

Traducción a español del juego de acceso libre

# Shadows

de Zak Arntson



Traducción:

- Alba Fernández Montero -

**Autor:** Zak Arntson.

**Texto original:** [https://mozai.com/writing/not\\_mine/shadows.html](https://mozai.com/writing/not_mine/shadows.html)

**Traducción al castellano:** Alba Fernández Montero.

**Edita:** Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones.

# ÍNDICE

ÍNDICE.....	3
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	5
1.- Preámbulo.....	5
2.- Materiales.....	5
3.- Pacto Social.....	5
CAPÍTULO II: JUGAR A <i>SHADOWS</i> .....	7
1.- Organización.....	7
2.- Modo de Jugar.....	7
3.- La Tirada Sombra.....	8
3.- Tus Fichas.....	9
4.- Moderadores del Juego.....	10
EPÍLOGO.....	13
1.- Unas Palabras del Diseñador.....	13
2.- Agradecimientos.....	13
LICENCIA DE USO.....	15



# CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

## 1.- Preámbulo

Mi sobrina y mi sobrino querían un juego de rol y, en un momento de loca inspiración, diseñé *Shadows*. Los niños no son todo sonrisas y amabilidad, sino más bien inocencia y curiosidad. Y esta curiosidad trae su deseo de explorar, de superar sus límites y, en consecuencia, de meterse en problemas. A menudo, los niños sienten que no tienen culpa alguna. Citando a mi hermano pequeño: «¡mi cabeza me obligó a hacerlo!». A partir de estos recuerdos y de los niños que hay ahora en mi vida se definió la idea que impulsó *Shadows*.

## 2.- Materiales

Este juego está pensado para cualquier edad, siempre que se sea capaz de leer y de comparar números. Solo hay un Moderador del Juego (MJ), el cual narra, da ánimos e ideas y, normalmente, hace que el juego se mantenga en marcha. Cada jugador necesitará dos dados con el mismo número de caras, pero de distinto color. También se necesitarán fichas para jugar (pueden ser monedas, abalorios...), tres por jugador. Por último, habrá que conseguir algunos materiales de dibujo: papel, lápices de colores...

## 3.- Pacto Social

Crear un pacto social es una forma de que las expectativas de todos estén a la par. Antes de que comience el juego, vuestro grupo deberá decidir qué es razonable y qué no. A menos que los jugadores lo

deseen, el Moderador del Juego no controla la partida y se os animará a idear vuestras propias formas de resolver los conflictos (la mayoría de las veces se pueden resolver con una simple votación).

Si eres un adulto que juega con niños, puedes actuar con mayor autoridad, pero procura aprovechar su creatividad en lugar de reprimirla. Como adulto, tu papel debería ser mantener a los niños concentrados, no decirles cómo actuar.

## CAPÍTULO II: JUGAR A SHADOWS

### 1.- Organización

- 1.- Jugarás como tú mismo o tú misma. Haz un dibujo tuyo.
- 2.- Ahora dibuja tu Sombra. Es una persona o un monstruo invisible que siempre quiere meterte en problemas.
- 3.- Decide cuál de tus dados va a ser tu Dado Bueno y cuál va a ser el Dado Sombra. Haz un dibujo de cada dado y escribe «Bueno» al lado del Dado Bueno y «Sombra» al lado del Dado Sombra.
- 4.- Coge tres fichas. Si lo deseas, puedes dibujar un espacio en tu papel para dejar las fichas.

*Amber se sienta, se dibuja a sí misma y dibuja sus dados y su Sombra. La Sombra de Amber es una mujer fantasmagórica con ojos luminosos.*

*Estavio también se dibuja a sí mismo y dibuja sus dados y su Sombra. Su Sombra es un monstruo aterrador hecho de fuego.*

### 2.- Modo de Jugar

El juego siempre empieza con los Personajes Jugadores (PJ) durmiendo en algún lugar. De repente, un sonido les sobresalta a todos. Lo que ocurra después depende de los Jugadores, ayudados por el MJ.

En ciertos momentos, el MJ parará la partida y le pedirá a un jugador que haga una Tirada Sombra. Puede que esto no parezca suficiente, ¡pero surgen problemas más a menudo de lo que nadie querría!

*Nuestra partida comienza con los dos Personajes de los Jugadores durmiendo en la casa de su Tía. Un sonido extraño en el piso de abajo los despierta a ambos. Se escabullen de la cama para investigar sin despertar a la Tía y al Tío...*

### **3.- La Tirada Sombra**

Si te han pedido hacer una Tirada Sombra, tendrás que:

- 1.- Coger tanto tu Dado Bueno como tu Dado Sombra.
- 2.- Contarle al MJ lo que quieres que ocurra.
- 3.- Contarle al MJ lo que tu Sombra quiere que ocurra. Recuerda que tu sombra siempre trata de meterte en problemas.
- 4.- Tira ambos dados. Si tu Dado Bueno saca un número igual o mayor al de tu Dado Sombra, lo que has querido que ocurra, ocurrirá. ¡Si el número que saca tu Dado Sombra es mayor, tu Sombra gana! El Dado Bueno siempre gana los empates.

*El Tío baja las escaleras en pijama, en busca de un tentempié de medianoche. Amber está escondida detrás de un taburete en la cocina, esperando que el Tío no la vea. El MJ anuncia que es hora de tirar los dados. Amber le dice al MJ que quiere que el Tío no la vea, y que su Sombra quiere que el taburete se caiga sobre el dedo del pie del Tío.*



*A continuación, Amber tira los dados. El Dado Bueno saca un 5 y el Dado Sombra saca un 2. ¡Uf! El Tío coge de la nevera algunas sobras y zumo de naranja y se sienta a comer.*

*¡Si el Dado Sombra de Amber hubiera sacado un número mayor que su Dado Bueno, el taburete habría aplastado el dedo del pie del Tío!*

### **3.- Tus Fichas**

¡No te olvides de tus Fichas! Después de que alguien tire sus dados y antes de que se vuelva a la narración, puedes obligar a ese jugador a volver a tirar su Dado Bueno o su Dado Sombra (queda a tu elección). Si haces esto, debes darle a ese jugador una de tus fichas. Solo puedes darle fichas a otro Jugador, nunca a ti mismo. Si le has dado a alguien una ficha y no has quedado contento con la nueva tirada, puedes seguirle dando fichas al jugador y obligándole a tirar tantas veces como desees (o hasta que te quedes sin fichas).

Si te quedas sin fichas, no puedes obligar a nadie a volver a tirar los dados. De todos modos, sí que puedes suplicar, convencer o sobornar a otro Jugador para que te obligue a volver a tirar dándote una ficha.

*Estavio está intentando abrir una puerta que los dos niños han encontrado en el sótano. En vez de simplemente abrirla, el MJ hace que Estavio tire sus dados. Estavio quiere que la puerta se abra fácilmente, y su Sombra quiere que el pomo se caiga. Estavio tira los dados: su Dado Bueno saca un 3 y su Dado Sombra un 4.*

*Como Amber tiene muchas ganas de saber qué es lo que hay detrás de la puerta, le da a Estavio una de sus Fichas y le pide que tire el Dado Sombra otra vez. Estavio vuelve a tirar y esta vez sale un 2. Como su Dado Bueno (3) ahora tiene un número mayor que su Dado Sombra (2), la puerta se abre lentamente...*

*Tras la puerta, el dúo encuentra una biblioteca misteriosa. Hay un libro en particular que brilla intensamente, ¡pero está en el estante más alto y es difícil de alcanzar! Amber levanta un brazo para cogerlo y el MJ le hace tirar los dados. Amber quiere trepar por la estantería y alcanzar el libro, su Sombra prefiere ver cómo el libro se convierte en polvo cuando ella lo toque. Amber tira, su Dado Bueno saca un 5 y su Dado Sombra un 4.*

*A Estavio le interesa más la vitrina con el pájaro momificado en la esquina y no quiere distraerse con el libro. Le da a Amber una de sus Fichas y le hace volver a tirar su Dado Bueno. El Dado Bueno de Amber saca un 1 esta vez y ahora está cubierta de un polvo brillante.*

#### **4.- Moderadores del Juego**

Como Moderador del Juego, tu papel es mantener la historia en marcha y pedir Tiradas Sombra cuando quieras aumentar la tensión. Esto no se limita a los conflictos típicos, como el combate o los obstáculos. Cuando anuncias una Tirada Sombra, le estás cediendo la historia a un jugador y pidiéndole que describa dos posibles resultados. El lugar en el que sitúes la tensión contribuirá en gran medida a la sensación del juego. El hecho de pedir una Tirada Sombra en momentos inesperados sorprenderá a los Jugadores y les obligará a improvisar situaciones interesantes. Por otro lado, pedir una Tirada Sombra constantemente, como cada vez que los jugadores estén haciendo algo

travieso, les proporcionará una sensación expectante, como cuando se cuenta una historia conocida.

Puedes ayudar a tus Jugadores con sus resultados de Bien y de Sombra, especialmente si son muy similares. Intenta no ayudar demasiado, ya que tu objetivo es alentar su creatividad y análisis de los resultados. Forzar a los jugadores a seguir los rumbos que tú quieres tendrá por resultado jugadores pasivos que podrían estar leyendo un libro o viendo una película con el mismo resultado.

*Los Jugadores se encuentran en una habitación en la que hay un libro sobre un pedestal, protegido por una fuerza invisible. Estavio se dispone a coger el libro cuando el Moderador del Juego le pide una Tirada Sombra. Estavio explica que el resultado Bueno sería que él encontrara un interruptor para apagar la fuerza, y que su Sombra quiere que reciba una descarga desagradable que apague la fuerza.*

*El Moderador del Juego le dice a Estavio que ambas tienen el mismo resultado y que puede que lo que la Sombra quiera sea que reciba una descarga desagradable que haga sonar una alarma. Estavio piensa en ello y cambia el resultado Sombra: recibiría una descarga y el guardián del libro aparecería. No describe al guardián y en su lugar sugiere que, si el guardián aparece, Amber puede hacer una Tirada Sombra para describirlo.*



# EPÍLOGO

## 1.- Unas Palabras del Diseñador

*Shadows* es un juego simple con unas reglas simples. Demuestra que un juego de rol no necesita tiradas de montones de dados ni un manual enorme. Hoy en día, la mayoría de los juegos de rol están diseñados para imitar, en parte, los juegos comerciales existentes, lo que hace que muchas buenas ideas se descarten o ni siquiera se lleguen a considerar. Como diseñador, pruebo todas las ideas que puedo y los resultados siempre están en algún lugar entre algo verdaderamente horrible y algo bastante bueno.

Me gusta pensar que *Shadows* es uno de los buenos.

## 2.- Agradecimientos

- Ron Edwards: Por hacer del pacto social una idea concreta y hacerme reflexionar profundamente sobre los juegos.

- Jared Sorensen: Muchas gracias por darme el empujón para escribir esto y por ayudarme a dar a entender mejor la regla de las fichas.

- *The Forge*: El lugar de encuentro para los juegos de rol *indie*, que ofrece ánimos y críticas para mí y para muchos otros diseñadores indie.

## LICENCIA DE USO

El texto original, obra de Zak Arntson se encuentra publicado bajo licencia Creative Commons 2.5., y puede encontrarse en:

[https://mozai.com/writing/not\\_mine/shadows.html](https://mozai.com/writing/not_mine/shadows.html)

El texto presente es una traducción de dicha obra original, y se encuentra, igualmente, bajo una Licencia de Reconocimiento Creative Commons 2.5, cuyos términos pueden verse en:

<https://creativecommons.org/licenses/by/2.5/es/>

Respecto del material original de Zak Arnston, publicado por Harlekin-Maus Games, se han realizado los siguientes cambios:

- Traducción al castellano.