no las queremos conocer.

Sus vidas

La mayoría de los extranjeros viven en la capital. Allí tienen más clientes. Algunos trabajan para el Palacio y otros son autónomos, buscando personas que deseen un manantial de *agua*. Otros viven en las demás ciudades y algunos no tienen un lugar fijo y van de ciudad en ciudad.

Para nosotros, los extranjeros no forman parte de la ciudad: viven en ella, pero no la alimentan. Ellos pueden caminar por donde deseen y muchos son huéspedes de las casas del interior de la ciudad, pero aún así, saben que no pertenecen a aquel lugar. Sin embargo, ellos no desean su propia ciudad. No necesitan de ello.

Podemos ver a extranjeros junto a los sabios en sus bibliotecas y centros, alrededor de embajadores y emisarios o paseando con señores y generales. También están en las pequeñas casas de dormir y tomando algo en sitios de comida. Incluso algunos extranjeros ocultan su propia identidad bajo trajes y telas.



Encontrando agua

Cuando se le pide a un extranjero que busque un nuevo manantial de *agua* se queda quieto y en silencio. No necesita salir de la habitación o ponerse de pie. Después asiente con la cabeza y dice que ha encontrado ese manantial. La primera vez siempre creemos que es un engaño o un truco, pero cuando repite los mismos pasos y siempre encuentra un nuevo manantial, nuestras dudas desaparecen.

Para el extranjero, encontrar *agua* es sencillo, como respirar o dormir. Somos nosotros quienes una vez que señala el lugar donde se encuentra el manantial hacemos el resto del trabajo. Es habitual que el extranjero tenga a su alrededor a varias personas y un grupo mayor de trabajadores. Las personas controlan y dirigen el trabajo del grupo.

A veces, el extranjero señala que el manantial se encuentra muy cerca. Así, se pone a caminar y el resto de personas le sigue. Algunos de esos viajes duran días. Pero otra vez, el camino es mucho más largo y deciden usar transportes para llegar en el menor tiempo posible.

Al llegar al lugar, el extranjero saca un trozo de *hielo* duro y marca el sitio donde está el *agua*. Después se aleja y regresa a la ciudad: no necesita esperar a ver cómo sale el *agua*. Y nosotros no necesitamos asegurarnos de su decisión: allí está el *agua*. Nadie recuerda que un extranjero fallase alguna vez. Nunca.

El agua

Antes sólo había *hielo*. Ahora hay una nueva sustancia: el *agua*. Nadie conoce todas sus cualidades ni sabe por qué existe, pero está allí, bajo el *hielo*, esperando. Los extranjeros descubrieron el *agua* y recibieron toda la gloria. Ahora sus productos les otorga todas las desgracias.

Los sabios intentan explicar qué es el *agua* y para qué sirve. Lo segundo ha sido más sencillo que lo primero. Sólo hay algo en que todos ellos están de acuerdo: el *agua* no es una forma de *hielo*. Algunos creen que el *agua* es el corazón y el *hielo* es el cuerpo. El *agua* da vida a las ideas como nunca antes había sido posible.

Otros consideran que el *agua* siempre ha existido, sólo que hasta entonces no fue descubierto. Consideran que el descubrimiento por parte de los extranjeros sólo fue una casualidad y que, aunque no hay memorias que lo recuerde, es posible que se hubiese encontrado *agua* antes de su llegada. Una parte de la comunidad de sabios creen que esta afirmación es la correcta y que cualquier otra es sencillamente imposible de comprobar.

No faltan una pequeña parte, casi despreciable en tamaño, que siguen considerando ambos elementos como iguales pero en “forma” distinta. Esta parte cree que, aunque el descubrimiento del *agua* ha sido la revolución más importante de su historia, no deja ser el *hielo* que siempre han conocido. Ellos hablan de extraños estados donde el *hielo* da *agua*; también mencionan que



podría haber otros elementos creados durante esos estados.

La otra parte importante de la comunidad de sabios sí creen que los extranjeros tienen un papel especial en la naturaleza del *agua*, más allá de encontrar sus manantiales. Sin embargo, este grupo está más dividido y no hay un acuerdo en cuál es la influencia de los extranjeros sobre el *agua*.

Por supuesto, no es necesario ser un sabio para estudiar el *agua*: las leyendas y rumores se propagaron a mayor velocidad que la propia sustancia. La idea de que los extranjeros producen el *agua* es la más difundida, aunque hay otras: personas que han adquirido el poder de crear *agua* o alterar *hielo* para producirla. Algunos gritan maldición al escuchar la palabra y otros dicen que es un nuevo don de nuestro hogar. Sin embargo, todos están de acuerdo que el *agua* ha traído felicidad y desgracia en partes iguales.

La revolución

El *agua* cambió todo. Y el conocimiento que teníamos sobre nuestro hogar empezó a girar alrededor del nuevo elemento. Hace tanto tiempo que nadie recuerda, durante la guerra, nuestra sangre manchaba nuestras espadas de *hielo*. Ahora las espadas no sirven contra las máquinas y las armas de *agua*.

Pero no todo fue para la guerra. El *agua* construyó muros más altos y palacios elevados. Ahora algunos sabios prueban sus ingenios capaces de flotar en el cielo. También fabrican herramientas para encontrar cualquier lugar perdido y crear nuevas sustancias. Hay nuevos trajes y nuevas joyas y algunos poseen utensilios para romper el *hielo* duro.

Aún usamos nuestros transportes de vela para viajar de una ciudad a otra. Ya avisan que esto durará poco y que en la Frontera hay nuevas máquinas que llevan a los soldados de un lugar a otro en un sólo día.

La mayoría de nosotros amamos todo lo que ha traído el *agua*. Quizá porque no hemos visto lo que sucede en la guerra y no queremos saber qué han creado allí. Hay, sin embargo, personas que consideran todos estos cambios como una pesadilla durante el Frío. Ellos no quieren tocar nada que haya sido engendrado por el *agua*.

“Bebedores” de agua

Al principio, el *agua* era escasa y temida. No pasó mucho tiempo desde que el temor se convirtió en deseo. El nuevo elemento trajo nuevas ideas e ingenios. Pero todo aquello parecía lejano e inalcanzable para la mayoría de nosotros. Entonces comenzaron las leyendas.

Una de ellas habla de los “bebedores”. Algunos, en su afán por descubrir lo oculto o, quizá, por un error, probaron el *agua*. Dicen que todo cambiaba a su alrededor y que nada era igual tras probar el elemento. También dicen que algunos se fundieron y se convirtieron en la misma *agua* y que otros se transformaron en *hielo*.



Ellos eran “bebedores”, los que tocaron el *agua* con su propio cuerpo. Ahora nadie recuerda si fue verdad o no y sólo sirve para asustar a los niños de la noche.

Hay otra leyenda sobre los “bebedores”. Ellos fueron como nosotros hasta que uno encontró *agua*. Al probarla se convirtió en algo extraño, un extranjero, y su cuerpo comenzó a desear más *agua*. Por eso, los extranjeros encuentran con facilidad dónde se oculta el *agua* para saciar su cuerpo.

Pero ahora nadie sabe si aquello fue cierto. También dicen que los “bebedores” siguen siendo como nosotros, aunque, a veces, se acercan al *agua* para volver a recordar los sueños que esta les trajo.



Personajes

En *Agua*, los jugadores narran las historias de los protagonistas, sus personajes. Estos personajes son extranjeros en una tierra extraña y tienen un talento inimaginable para sus habitantes nativos. Ahora, gracias a esas capacidades son el centro de atención de todas las partes interesadas: ellos pueden aprovechar ese momento y conseguir sus objetivos pero con el paso del tiempo esa ventaja desaparecerá.

Para jugar a *Agua*, los jugadores han de tener preparados esos protagonistas y la primera parte del juego es crear sus personajes. Aunque cada jugador puede crear su personaje de forma individual, el método deseado es mediante colaboración. Con el grupo reunido alrededor de una mesa, todos podrán colaborar y sugerir ideas para su personaje y los de los demás. Es una buena forma porque así aparecerán los temas que consideran interesantes para sus historias.

Cada personaje tiene una serie de elementos que tendrás en cuenta durante su creación. Los elementos son:

- Un concepto y nombre.
- Dos rasgos.
- Dos relaciones.
- Una situación inicial.



El concepto y nombre

La primera cosa que necesitas para tu personaje es un concepto sobre él, una **idea** sobre quién y qué es. Necesitas una frase que resuma esa idea que tienes sobre tu personaje. No necesita nada más: puedes dejar de un lado su biografía o sus habilidades y talentos. Todos los detalles interesantes aparecerán durante el juego.

El mundo de *Agua* es un lugar alienígena pero lleno de humanidad. Una forma sencilla de encontrar el concepto de tu personaje es mirar alrededor: una noticia en los periódicos, una novela o una película puede ser una buena fuente de inspiración. Pregúntate qué quieres que tu personaje haga en la historia y será un buen inicio para esa idea.

Un buen concepto va a servir para definir el resto de los elementos del personaje. Algunas posibles ideas son:

- Un experto en ingenios que acaba de descubrir una nueva arma terrorífica.
- Un mercenario que vende su talento al mejor postor.
- Una espía en el Palacio de la capital buscando revolucionarios para su causa.
- Un rastreador de *agua* secuestrado en la Frontera del territorio del Sur.
- Una ayudante en la Biblioteca de los Cartógrafos resolviendo un asesinato.

El nombre

Además de la idea de tu personaje, necesitas un **nombre**. En *Agua*, los habitantes nativos se llaman a sí mismos como “Nosotros”, “Personas” o “Ciudadanos”, mientras que los personajes reciben el nombre de “Extranjeros”. Aunque los personajes son extranjeros, las siguientes listas traen nombres para ellos y para los nativos que puede ser útiles al moderador y jugadores para los demás personajes.

Nombres de nativos

Masculinos : Ahptuk, Akiri, Akshuqa, Daka, Didukul, Hurutem, Kardap, Karika, Kia, Kiaku, Kiaziki, Kiti, Kulkmubaz, Kumerakum, Kumeralak, Kumoromin, Kusza, Kutjurai, Midanak, Mitjuna, Mudeni, Mukala, Mukumta, Munneka, Munutem, Murraminm, Musumgu, Mutukul, Nakam, Nammaku, Niilukul, Saamutem, Saasn.

Femeninos: Ame, Eriba, Gazu, Gibne, Heba, Hetori, Hije, Hima, Horupe, Idudam, Ikase, Imiko, Imini, Izore, Karaumi, Kirsas, Kufuri, Kuriro, Maru, Meti, Mudbidi, Nakamo, Ninu, Sagude, Sekane, Taine, Terene, Turire, Zinnu.

Nombres de extranjeros

Masculinos: Abene, Asenes, Asili, Atllel, Creem, Dili, Faem, Hale, Hemsasa, Hulari, Inale, Izami, Lenda, Lesortimi, Limin, Menle, Nefel, Nefi, Nesel, Niare, Omai, Ralee, Salem, Shali, Solme, Taale, Uhoté, Zaji, Zui.



Femeninos: Adira, Ailan, Ainan, Ajarea, Ajira, Aliba, Alima, Almai, Annin, Anoli, Araban, Delei, Faoni, Haijan, Hajan, Haji, Haris, Igani, Leani, Lenea, Liani, Liba, Lijea, Nembea, Sazi, Sia, Telea, Tilea, Ula.

Los rasgos

Cada personaje tiene **dos rasgos**. Un rasgo es sólo una característica propia de ese personaje. Los rasgos pueden ser habilidades, talentos, conocimientos u objetos. En general son cosas que muestran al personaje con cierta ventaja: un conocimiento en una materia especializada o una habilidad natural en alguna destreza.

Aquí sólo tu imaginación es el límite. Si hay alguna cosa que consideres propia para tu personaje, las posibilidades de ser un rasgo son altas. Ten en cuenta que puedes describir el rasgo con una única palabra o una frase completa. Algunos ejemplos de rasgos son:

- Un amigo en cada ciudad.
- Veterano en la guerra eterna.
- Puedo leer lenguas antiguas.
- Carismático.
- Experta con la espada.
- He cruzado la Frontera.
- Un medallón del Canciller.
- Aquel sabio me debe un favor.
- Una máquina que flota en el cielo.

La función de los rasgos es ayudar ligeramente a los personajes durante un conflicto. De todo esto se detalla mejor en el capítulo quinto sobre el sistema de juego.

Las relaciones

Las relaciones son la parte importante del juego. Ellas sirven para empujar la historia que se va creando en el juego. Aunque en el capítulo quinto viene su uso durante el juego, aquí tienes algunas ideas básicas de qué son las relaciones y para qué sirven.

Cada relación es un vínculo que tiene tu personaje con alguien más. A veces ese alguien es otro personaje; en otra ocasiones es un personaje del moderador. Además, no está limitada a una única persona: puede ser un grupo de personas, una organización o una ciudad entera.

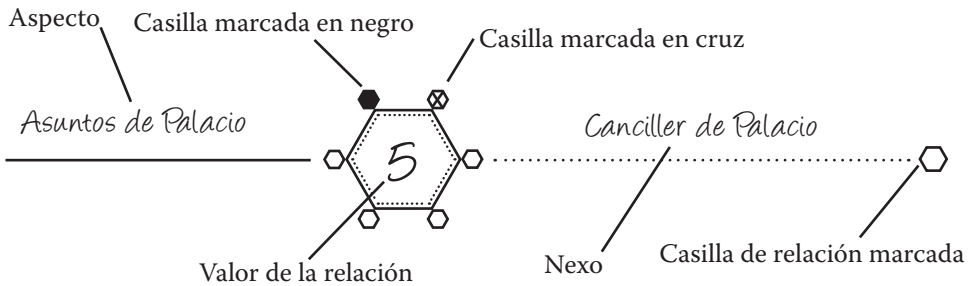
Durante el juego hay momentos donde se debe decidir qué camino tomará la historia: alguien querrá tomar un sendero y otro jugador querrá ir por el otro. En ese caso, las relaciones se usan para determinar cómo se resuelve ese



problema. Pero, ¿cómo funciona? En realidad, será el jugador quien diga cómo ha funcionado. Será quien explique cómo esa relación sirvió para alcanzar su fin.

Dejando esto de lado de forma temporal, las relaciones están compuestas de varios elementos. Primero, mira en la última página del libro: allí tienes una “hoja de personaje”, tu hoja para tu personaje. La parte inferior y que ocupa la mayor parte de la hoja es donde puedes anotar las relaciones de tu personaje. Aunque hay seis marcas iguales (una para cada relación), no tienes ese límite: si necesitas más relaciones haz tantas copias como quieras.

La siguiente imagen detalla los distintos elementos de una relación.



El primer elemento que tiene una relación es el **aspecto**. El aspecto es simplemente una descripción de esa relación. Puedes describir un aspecto de la misma forma que describes un rasgo, con una palabra o una frase completa.

El segundo elemento es un número dentro del hexágono mayor. Ese número es el **valor** de la relación. Un valor alto significa que esa relación es muy útil. En el capítulo quinto se describe con mayor detalle el significado del valor de la relación.

Alrededor del hexágono mayor hay seis hexágonos pequeños. Estos seis hexágonos son el **marcador**. El marcador de una relación es de vital importancia: indica no sólo el potencial de esa relación, sino que también es una forma de saber cuánto tiempo le queda de utilidad. Cada uno de los hexágonos del marcador se denomina casilla. Y cada casilla tiene tres posibles formas:

- Una casilla vacía. Que es la forma que trae por defecto.
- Una casilla marcada en cruz.
- Y una casilla marcada en negro (que también se le llama “borrada”).

Cada una de las formas tiene un motivo y todo ello aparece en el capítulo quinto sobre el sistema de juego.



El cuarto elemento de una relación es el **nexo**. El nexo es el nombre de con quién se ha establecido esa relación. Ese nexo puede ser una persona o un grupo de personas.

El último elemento, un hexágono pequeño en el extremo derecho, es una casilla de **relación marcada**. A veces, cuando se usa una relación esta queda “marcada”. Esa casilla sirve como recordatorio para saber que esa relación está marcada. Una vez que la relación está marcada no hay forma de quitar esa señal.

Para acabar, hay una regla en cuanto a relaciones. No puedes tener dos relaciones con el mismo nexo. Es decir, si tu personaje tiene una relación con el Canciller de Palacio, no puede crear otra relación con el Canciller. Nunca.

Durante la creación de tu personaje tienes que crear dos relaciones. Una de ellas la decidirás tú, mientras que la otra la decidirá otro jugador. Esto funciona de forma circular: es decir, si el jugador de la derecha crea la segunda relación de tu personaje, en su turno, será su jugador de la derecha quien cree la segunda relación de su personaje. De esta forma todos los jugadores habrán creado una relación de un personaje que no es el suyo.

Para la primera relación tienes que decidir quién será el nexo (ya sea una persona o una organización) y una descripción (el aspecto). El valor de esa relación será de 5 con la posibilidad de aumentarla a razón de un punto por casilla marcada con una cruz. Es decir, si quieres que el valor sea de 7, necesitarás marcar dos casillas con cruces. Ten en cuenta que el marcador es un medidor de la vida útil de esa relación: muchas casillas marcadas indica una vida corta para esa relación. También ten en cuenta que debes dejar al menos una casilla vacía.

La segunda relación se crea de forma similar a la primera, pero será el otro jugador quien decida el aspecto y nexo de la relación. Después, la relación tendrá un valor de base de 3 y el jugador podrá aumentar ese número a razón de un punto por casilla marcada en negro. Así, por ejemplo, si el jugador desea que la relación tenga un valor de 6, tendrá que marcar tres casillas en negro. De nuevo, es necesario dejar al menos una casilla vacía.

La situación inicial

Con el concepto, los dos rasgos y las dos relaciones ya tienes tu personaje. El último paso es crear una situación que sirva de puente entre la creación de tu personaje y el comienzo de la historia.

La situación inicial es un trabajo entre el moderador y los jugadores. Una de las formas más gráficas para ver cómo es la situación antes del comienzo del juego es mediante un mapa de relaciones. En el capítulo séptimo se trata la creación de mapas de relaciones.

Cada personaje tiene líneas que marcan sus relaciones. También están los nexos de esas relaciones. Ahora le toca al grupo decidir cómo se desarrollará ese mapa: ¿cómo unir líneas entre personajes? ¿Qué elementos crear para esas



uniones? ¿Qué ocurre si ya hay personajes vinculados? ¿Cómo puede afectar cambiar algo o añadir algo nuevo?

Ten en cuenta los elementos de tu personaje a la hora de crear esa situación inicial. Si uno de los rasgos es “Un medallón del Canciller”, el Canciller puede ser un elemento a incluir. Quizá ese medallón tenga detrás suya a ciertos individuos que desean apoderarse de la pieza. Quizá el medallón en realidad sea un objeto temporal que el personaje debe entregar.

Al igual que con los rasgos, las relaciones pueden servir para crear la situación inicial. No sólo explican los vínculos que tiene el personaje con el resto de la sociedad en ese momento, sino que también puede preguntarse por su pasado: ¿cómo llegó a tener una relación con el Canciller de Palacio? ¿Qué puede obtener ahora de eso? ¿El Canciller desea algo del personaje? Y también de un posible futuro: si el Canciller necesita ayuda, quizá busque al personaje para conseguir lo que busca.

En definitiva, los jugadores deberían comentar todas estas opciones y crear sugerencias. Finalmente, entre el jugador del personaje y el moderador tienen que crear esa situación inicial. Un último apunte: una situación inicial es buena cuando da posibilidades de elegir qué quiere hacer el jugador y a la vez obliga al jugador a tener que escoger. Sin embargo, una situación mala es aquella que no permite al jugador decidir por una opción u otra o que no importa que opción elija porque el resultado será el mismo.

Poseiones

Si tienes experiencia en los juegos de rol o narrativos, puede que te surja la pregunta sobre qué equipo tiene tu personaje. También es posible que te preguntes si tu personaje podrá comprar una espada de *hielo* o dónde vive, si tiene una casa o es un invitado en el palacio.

En *Agua*, las posesiones no tienen un peso específico. No es necesario llevar una lista sobre lo que tiene el personaje o el precio de las cosas. En el momento que quieras saber si tiene una espada de *hielo* o si vive en el palacio sólo tienes que declararlo. Si tu afirmación no causa un conflicto entonces, las cosas ocurran tal y como has dicho.

Un ejemplo de creación de personajes

María y Carlos van a jugar a *Agua* con Ana, la moderadora. Tras una breve introducción, Ana dice que cada jugador tiene que crear su personaje, los protagonistas de la historia.

María comienza buscando una idea para su personaje. Ella quiere que su personaje sea un extranjero anciano que ya ha vivido lo suficiente para no sorprenderse de nada. A Carlos le parece una buena idea y apunta que ese extranjero podría haber cruzado la Frontera. A María le gusta la idea y escribe en su hoja de personaje “Asili, un veterano extranjero que ha cruzado la Frontera”.



Ana dice que el siguiente paso es definir dos rasgos para el personaje de María. Ella tiene un rasgo bien definido para su personaje: “Amigo del Norte y el Sur”. Carlos sugiere que “amigo” no sería una palabra adecuada en la sociedad nativa y que quizá fuese mejor usar algo como “conocedor”. A María tampoco le gusta ese término. Ana comenta que quizá podría ser “respetado”. María cree que es una buena idea y escribe como primer rasgo “Respetado en el Norte y el Sur”.

Para el segundo rasgo no tiene nada pensado así que pide sugerencias de sus amigos. Carlos menciona que el cruce de la Frontera ha tenido una gran influencia en el personaje y que tiene una “Marca de la Guerra”. A Ana le gusta la idea y María apunta ese segundo rasgo.

Ahora toca la creación de la primera relación. Para María, esta relación es con un antiguo conocido del Sur, con el que su personaje hacía negocios. Escribe como aspecto “Negocios con el Sur” y el nombre del nexo: “Akiri”, un nativo de la capital del Sur. El valor de la relación es 5 por defecto y María quiere aumentar en uno su valor. Así, marca una casilla con una cruz y apunta un 6.

Para la segunda relación Carlos propone a una antigua amante nativa. Primero escribe su nombre: “Heteri” y como aspecto apunta “Redes de seducción”. El valor por defecto es 3, pero Carlos quiere aumentarlo hasta 5, así que marca dos casillas en negro.

Ahora el grupo decide la situación inicial de Asili, el personaje de María. Tras discutir y comentar las ideas la situación es la siguiente: Asili ha recibido una nota de Heteri, su antigua amante que le indica que su Akiri va a cruzar la Frontera. Heteri conoce los peligros de la Frontera y le pide que impida esto. Ahora Asili debe volver al Sur y decidir si impide o no que Akiri la cruce la Frontera.

Ya sólo quedaría crear el personaje de Carlos y comenzar la historia.





Somos extraños. Somos extranjeros. Ellos se llaman personas pero utilizan esa palabra para nosotros. Extranjeros. Pero ellos tienen razón: este es su hogar. Como extranjeros algunos buscan un lugar a que llamar hogar. Otros no; otros no consideran importante y pueden ir de un sitio a otro sin la mayor preocupación.

Por supuesto, el mayor problema para los que desean crear un hogar es ese: formar parte de una sociedad que no les corresponde. No comprenden, o quizá no les interesa conocer, que ahora son importantes para ellos gracias a su capacidad para encontrar *agua*. “Vales lo que puedes encontrar”, decimos.

Otros conocen esta verdad y se aprovechan de ello. No somos un grupo compacto y tomamos decisiones que afectan a todos los extranjeros, pero las acciones de cada uno de nosotros sí afectan a la totalidad. Así, para algunos de ellos, somos mercenarios que vendemos nuestro talento. Para otros sólo máquinas que no son capaces de fabricar y que necesitan.

Así, nos hemos convertido en sus sueños y pesadillas. Y no dudan en alcanzar las primeras y eliminar las segundas. Pero somos escasos y ellos son muchos más, millones más. Así, ellos luchan por controlar sus manantiales de *agua* y controlar a aquellos que las encuentran. Algunos de nosotros se divierten cuando son el centro de todas las intrigas; otros sienten tristeza. La mayoría, sencillamente, dejamos que todo siga igual.

La llegada y el olvido

Nosotros llegamos a su hogar hace tanto tiempo como ellos están en guerra. Pero ya nadie recuerda el momento exacto. Algunos mencionan que no es cierto, que nunca llegamos, que siempre estuvimos aquí. Que llegaría un momento en que



ellos y nosotros nos encontraríamos. Pero si eso es cierto o no es algo que no podemos decir.

Llevamos tanto tiempo con ellos que han olvidado cuando estaban solos. Cuando no había extranjeros y no tenían el *agua*. Pero ahora eso parece imposible.

Tenemos algo en común con ellos: la memoria. La nuestra es tan frágil como la suya, pero ellos parecen que su olvido no es más que la forma natural de las cosas. Nuestra vida es más larga de la de las personas y podemos recordar más durante ella. Pero sólo dura eso, una vida.

No sabemos cuántos somos. Y es probable que a la mayoría de los extranjeros no les interese saberlo: si hubiese un número habría también un control de las necesidades para conseguir *agua*. Esto es una cosa que a muchos mercenarios no le interesa que sepan. En una ciudad hay decenas de extranjeros y en la capital se cuentan por cientos o miles. Aún así, el número es una mínima parte de la población total. En la Frontera estas diferencias aumentan de forma considerable.

El talento

Podemos encontrar *agua*. Esa es nuestra capacidad, nuestro talento. Y ellos necesitan el *agua*. Han vivido durante millones de años sin ella, pero ahora, una vez que han probado su sabor ya no pueden vivir sin su *agua*. Ahora podemos aprovechar su necesidad para nuestro propio beneficio.

Ellos siempre preguntan cómo funciona esta habilidad. No tenemos una respuesta: funciona como funciona la vista o el gusto, es algo que aparece de forma natural, sin un esfuerzo. A veces sentimos como el sonido del *agua*. Ellos piensan que es nuestro deseo por conseguirla: pero no es cierto. Es, simplemente, un sonido que podemos percibir, mientras que ellos siguen sordos.

Muchos de nosotros buscan *agua*. Y a la mayoría le pide alguna vez (y lo habitual es muchas veces) que busque el elemento. Dentro de las ciudades hay una red de conexiones y vínculos entre aquellos que quieren *agua* y los que pueden obtenerla. Un extranjero conocerá esto y, a veces, será parte de él incluso sin desearlo. Para la mayoría de ellos, es una de las funciones de la ciudad.

Cada uno de nosotros intenta vivir y alcanzar sus aspiraciones. No es raro ver a extranjeros enamorados de ciudadanos (aunque lo contrario sí es realmente raro). Algunos desean crear sus familias pero aquí se mezcla las razones sociales y las leyendas sobre nosotros para que no suceda. Otros disfrutan del lujo y la opulencia: esto les consigue la mayor parte de sus deseos. Establecen relaciones en la parte céntrica de la ciudad y venden su talento al mejor postor. Muchos tienen esa vida de riqueza y son fieles a aquellos que se le han otorgado. Hay otros que no dudan en cambiar y traicionar su palabra si consigue alcanzar sus sueños: estos tienen una vida más corta.



Ruinas e ingenios

Al viajar por el hogar de ellos no dejamos de admirar su cultura. Aún tras una guerra eterna existen grandes regiones donde la belleza resplandece con fuerza. Las personas crean sus ciudades utilizando un sistema de reglas basados en el número seis. Al este de la capital existe una llanura sin nombre que está formada por piezas de seis lados. Sus sabios consideran que pueden explicar su hogar utilizando piezas del mismo tipo.

Cada ciudad está rodeada por un muro y dividida en tres zonas que a su vez están separadas en dos: un total de seis secciones. Los ciudadanos y extranjeros pueden caminar sin preocupación y cruzar una zona sin ser advertido. De hecho, no hay señales que indiquen qué zona es esa parte de la ciudad y sólo los ciudadanos originarios de aquella ciudad parecen conocer con total certeza donde empieza y termina cada una de las distintas partes.

En el Norte hay seis ciudades importantes que rodean a la capital. Muchos creen que en el Sur también existe una disposición similar pero la Frontera nos impide comprobarlo. Los senderos discurren entre valles, depresiones y montañas y caminar es el método más utilizado. El siguiente método es el transporte de vela. Funciona alimentado del viento del cielo y puede recorrer la misma distancia que a pie en una décima parte de tiempo. El *agua* ha servido para que los sabios intenten crear nuevos medios de transporte: en la capital es habitual ver algunos de esos ingenios flotando por el aire.

Marcas de sufrimiento

Ellos están en guerra con sus hermanos. Una guerra que dura tanto que nadie recuerda sus inicios y motivos. Una guerra que sólo ha dejado una cosa, una marca: la Frontera. Entre el Sur y el Norte se encuentra la Frontera. Millones de ellos luchan en cada momento en aquella zona, una cicatriz para su hogar. Millones han muerto y millones morirán pero esto no impide que la guerra continúe. Algunos se preguntan si hubo realmente un principio y si habrá un fin; otros la consideran un mal necesario. Algunos creen que fue el Sur el causante de la guerra. Probablemente, en el Sur consideren al Norte lo mismo.

La Frontera es un lugar inimaginable hasta el momento que se hace visible. Es como la muralla de una ciudad, que se extiende hasta el horizonte y formada a la vez de múltiples muros. Una red complicada de senderos comunica cada parte y permite a los soldados llegar a la posición deseada. Las construcciones están dispersas por las cuatro direcciones y existen grandes edificios, protegidos por muros gigantescos, en la retaguardia. Allí crean armas y máquinas nuevas.

Las torres vigilan los movimientos de su enemigo. Hay días que es posible ver desde ellas el extremo de la Frontera, en la zona de el Sur. Los soldados dicen que tardarían al menos una decena de días en cruzar toda la Frontera. Y pocos de ellos regresan. Sin embargo, cuando los motivos son elevados y las riquezas



pesadas, otros intentan hacerlo. Ellos no son soldados ni luchan por su hogar. Ellos son mercenarios.

Algunos de nosotros han cruzado la Frontera. Algunos incluso han regresado vivos. Cuando le preguntamos qué han visto, ellos responden que todo sigue igual y no hay ninguna diferencia. Para algunos de nosotros está es la verdadera respuesta de la guerra.

Las redes

Sus necesidades pueden ser nuestras ventajas pero también se pueden convertir en inconvenientes no deseados. El talento nos señala y nos hace visible cuando muchos desearían no serlos. Entre los extranjeros surgen rumores que se mezclan con las leyendas de ellos: no todos acabamos la vida con nuestros deseos cumplidos.

Los palacios están llenos de voces y de oídos. También rebosan de pensamientos ocultos y dobles jugadas. Y uno de nosotros es el blanco de todos ellos. Las sonrisas y suspiros se pueden convertir a la mañana siguiente en una espada de *hielo* clavada en el cuerpo de un extranjero. Incluso entre ellos es posible todo esto. Y, por desgracia, también lo es entre nosotros. Cuando existe un elemento escaso que todos desean, ellos agudizan sus mentes para obtenerlo de la forma más rápida posible; los otros intentan impedirlo y ser los que se quedan con el botín. Todos crean máscaras para alabar a los demás, esperando encontrar un punto débil que explotar: todos muestran su verdadero rostro en el momento justo.

Fuera de los altos edificios, los rumores continúan su trabajo. Hay lugares que son verdaderos hervideros: la fantasía se mezcla con la verdad y deja participar a la mentira para que los interesados logren el efecto que buscan. Las noticias sobre maldiciones de extranjeros o pesadillas tras ver uno de nosotros se juntan con los deseos de venganza o de justicia propia. Ellos dicen que “Un ladrón tiene el mismo valor que un puñado de *hielo*”, y una vez pagada, el verdugo puede conseguir su presa.

Entre nosotros tenemos una frase para estos momentos: “Cuando estás en el centro espera un filo frente a ti y un filo sobre tu espalda”. Porque tener en nuestras manos un poder que ellos desean conseguir pero no podrán controlar significa que sus promesas y sus amenazas tienen el mismo valor.



Conflictos

El mayor tiempo del juego se pasa dialogando entre jugadores y creando las historias de los personajes de una forma libre. Es decir, durante todo ese tiempo, lo único que necesitas es hablar y llegar a acuerdos con el resto del grupo.

En esos momentos, el juego se va creando mediante escenas que se hilvanan como si fuesen trozos de una tela. Una escena sería esos trozos que tienen cierta continuidad: hay un comienzo, donde alguien (un jugador o el moderador) describe qué está ocurriendo y el resto de los jugadores narran los sucesos. Al llegar a un acuerdo, la historia da un paso hacia adelante y esa escena finaliza con una conclusión. Después, una vez más, se vuelve a iniciar otra escena.

Sin embargo, hay momentos donde no se llega a ese acuerdo. Esos momentos donde un jugador quiere que ocurra una cosa, mientras que otro quiere que ocurra otra. En estos casos hay una disputa, un conflicto, y el sistema de juego se encarga de resolver este problema.

La base del sistema de resolución es conocer quién tiene el poder narrativo en ese momento: si le pertenece al primer jugador podrá describir que ocurre en esa escena; si, por el contrario, es el segundo jugador quien posee el poder narrativo será quien decida lo que pasará; o bien, la resolución indica que ese poder está repartido y en qué forma.

Conflictos

Los conflictos son esos momentos especiales donde alguien quiere que suceda una cosa mientras otra persona quiere que suceda otra. Generalmente, el conflicto se da entre un jugador y el moderador, o más sutilmente, entre un



protagonista (personaje del jugador) y un antagonista (personaje del moderador). No siempre es así y es completamente correcto que el conflicto sea entre dos jugadores.

La resolución del conflicto señala si esas intenciones se han llevado a cabo o no (esto es, cuál de las dos partes tiene el control narrativo), pero no dice nada sobre cómo sucedió. Esta parte es propiedad del jugador y es quien decide cómo ocurrió su intención. Por ejemplo, un conflicto podría ser un duelo a espadas: la resolución indicará si tu personaje venció a su enemigo o no, pero no cómo lo venció. Es asunto tuyo explicar eso durante la narración. Podía ser por habilidad, por suerte o porque tu personaje asustó al contrario. O cualquier de otra manera que decidas.

El alcance de un conflicto

Una de las posibles dudas al comienzo de un conflicto es su alcance. ¿Hasta donde llega la resolución para definir quién ha ganado? Usando el ejemplo anterior: ¿Hay un conflicto en el duelo o habría varios para cada uno de los movimientos de los duelistas? Por norma general, los conflictos forman parte de una escena. De hecho, es una escena que aún no se ha resuelto. Así que si la escena es el duelo completo no es necesario más que una resolución para resolver ese conflicto.

Sin embargo, esto no siempre está claro. Por ejemplo, unos jugadores están narrando un suceso de investigación. En el juego podrían considerar toda la investigación como un único conflicto y resolverlo para saber si encuentran al culpable o no. También podrían dividir ese suceso en distintas escenas y considerar cada una como un conflicto independiente. En este caso, ¿qué hacer? La primera parte de la resolución se encarga específicamente de esto: la creación de la escena. En ese momento, el conflicto aún no está decidido (en incluso se puede acordar que no existe tal si todas las partes lo consideran apropiado) y los jugadores deben establecer los límites de ese conflicto.

Qué no es un conflicto

Algo que debería quedar claro para no asfixiar el juego con interrupciones es qué constituye un conflicto y que no. Como se ha mencionado antes, el conflicto es un conflicto de intereses entre jugadores. Y su resolución sirve para avanzar un poco más en la historia del juego. Sin embargo, no indica cómo se ha avanzado en la narración.

A veces se podría pensar que algo difícil de superar es un conflicto. Realmente no es así: no siempre es necesario crear un conflicto en esos casos. Por ejemplo, un jugador quiere que su personaje suba una gran montaña. Esto es una tarea difícil y es posible que no lo consiga pero realmente no existe un conflicto a priori. Para ello debería haber alguien que esté interesado en que suceda otra cosa. Si no ocurre esto, no hay ninguna disputa y el jugador puede narrar su escena sin problemas.



Pero, ¿se puede convertir en un conflicto? Sí, sin duda. El moderador podría considerar que si el personaje sube la montaña se encontraría con una banda de forajidos y su personaje acabaría muerto. Por supuesto, el jugador no quiere que su personaje muera de una forma tan pobre, así que se opone a esa idea: ahora tenemos una disputa sobre cómo se resolverá esa escena. Ahora sí existe un conflicto.

Los conflictos como punto sin retorno

Por último, los conflictos son resueltos de forma definitiva. Esto es, una vez que se realice su resolución y se narre lo sucedido no hay vuelta atrás. Para los jugadores veteranos significa que no hay una segunda tirada de dados.

El motivo de esto es sencillo: ya ha sucedido. Esto quiere decir que la historia ya ha tomado uno de los caminos que estaban en disputa. Sin embargo esto no significa que se pueda repetir un conflicto similar. Sólo significa que ese conflicto específicamente ya ha terminado y que el nuevo puede tener o no una escena igual.

Relaciones

Las relaciones de los personajes son el motor principal para resolver conflictos. Durante los conflictos, las relaciones se van alterando para conocer cómo afecta a la historia. Y es durante un conflicto donde existe la posibilidad de crear nuevas relaciones. Por otra parte, el uso de estas relaciones las va desgastando hasta un punto en que dejan de ser útiles y se convierten en una carga para el personaje. En los conflictos hay tres temas relacionados con las relaciones: la creación de nuevas relaciones, el deterioro de las relaciones y las relaciones marcadas.

Relaciones marcadas

Durante un conflicto, el jugador debe utilizar una relación para resolver la disputa. Una forma de aumentar sus posibilidades de ganar en la resolución es utilizando uno o ambos rasgos de su personaje. Al usar sus rasgos, el jugador recibe una bonificación para resolver el conflicto.

Sin embargo, una vez que usa alguno de sus rasgos con una relación esa relación queda **marcada**. Una relación marcada puede deteriorarse a una velocidad mayor que una relación sin marcar. Cuando uses rasgos para mejorar tu relación, debes marcar la casilla del extremo derecho que sirve para indicar qué relaciones están marcadas.

Relaciones consumidas

Una de las consecuencias de utilizar relaciones para resolver conflictos es que estas comienzan a deteriorarse. Con el paso del tiempo, su uso deja de ser una ventaja para convertirse en un inconveniente. En un momento la relación deja de servir y se dice que la relación está **consumida**.

Las consecuencias de una relación consumida es que deja de funcionar con su



nexo. El nexo era la persona u organización con quién estaba unida tu personaje. Debido a que está prohibido tener más de una relación con un mismo nexo, es imposible crear una nueva relación si ya está consumida. Por ejemplo, si tu personaje consume la relación con el Canciller, no puede crear una nueva relación (sin consumir) con el Canciller.

En los casos que el personaje deba tratar de nuevo con el nexo de una relación consumida, el jugador debe utilizar una relación sin consumir.

Creación de relaciones

Otra de las consecuencias de la resolución de conflictos es la creación de nuevas relaciones. En un conflicto el jugador tiene dos opciones: si tiene una relación creada con su oponente debe utilizar esa relación (salvo que esté consumida); si no tiene ninguna relación con su oponente, entonces puede usar cualquier relación sin consumir.

En la segunda opción, tras resolver el conflicto, se crea una nueva relación entre el personaje y su oponente. Esta es la única forma que tiene un jugador de crear nuevas relaciones para su personaje.

Como nota excepcional: no se crea nuevas relaciones si el oponente ya tenía una relación consumida. Es decir, el jugador debe usar una relación sin consumir (que por defecto crearía una nueva relación) pero al tener una relación consumida con ese nexo no puede crear una segunda relación.

Mecánica de resolución

Para resolver conflictos, en *Agua* se utiliza dados que servirá para determinar quién es el ganador y que poder narrativo tiene este para describir el resultado.

La mecánica de juego se adapta fácilmente a cualquier tipo de dados. Esto es, puedes usar dados corrientes de 6 caras (d6), dados de 10 caras (d10), dados de 20 caras (d20) o cualquier otro tipo. De hecho, no es necesario que todos los dados sean del mismo número de caras. Como recomendación, usa dos tipos de dados (ya sea por color, tamaño o número de caras): uno serán los dados de hielo y otros los dados de agua. Sobre estas clases de dados se explica más abajo sus cualidades.

La mecánica de resolución de conflictos es un proceso de cuatro fases: la creación de la escena, la declaración de intenciones, la ejecución y la determinación de las consecuencias.

Creación de la escena

Al principio de un conflicto, los jugadores implicados deben determinar los límites del mismo. En este momento no existe realmente un conflicto pues aún no se han declarado las intenciones ni se conoce las metas de cada jugador. Sin embargo, es importante saber qué hay en la escena para después decidir qué poner en juego en el conflicto.



De forma habitual, será el moderador quien dé comienzo a la escena. En este momento se encuentra en la introducción de la escena propiamente dicha y debería describir los elementos que considere interesantes para que, en caso de producirse un conflicto, aparezcan en la siguiente fase.

También debería ser parte del trabajo del moderador en dejar la escena con tantos finales como sea posible. Es decir, no cerrar las posibilidades de resolución del futuro conflicto. Por último, aunque el moderador introduzca la escena, los jugadores pueden agregar elementos o discutir sobre ellos: el moderador debería tener en cuenta esto ya que son señales para saber qué consideran importante para ese momento de la historia del juego.

El moderador crea una escena donde el personaje se encuentra con el Canciller dentro de Palacio. Tras una breve introducción, el moderador le pregunta al jugador qué quiere hacer.

Declaración de intenciones

La segunda fase de la resolución de conflictos es la declaración de intenciones por las partes involucradas. Durante la creación de la escena, los jugadores deciden qué quieren hacer. Si no existe ningún problema y se llega a un acuerdo, entonces se narra los sucesos sin entrar en un conflicto.

Sin embargo, si una parte quiere hacer algo que otra no quiere que suceda, entonces se entra de lleno en el conflicto y cada parte debe declarar cuál es su intención. Para conocer esta intención la forma es preguntarse por qué o para qué se quiere realizar algo.

Un ejemplo tradicional de declaración de intenciones es en el que primero el moderador describe la escena y uno de los jugadores explica lo que su personaje va a hacer. El moderador considera que puede ser interesante disponer de varias posibilidades y decide que va a crear un conflicto: entonces responde a esa declaración del jugador.

Cuando ambas partes han declarado sus intenciones hay que alcanzar un acuerdo entre ellas. A veces las intenciones iniciales son demasiado elevadas y es necesario negociar y volver a formularlas. Cuando se llega a un acuerdo entonces tenemos una **meta**: la meta describe qué ocurre si se gana y qué pasa si se pierde el conflicto. Esta meta es lo que está en juego durante el conflicto.

Hay que tener en cuenta que la declaración de intenciones explica qué va a suceder, tanto si se gana o se pierde un conflicto, pero no dice nada sobre cómo va a suceder. Esta parte le corresponde al ganador del conflicto una vez resuelto.

El jugador dice que quiere convencer al Canciller para que le deje investigar en la Biblioteca del Palacio. Cree que allí encontrará algunas pruebas para resolver un misterio que tiene entre manos. El moderador considera que esto puede ser un buen conflicto y declara su intención: el Canciller no permite a los extranjeros entrar en la Biblioteca. Entonces



el jugador y el moderador negocian una meta: si el jugador gana el conflicto su personaje podrá entrar en la Biblioteca sin ningún problema; si es el moderador el ganador, entonces el Canciller rechaza su petición y lo expulsa del Palacio.

La ejecución

La ejecución es la tercera parte de la resolución de conflictos. Hasta entonces, lo único necesario era saber si existe una disputa y conocer qué hay en juego por cada una de las partes. En esta parte entra en juego el uso de los dados.

Durante la ejecución, el jugador debe decidir qué relación va a utilizar para resolver el conflicto, cómo va a usar la reserva de dados y la tirada propiamente dicha.

Eligiendo una relación

Como se ha mencionado en la sección de relaciones, hay algunas reglas a la hora de elegir la relación para el conflicto. Por norma general, el jugador puede elegir cualquier relación que considere útil con dos excepciones:

- Si ya tiene una relación creada con el oponente, debe utilizar esa relación.
- La excepción de la excepción: si la relación que tiene con el oponente está consumida, no puede usar esa relación y debe utilizar otra.

Por ejemplo, si tu personaje ya tiene una relación con el Canciller, en un conflicto con este antagonista, tienes que usar esa relación creada. Una vez que esa relación con el Canciller se consume, en los siguientes conflictos con el Canciller, tienes que escoger una relación sin consumir.

El personaje ya tiene una relación con el Canciller del Palacio, así que debe utilizar esa misma relación para resolver el conflicto.

Las reservas de dados

La reserva es una cantidad de dados que tienes que tirar para determinar el resultado del conflicto. La cantidad de dados para un personaje es su valor de la relación más ciertos modificadores.

Si el jugador lo quiere puede usar uno o los dos rasgos que posee su personaje. Cada uno de los rasgos otorga un dado adicional a la reserva. Así, si el valor de la relación con el Canciller es de 5, el jugador puede aumentar hasta 7 usando ambos rasgos.

Sin embargo, recuerda que usar rasgos en un conflicto deja a la relación marcada. Una vez que se finalice el conflicto debes señalar la casilla de relación marcada.

Una vez que se tiene la cantidad total de dados, el jugador debe decidir cómo va a dividir su reserva en dos clases de dados: **dados de hielo** y **dados de agua**. Los dados de hielo se utilizan para resolver el conflicto. Es decir, indican quién



ha ganado y su grado de éxito. Los dados de agua son dados especiales que sólo poseen los protagonistas. Sirven para algunas acciones que no se pueden hacer con los dados de hielo, entre ellas:

- Pueden aumentar el valor de una relación.
- Eliminar dados del hielo del oponente.
- Aumentar las casillas señaladas en el marcador de la relación.

Como recomendación, los dados de hielo y agua deberían diferenciarse físicamente, por el color, tamaño o número de caras y así se pueden tirar todos a la vez sin que haya confusión.

El jugador puede dividir su reserva de dados teniendo en cuenta algunas normas. En esta parte de la ejecución del conflicto, el marcador de la relación tiene un papel importante. Las reglas son:

- El número mínimo de dados de agua que debe tener es igual al número de casillas en negro. Así, si la relación que usas tiene dos casillas en negro debes dividir tu reserva de dados y convertir al menos dos de esos dados en dados de agua.
- El número máximo de dados de agua es igual a la suma de casillas marcadas, tanto con una cruz como en negro. Así, utilizando el ejemplo anterior, si tienes una casilla marcada con una cruz, el límite de dados de agua sería igual a tres dados (dos casillas en negro y una casilla en cruz).
- Como excepción, en las relaciones marcadas, el número mínimo de dados de agua aumenta en uno. Esto es, si tienes dos casillas en negro en una relación marcada, debes tener al menos tres dados de agua (sin tener en cuenta si se supera o no, el número máximo).

El valor de la relación que tiene el personaje con el Canciller es de 6. Además, el marcador de esa relación tiene dos casillas con cruces. El jugador decide no utilizar ninguno de sus rasgos para no dejar la relación marcada. Con seis dados puede dividirlo en dados de hielo y dados de agua (con un límite de 2 dados). Sin embargo, el jugador no tiene ninguna obligación así que prefiere usar toda su reserva para dados de hielo.

Las reservas para antagonistas

Los antagonistas, personajes controlados por el moderador, no tiene un valor de relación por defecto. Para decidir la cantidad de dados que usan, el moderador debe decidir la importancia de su personaje en la historia. Antagonistas de una importancia mayor tendrán una cantidad de dados mayor.



Los dados de los antagonistas son siempre dados de hielo. El moderador debe declarar la importancia de su personaje a los jugadores, aunque no es necesario decir la cantidad exacta de dados que tiene su reserva.

La siguiente tabla puede servir como referencia:

Importancia	Número de dados
Baja	2-3 dados
Media	4-5 dados
Alta	6 o más dados

Una vez que se tiene esta cantidad de dados, el antagonista recibe tantos dados gratuitos como casillas marcadas en negro tenga la relación que utilice el jugador. Por ejemplo, si la relación del protagonista tiene dos casillas en negro, el antagonista aumenta su reserva de dados en dos.

El moderador dice que el Canciller es un personaje muy importante en la historia. Además, también menciona que su reserva de dados es de 6 dados, aunque este dato podría reservarlo hasta el momento de la tirada.

La tirada de dados

Una vez que el jugador tiene su reserva dividida en dados de agua y de hielo, lo único que falta es realizar las tiradas. Ambas partes tiran sus dados al mismo tiempo. Los dados con resultados pares se cuentan como **éxitos**, mientras que los demás dados quedan descartados.

Para los interesados en estadística, cada dado tiene un 50% de posibilidad de conseguir un éxito y no importa la cantidad de caras que tenga, siempre que sea un número par (4, 6, 8, 10, 12 o 20 caras).

Tras las tiradas de dados finaliza la ejecución y seguidamente se determina el resultado del conflicto y sus consecuencias.

El jugador y el moderador tiran sus dados a la vez sobre la mesa. El jugador obtiene un 1, 3, 4, 4, 6, 2. Son cuatro números pares lo que significa que tiene cuatro éxitos. El moderador ha conseguido un 4, 3, 5, 5, 1, 2, que hace un total de dos éxitos.

Determinación de las consecuencias

La última fase de la resolución sirve para conocer el ganador del conflicto y saber qué poder narrativo tiene sobre la escena. Esto se realiza comparado los éxitos conseguidos. Las otras dos consecuencias de un conflicto es el deterioro de la relación y la creación de una nueva relación.

Primero se tiene en cuenta los posibles éxitos que tiene un protagonista con sus dados de agua. Cada éxito en los dados de agua sirve para realizar una de las siguientes cosas:



- Aumentar el valor de su relación en el conflicto en uno.
- Eliminar un éxito de los dados de hielo de su oponente.
- Añadir una marca con cruz en el marcador de la relación en el conflicto.

Para saber quién ha sido el ganador del conflicto cada parte suma los éxitos en sus dados de hielo. Después se compara la diferencia entre las sumas y se utiliza la siguiente tabla como referencia:

Diferencia	Resultado
0	Empate
1	Éxito parcial
2	Éxito total
3 o más	Doble éxito

Así, si en jugador obtiene 3 éxitos en sus dados de hielo y el moderador consigue un único éxito, la diferencia a favor del jugador le otorga un éxito total. Si el jugador hubiese obtenido un éxito en sus dados de agua podría eliminar el éxito del moderador y pasar de un éxito total a un doble éxito.

La diferencia entre los éxitos del jugador y el moderador es de dos a favor del primero. Esto significa que el jugador ha ganado y ha obtenido un éxito total.

La narración del conflicto

La tabla superior indica el poder narrativo que posee el ganador. Este es el momento donde el ganador debe decidir cómo ha sucedido la escena. Los posibles resultados son: empate, éxito parcial, éxito total y doble éxito.

El **éxito total** es el más claro: significa que la intención del ganador ocurre tal y como ha querido. No existe más complicaciones o ventajas de las que se consideraron durante la declaración de intenciones.

Un **éxito parcial** es un grado inferior que el éxito total. En este caso, la intención de ganador vuelve a tener éxito y sucede como se había declarado. Sin embargo, el perdedor recibe una mínima ventaja para sí mismo. En cierto modo, el éxito del ganador debe pagar esa ventaja. No obstante, ten en cuenta que sigue siendo ganador quien narra esa ventaja que consigue el perdedor.

El **doble éxito** es el mejor de los resultados posibles. Este resultado es importante y diferente a los demás por la siguiente razón: un éxito doble permite añadir una intención que antes no se había declarado. Como su nombre indica, el ganador dispone de dos éxitos totales: uno para su intención original que ocurre como desee y un segundo éxito para crear un nuevo elemento en la narración que hasta entonces no existía.



El **empate** es un caso especial: se puede considerar un éxito total por ambas partes o un fracaso de ambos. Esto depende de si las intenciones originales son excluyentes o no. En el caso de que sean excluyentes, ambas partes pierden y se llega a un punto muerto. Si las intenciones no son excluyentes, entonces ambas suceden como se habían declarado.

Como el jugador ha conseguido un éxito total en el conflicto es quien narra cómo ha sucedido. El grado de éxito indica que su intención de entrar en la Biblioteca para investigar se ha realizado sin ninguna complicación.

El deterioro de las relaciones

Una de las consecuencias de la resolución de conflictos es el deterioro de las relaciones en juego. El concepto que hay detrás de esto es que el uso de esta relación la desgasta, ya sea de forma rápida o lenta, hasta que llega a un momento en que deja de ser útil. A partir de ese momento, la ventaja que tenía esa relación se convierte en un inconveniente.

El deterioro de las relaciones siempre es una consecuencia de un conflicto. Esto significa que la relación siempre se deteriora al ser utilizada. La cuestión es saber qué grado de desgaste recibe la relación.

En este punto, el marcador de la relación sirve para medir la vida útil de ella. Una vez que no queda ninguna casilla vacía en el marcador de una relación, esa relación está **consumida**. Como aparece en en la secciones de relaciones, no se puede utilizar una relación consumida para un conflicto, incluso si el oponente es el nexo de esa relación.

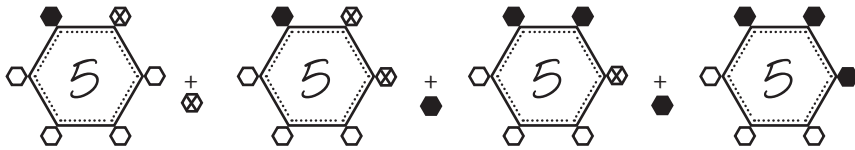
Una relación consumida es un gran beneficio para el nexo. El oponente sigue recibiendo tantos dados gratuitos como marcas en negro contenga, aunque el jugador deba usar otra relación para resolver el conflicto con su oponente.

Los éxitos que se consiguen en las tiradas sirven para llevar a cabo el deterioro de la relación. El marcador de la relación es el lugar donde se apunta estos cambios.

- Cada éxito en los dados de agua del jugador significa que tiene que marcar una casilla en negro.
- La diferencia entre los éxitos en los dados de hielo entre ambas es el número de casillas que debe marcar. El tipo de marca depende de quién ha sido el ganador: si el ganador es el jugador, las casillas se marcan con cruces; si el ganador es el moderador, las casillas son marcas en negro.

La forma de señalar el marcador es el siguiente: primero haz las marcas en cruces y después las marcas en negro. Recuerda que una casilla con una marca en cruz se puede convertir en marca en negro. Un ejemplo podría ser el siguiente:





El resultado del conflicto (es decir, la diferencia entre la cantidad de éxitos) ha sido de dos a favor del jugador. Ahora la relación con el Canciller se ha deteriorado y el jugador debe marcar dos casillas con cruces.

La creación de relaciones

La narración del conflicto y el deterioro de la relación utilizada son las dos consecuencias que siempre ocurren al finalizar un conflicto. Hay una tercera consecuencia, pero no siempre sucede: la creación de una nueva relación.

Para crear una nueva relación tras un conflicto se necesita una cosa: que no exista una relación previa entre las dos partes. Ten en cuenta que no puede haber dos relaciones con el mismo nexo: así que si existe un relación anterior, aunque esté consumida, no se puede crear una segunda relación con la misma persona u organización.

La creación de esta nueva relación es sencilla y automática. Tras resolver el conflicto sólo tienes que escribir el aspecto de la relación (una breve descripción) y el nexos con quién tienes esa nueva relación.

El valor de la relación es igual al número total de éxitos, tanto de dados de agua como de hielo. Así, si tu personaje consigue tres éxitos y tu oponente obtiene dos éxitos, el valor de esa nueva relación sería igual a 5.

Los éxitos también indican las casillas usadas en el marcador de la nueva relación. La diferencia entre los éxitos conseguidos con dados de hielo (esto es, el resultado) señala el número de casillas marcadas con cruz. Los éxitos de agua del jugador indican las casillas marcadas en negro. Recuerda que primero debes marcar las cruces antes de las casillas en negro.

Fusión y congelación

La resolución de conflictos descrita sirve para resolver las disputas. Hay, sin embargo, algunas opciones que los jugadores pueden utilizar: fusión y congelación es una de estas opciones.

La fusión y congelación son opciones excluyentes: esto es, un jugador puede declarar que “funde su relación” o que “la congela” en un conflicto, pero no es posible ambas cosas en un conflicto. Para poder usar una de estas opciones, debes declarar su uso antes de cualquier tirada de dados.

Fundir una relación significa que quieres sacar el máximo potencial de esa



relación. Esto es útil para superar obstáculos difíciles o conseguir un éxito completo en el conflicto. Sin embargo, la consecuencia es que el deterioro de esa relación se acelera.

La fusión otorga al jugador tantos dados de hielo adicionales como dados de agua utilice. Así, si tienes una reserva dividida en tres dados de agua y dos dados de hielo, al usar la fusión de la relación, consigues tres dados de hielo adicionales, sumando un total de 5 dados de hielo.

Congelar una relación tiene un sentido opuesto. Al usar la congelación intentas que el deterioro de la relación sea nula o mínima. Al elegir la congelación, puedes eliminar un dado de agua por cada dado de hielo, incluso sin tener en cuenta los límites mínimos de dados de agua. Así, si tienes cuatro dados de hielo, puedes usar uno de ellos para eliminar un dado de agua y la reserva se queda en tres dados de hielo.

La congelación también tiene otra ventaja: una vez que se realiza las tiradas y se conoce el resultado (la diferencia de éxitos en los dados de hielo entre las dos partes), el ganador puede elegir reducir su resultado y decidir qué clase de marca desea para las casillas del marcador de la relación.

Por ejemplo, si ganas un conflicto con un resultado de 2 (éxito total), puedes elegir reducir el resultado a 1 (éxito parcial) y decidir si la casilla que debes marcar para registrar el deterioro de la relación sea una cruz o en negro.

Conflictos entre protagonistas

Aunque el ejemplo clásico de conflicto es entre un protagonista (personaje controlado por un jugador) y un antagonista (personaje controlado por el moderador), esto no es cierto siempre. Es posible y no tiene ninguna restricción, más allá de las mencionadas anteriormente, crear un conflicto entre dos protagonistas. La resolución de un conflicto entre dos protagonistas no cambia en nada, pero hay dos anotaciones a tener en cuenta.

La primera es sobre los dados adicionales que recibe un oponente. Cuando un jugador elige su relación para ese conflicto, las casillas marcadas en negro dan de forma gratuita dados a su oponente.

En el caso de que el oponente sea un protagonista, éste también usa una relación para ese conflicto. Por tanto, ambas partes pueden recibir tantos dados de regalo como casillas marcadas en negro tenga su oponente. Por último mencionar que anteriormente, el antagonista usaba esos dados de regalo como dados de hielo: sin embargo, en el caso de un conflicto entre dos protagonistas, esos dados de regalo van directamente a la reserva y el jugador puede decidir si serán dados de hielo o de agua.

El segundo punto es sobre el valor de las relaciones. En el caso de protagonista contra antagonista, el antagonista posee una reserva de dados según su importancia dentro de la historia. Esta cantidad era elegida por el moderador.



En el caso de un conflicto entre protagonistas, la reserva de datos funciona igual en ambas partes: se utiliza el valor de la relación para determinar la cantidad de datos.

Ten en cuenta que una vez resuelta la disputa, y si ambas partes no tenían una relación creada, se crea una nueva relación entre ellos, del mismo modo que se crearía entre un protagonista y un antagonista.

Conflictos entre grupos

Si bien un conflicto se define como una disputa entre dos partes, no es necesario que esas partes estén formadas por un único personaje. Es posible que cada parte sea un grupo de personajes. También es posible que exista un conflicto con más de dos partes.

En el primer caso, cuando las partes son un grupo de personajes, la resolución de conflictos es similar al modo habitual entre dos personajes. El único cambio es que las tiradas y comparaciones de éxitos se realizan en conjunto. Esto es, cada jugador suma sus éxitos y compara este número con los éxitos del otro grupo. Una vez que se determine quién es el ganador, el grupo debe decidir cómo narrar la escena.

Sin embargo, las demás consecuencias (el deterioro de las relaciones y la posible creación de nuevas relaciones) se siguen realizando de forma individual.

En el segundo caso, donde existen tres o más partes, la resolución del conflicto se hace de forma similar al primer caso. Sin embargo, los jugadores y el moderador deben decidir qué grupos se enfrentan primero. El ganador de este primer conflicto debe volver a enfrentarse con el siguiente grupo. En esta caso habría tantos conflictos necesarios hasta poder definir quién sería el ganador de la escena.



El Norte

Soy del Sur. Mi ciudad se extiende hasta donde llega mis ojos y proyecta una sombra que ocultaría una montaña. Allí vivo y mis hermanos son felices. En el Sur tenemos el *agua* y los sueños de mis hermanos se han convertido en una realidad. Pero el Norte también posee la sustancia y quieren transformar los sueños en pesadillas.

No he viajado por los dos cuadrantes del Sur, pero sí he escuchado las conversaciones de los que han pisado los dos extremos y llegaron a la Frontera. Algunos hablan del Norte pero la mayoría de ellos dejan un silencio que tengo que interpretar. En sus relatos aparecen imágenes fantásticas y hablan de lugares sombríos que son a la vez un tesoro oculto. Lugares que existían antes de la guerra y que poblaban la Frontera. Y muchos viajan hasta allí para buscar uno de esos sitios.

Pero no todos hablan de sus sueños. Otros recuerdan sus pesadillas. Una tierra donde el *hielo* deja de ser un elemento bueno para convertirse en una herramienta de muerte. Ellos, el Norte, usan su *hielo*. Nosotros hemos de usarlo también. Los cuentos sirven para asustar a los niños y advertir a los jóvenes: una vez que pisa la Frontera ya no hay vuelta atrás. Todo va a ser distinto desde ese momento por que conocerás al Norte.

Aunque aquí, en mi ciudad, el sonido que trae la guerra es tenue. Muchos creen que todo aquello pasó, que ahora hay paz, pero cuando señalo en esa dirección asienten con la cabeza y encuentran sus razones para permanecer dentro de las murallas. Y así todo sigue igual, como siempre, aún cuando la guerra siempre ha existido, pero nunca ha cambiado nada. No como el *agua*, que nos marcó eternamente.



Mi pueblo vive en armonía, entre aquellos que recolectan, distribuyen y equilibran sus fuerzas, para crear un movimiento propio: el movimiento de la ciudad. No es el lugar de los sueños: he visto también traición y desconfianza entre nosotros. Pero podemos vivir; podemos ser felices y esperar el final de la guerra. Podemos olvidarla y seguir como siempre hemos sido.

La guerra entre hermanos

Estamos en guerra con el Norte. Ellos son como nosotros: son personas. Es cierto que algunos extranjeros, extraños que tienen el talento de encontrar *agua*, están en la Frontera, pero no luchan entre sí como nosotros. Ellos usan su talento para conseguir un beneficio propio: a veces sí conspiran contra uno de los suyos, pero no es por la guerra.

Podemos ver el otro lado de la Frontera y nuestros espías nos informan de sus movimientos. Ellos también poseen informadores en el Sur: es un juego justo donde sólo la inteligencia da la victoria. Si ellos utilizan subterfugios, nosotros tenemos el mismo derecho de usarlos. Porque algunos olvidan que en una guerra hay un vencedor y un vencido. Y nosotros no queremos ser los vencidos.

Todos mencionan el papel del *agua* en el campo de batalla. Y las historias donde un pequeño grupo derrotan a otro mayor gracias a este elemento y su astucia suceden de forma natural. Sin embargo, el *agua* también ha significado que todos en diez, cien y mil veces mayor, más mortal y más horrible. Nuestras armas y las suyas consiguen acabar con una persona a cientos de pasos. Y cada soldado posee una arma de *agua*. Hay máquinas tan grandes como las torres de vigía que pueden aplastar a una docena de soldados con uno de sus movimientos.

Conozco una historia que no sé si es cierta. Una historia donde el pequeño vence al mayor. En mi historia, nosotros somos los ganadores, pero allí, en el Norte, esa historia cambia. Los soldados de mi historia eran del Sur: sobre ellos, una máquina gigantesca aplastaba a sus compañeros. El miedo llenaba sus cuerpos y mentes y no podían hacer nada. Sin embargo, en un momento de tregua, encontraron a un extranjero. Los soldados, desesperados, pidieron ayuda al extranjero que les dijo “Si soportáis lo suficiente, el *agua* se consumirá.” Y era cierto. Tras varios días, la máquina se detuvo: había consumido toda su *agua* y ahora no era más que una gran roca inmóvil.

La diferencia

¿Quién comenzó la guerra? Aunque nadie lo recuerda, la voz de la ciudad dice: el Norte. Voces más débiles dicen otras cosas, pero son lo suficientemente inteligentes para saber que no deben gritar. Cuando alguien habla de la guerra, habla de defenderse. De protegerse contra el ataque del Norte. Pero muchos no piensan así. Ellos no saben quién fue el culpable e intentan eliminar esta cuestión. Para ellos, no hubo un primero, no hubo un Norte y un Sur. Quizá siempre fuera



así, sin un punto de partida o quizá los extranjeros provocaran la guerra. Pero no señalan al Norte como un culpable porque saben que allí, nuestros enemigos nos señalan.

Sin embargo, incluso con voces que no creen en la culpabilidad del Norte, todos nosotros tenemos el deseo de la victoria. También ellos la tienen: son, al fin y al cabo, como nosotros y ser vencidos significaría su fin.

Pero incluso en la pesadilla más horrible hay esperanza. Hay momentos donde los hermanos enemigos se sientan alrededor de la comida y piden que todo aquello acabe. Hay instantes donde los hermanos enemigos se ayudan para cubrir a los caídos. Y hay tiempo para que los hermanos enemigos escriban cartas deseándose felicidad y el final de la guerra.

Victorias y derrotas

Las noticias llegan desde la Frontera. Nuestras victorias son recibidas con suspiros y alivio. Las derrotas llegan con lágrimas. Hay también muchas historias sobre la guerra. Historias que pueden que haya perdido su verdad para convertirse en leyendas, pero que siguen manteniendo un sentido.

Una de las leyendas cuenta cómo un soldado del Sur cruzó la Frontera en un momento que no era tan clara como ahora. Antes se podía caminar por ciertas partes y llegar al Norte sin encontrar ningún tipo de lucha. El soldado del Sur llegó a una ciudad que creyó era la suya. Allí hablaba con sus habitantes y descubrió una familia que tenía a su hijo mayor en la Frontera. El soldado creía que era su propia familia y cuando les contó su historia, los padres del hijo desaparecido lloraron de alegría: habían recuperado a su hijo.

La leyenda dice que realmente ninguno de los padres ni el soldado conocía la verdad porque ellos habían fabricado su propia realidad. Desde entonces el soldado del Sur fue el hijo de la familia del Norte. Y también dice que el verdadero hijo vivió su vida con una familia del Sur que consideraba la suya.

Otras historias de la Frontera hablan de espejismos. Los espejismos sólo suceden allí y todos los soldados conocen a alguien que sufrió uno de ellos. Las historias de los espejismos son parecidas y sirven para asustar a los niños pequeños en la noche. Dice así: un soldado está de guardia en una fría noche durante el Frío. Él siente como su cuerpo va perdiendo la vida pero no piensa dejar su guardia: la vida de sus amigos depende de ella. Entonces comienza a ver reflejos de luz que se acercan y él decide averiguar qué pasa. Allí encuentra uno de sus sueños más profundos y cae de rodillas. Al día siguiente, sus amigos buscan al pobre soldado y sólo encuentran un trozo de *hielo* que les recuerda al guardia.

Hay tantas historias y leyendas como vidas muertas en la Frontera. También hablan de los extranjeros, de cómo usando su talento convierten a los soldados en sus sirvientes al probar el *agua*.



El fin

Todos desean ser los victoriosos y nadie quiere el papel de vencido. Pero para que exista el primero debe haber el segundo. No deja de ser ideas y opiniones de noches que se olvidan, pero a veces, tengo la sensación que un fin no es posible.

Muchos alzan sus voces para pedir un fin, pero un fin acorde a sus intereses. A menudo quieren ser los vencedores, pues prefieren ser amo que esclavo. Otros quieren ser esclavos antes que nada y la derrota es un final aceptable. Los últimos desean un fin total y la desaparición definitiva antes que ser vencidos.

Imagino que en el Norte habrá voces similares. Son como nosotros.



Estructura del juego

Agua es un juego social. Esto tiene dos consecuencias importantes. La primera es que no puedes jugar solo: lo siento, necesitas a un grupo de amigos (tres o cuatro de ellos es un buen número). La otra consecuencia es que mantienes relaciones con otras personas. No es un videojuego donde tus acciones no afectan al estado de ánimo de los personajes digitales. Detrás de la historia que crean los protagonistas de *Agua* hay personas de carne y hueso.

Todo esto significa que para disfrutar de una partida hay que colaborar conjuntamente. Así, la primera cosa que deberías hacer es preguntar a tus amigos si quieren jugar a *Agua*. Quizá no les interese aunque tengas muchas ganas de jugar. Quizá sea mejor probar otro juego porque no hay nada peor que aburrirse una tarde jugando a algo que no quieres.

Si consigues que el grupo esté interesado en jugar a *Agua* (y ya es un buen comienzo), seguramente seas el único que haya leído todo el trasfondo y conozca las reglas. Utiliza los primeros minutos en explicar brevemente de qué trata el juego y qué hacen ellos. Si alguien quiere ojear el libro o buscar algo específico en él, no dudes en hacerlo.

El inicio del juego

La primera parte del juego es, por supuesto, la creación de los protagonistas, los personajes controlados por los jugadores. Este es un buen momento para conocer los intereses del grupo sobre el juego y tomar apunte de ello.

Los dos elementos de los personajes, los rasgos y sus relaciones son, en cierta medida, marcadores sobre lo que los jugadores consideran interesante y qué



quieren ver en sus historias. La creación de un mapa de relaciones, como se menciona en el capítulo segundo (y que se tratará más adelante) es una buena forma de poder visualizar todas estas ideas de forma global.

La creación de situaciones es la puesta en marcha de la historia en sí. Hasta el momento sólo había un puñado de personajes: ahora tienen un entorno y está ocurriendo algo. Utilizando el mapa de relaciones, éste comenzaría a cambiar: aparecería nuevos elementos y vínculos entre ellos. También se iría descubriendo qué elementos son más importantes (aquellos que tenga una cantidad de vínculos mayor).

Hay que mencionar que, aunque el mapa de relaciones, es de utilidad para el moderador, también sirve para el resto de los jugadores. No es de propiedad exclusiva para el moderador y los jugadores no deberían preocuparse por añadir nuevos elementos. Considera que la creación y evolución del mapa es un trabajo del grupo.

El desarrollo

El desarrollo de una historia en *Agua* trata como una evolución del protagonista: los conflictos que encuentre durante la narración son esos puntos de inflexión donde los elementos del personaje cambian. Lo que hace interesante a esta evolución es que es desconocida: nadie sabe qué sucederá después, es el grupo quién decide eso.

Sin embargo, las historias de *Agua* son historias de creación y desgaste. Las relaciones de los personajes reflejan este tema. Durante la parte central de la historia, los jugadores empezarán a tomar decisiones sobre las relaciones de sus personajes: ¿las usará para un beneficio propio? ¿Tiene una carta oculta? ¿Prefiere mantener una relación a costa de las demás?

Hay que mencionar que los protagonistas no necesitan conocerse entre ellos, ni la historia debe ser la historia del grupo. Esta decisión recae en los jugadores y el moderador, ya sea en la situación inicial o durante el resto del juego. En este punto es importante que el moderador regule el tiempo de escena de cada protagonista, dejando que cada jugador aporte lo que crea conveniente en la historia de un personaje.

También es posible que durante el desarrollo de la historia aparezcan nuevas situaciones y tramas. Quizá porque la anterior ha finalizado o como una nueva narración secundaria. Puede ser interesante explorar esas nuevas situaciones y, una vez más, conocer los elementos que están en juego es una buena manera para descubrir o crear estas situaciones.

Finales

Una buena historia de *Agua* tiene un buen final. Un final con significado para el protagonista, el jugador y el grupo de juego. No es fácil crear un buen



final. Lo primero que puedes pensar es: ¿por qué un final? ¿Es necesario? Por supuesto, puedes considerar jugar durante un tiempo indefinido pero hay dos inconvenientes: la creación y utilidad de las relaciones de los personajes va disminuyendo y se puede perder el interés en la historia.

Aunque no existe una regla que defina cuánto puede durar el juego, sí hay un par de recomendaciones. La primera es que reduzcas el número de sesiones de juego a dos o tres. Toda la historia debería ser narrada en un par de tardes (entre 6 y 12 horas en total).

La otra es definir un momento en el que la historia de un protagonista finaliza. Para ello puedes usar la siguiente norma: cuando un personaje tenga cierto número de relaciones consumidas es el momento de pensar el final de su historia. Elige con el resto de los jugadores ese número, pero una buena cifra puede ser seis. El seis es importante para los nativos de *Agua*.

Cuando llegues ese final, es el momento del jugador. Tienes toda la atención del grupo y el poder de narrar el fin de tu personaje. Hay dos finales clásicos de una historia: la muerte del protagonista y su desaparición.

La muerte

La muerte de tu personaje en *Agua* es una cuestión que sólo tú puedes responder. De hecho, no hay ninguna forma de conseguir que tu personaje muera si no aceptas esa intención. Si, durante un conflicto, una de las intenciones es precisamente esa, el fin de tu personaje, deberías pensar si realmente quieres aceptar esa idea o si es oportuna en ese momento.

En *Agua* la muerte siempre es definitiva y la muerte de un protagonista debería tener una razón detrás de ella. Si consideras que tu personaje debe morir y tienes un motivo último sobre ello, adelante. Si, por el contrario, crees que es una mala idea, entonces no te preocupes: hay otras formas de finalizar la historia de tu personaje.

La desaparición

La desaparición de tu personaje es otro de los finales clásicos. Es, en esencia, similar a la muerte, sólo que en este caso no se conoce su último destino. La historia concluye y tu personaje desaparece junto a ella. Es en cierto modo el final lógico. Quizá la historia se vea incompleta y te preguntes: ¿qué pasó después? Lo interesante de esta opción es que deja abierta este tipo de conclusiones.

Por último cabe mencionar que el final de un personaje no significa el final del jugador en el juego. Si su final ha sido anterior a los de los demás (por ejemplo, porque ha consumido seis relaciones), el jugador sigue siendo un participante más: puede sugerir elementos o escenas para el juego o comentar opiniones con los demás. Además, su personaje sigue estando en el mapa de relaciones: puede ser una influencia en la historia incluso después de su final.



Consejos para jugadores

Algunas ideas que como jugador pueden ser interesantes.

Añade elementos a la historia. No esperes a que el moderador desarrolle toda la historia, no es su trabajo. Es el trabajo de todo el grupo crear esa historia y por tanto necesitas elementos.

Haz que todos los demás sean fantásticos. Puede sonar raro pero la idea es la siguiente: juega para que todos pasen un buen rato, dando ideas a los demás y creando elementos en el juego para que ellos también tenga esos buenos momentos. Si todo el grupo sigue esta idea, durante el juego todo el mundo intentará que todas sus ideas sean fantásticas para los demás.

Un doble éxito es un regalo especial. En un conflicto, conseguir un doble éxito significa que tienes la posibilidad de añadir algo nuevo al juego. Algo que no necesita tener relación con el conflicto, algo que te interesa que esté en la historia.

Elige un camino y síguelo. En Agua tendrás que decidir qué vas a hacer con las relaciones de tu personaje: ¿sacarle el máximo jugo en un instante? ¿Conservarlas el mayor tiempo posible? Sin embargo, una vez que escoja una opción es difícil intentar tomar el camino contrario: probablemente no consigas ninguna de las dos intenciones que tenías.

Siempre puedes participar en el juego. No necesitas que tu personaje esté en la escena para comentar las ideas del grupo. No necesitas que tu personaje siga vivo, siempre puedes ayudar al resto del grupo.

Toma el papel del moderador. No siempre y no con la misma intensidad que el mismo moderador, pero puedes hacer cosas que crees que no puedes: crear escenas, iniciar conflictos, cambiar de una escena a otra, añadir nuevos elementos, crear tramas.

Consejos para el moderador

El papel del moderador es de mantener que la historia fluya, alimentar las mentes de los jugadores para que expongan en el juego sus ideas y aplicar el sistema de juego. Esto último quiere decir que, si eres el moderador, conocerás cómo se resuelve un conflicto o cómo se crea un personaje. También significa que tendrás que enseñar al resto del grupo estas reglas.

Las otras dos tareas son más sencillas. La historia debería crecer con el paso del tiempo, girar hacia un lado y parecer una cosa completamente distinta de lo que era al principio. Esto es un trabajo de ritmo, saber cuándo introducir una nueva escena y cuánto tiempo durará. Crear una nueva escena e introducir a otros jugadores en ella y volver a ver cómo se mueve toda la historia.

El otro punto es formar jugadores activos, que decidan y crean elementos que consideren interesantes para sus personajes. En este caso, el papel del moderador es reactivo, esperando las acciones del grupo para poder añadir sus propias ideas.



Hay un método que se llama “pescar” y la imagen es buena: sirve para “pescar” a tus jugadores. Pescar a un jugador es desarrollar una parte de una escena, una descripción o algo así y esperar que el jugador finalice esa parte. Un ejemplo podría ser:

- Moderador: Hay una persona extraña siguiéndoos todo el tiempo. ¿Por qué os sigue?
- Jugador: Bueno... mmm... se trata de un espía del Embajador que quiere saber más sobre el manuscrito.
- Moderador: Bien, fantástico.

La idea detrás de “pescar” es que el jugador acaba de crear un elemento que antes no existía y que considera sugerente para la historia que está desarrollando.

Dados de bonificación

Los dados de bonificación son dados que otorga el moderador cuando cree que el jugador ha tenido una idea fantástica. Se usan durante un conflicto, y el moderador puede dar uno de esos dados a cada uno de los jugadores implicados.

La función de los dados de bonificación es alentar a los jugadores a que desarrollen ideas interesantes para la historia. No debería ser un método de favoritismo. Una vez que entregas un dado de bonificación a un jugador, éste pasa a la reserva del personaje y el jugador decide qué hacer con él.

Mapa de relaciones

Aunque el mapa de relaciones no es algo esencial para todos los juegos, es una buena herramienta para el desarrollo de la historia. En resumen, un mapa de relaciones es un esquema visual donde se puede ver los elementos de la historia y los vínculos que existen entre ellos.

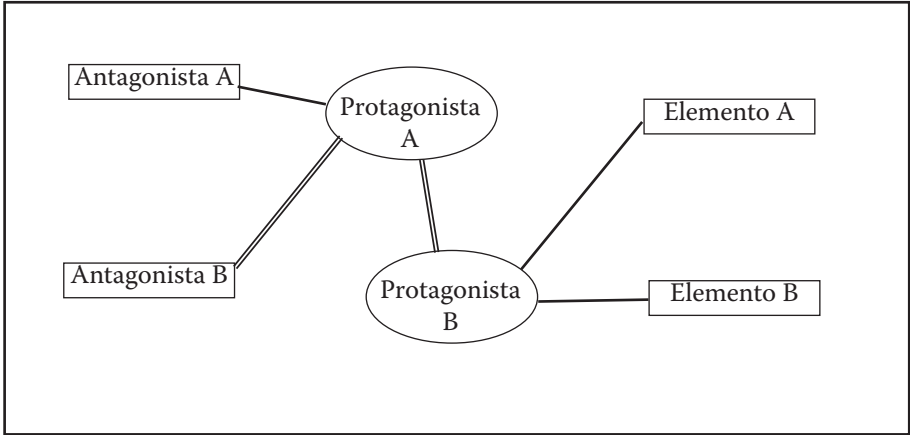
El mapa de relaciones debe ser una herramienta para todo el grupo: debe estar en el centro de la mesa para que todos puedan verlo. Una forma de crear un mapa de relaciones (puedes adaptarla a tus gustos personales) es la siguiente:

- En un papel, dibuja círculos separados por la parte central de la hoja. Cada círculo representa un protagonista. Dentro del círculo escribe el nombre de ese personaje.
- Dibuja cuadrados para los antagonistas, los personajes controlados por el moderador. Dentro del cuadrado escribe el nombre esos personajes. Utiliza también cuadrados para elementos como objetos u organizaciones.
- Dibuja líneas que unan los distintos elementos, vínculos entre personajes y los lazos que tengan en común. Estas líneas pueden tener un nombre que



indique la razón de vínculo que existe.

- Utiliza una línea doble para señalar las relaciones que los protagonistas tienen. Es una buena forma de distinguir entre vínculos de elementos y las relaciones creadas por los jugadores
- Una forma de señalar las relaciones consumidas es haciendo una cruz en medio de la línea de la relación.



El mapa puede tener elementos que aún no tiene vínculos, pero que el grupo considera interesante y sólo es cuestión de tiempo de que aparezcan en la historia. La función del mapa es ver cómo evoluciona la historia respecto a sus elementos. No describe lo que ha sucedido, ni que puede suceder, sino cómo las relaciones se crean y desaparecen mediante el desarrollo de la historia.





Agua

Nombre y concepto

Notas

Rasgos



A vertical chain of six hexagons, each with a solid outline, a dotted outline, and a small hexagon at each vertex. A solid line extends from the left of each hexagon, and a dotted line extends from the right, ending in a small hexagon.

