

## ¿De qué trata *¡Atrapados!*?

Es un juego sobre la **privación de la libertad**. Representarás con amigos personajes que no podrán abandonar un lugar. Pueden pensar situaciones divertidas, pero también pueden revivir eventos terribles de la historia. Acuerden el tono de la sesión entre todos para no ofender a nadie.

Pueden imaginarse a ustedes mismos encerrados por alguna razón en el espacio que están ocupando, o pueden pensar en algo muy distinto como esto:

- Son miembros de la banda de rock Bloody Chord yendo en autobús a otro país para seguir su gira, sin paradas.
- Son los Defensores de la Luz, héroes épicos perdidos en el extraño laberinto del malvado brujo Kormákur.
- Están hacinados horriblemente en un campo de concentración nazi donde se lleva a cabo la Solución Final.
- Son sobrevivientes de la plaga zombi, refugiados en este edificio público. Las puertas no soportarán los ataques por mucho tiempo.
- Están en su celda esperando a que en cualquier minuto entre el verdugo que los llevará a su fin.

Usen estas reglas en medio de una campaña de juegos más tradicionales para probar el sabor de los juegos libres.

## Acto 3: Salida

Luego de que todos hayan generado una escena de su encierro, los personajes serán liberados, para su bien, o para su mal.

Comienza así su nuevo turno, en el que comentarán siguiendo el mismo orden que antes lo siguiente:

### ¿Cómo lograste salir?

Aquellas cosas que te retenían fueron superadas, tal vez por un sostenido esfuerzo, una influencia externa, o porque sencillamente ya no son relevantes para ti.

### ¿Cómo te cambió el encierro?

La experiencia del encierro te habrá cambiado para siempre. Tal vez te haya hecho una persona más dura, o quizás te haya alterado a tal punto que nunca lograrás recuperar tu cordura.

### ¿Qué cambios encontraste al salir?

Algo fundamental para ti, que esperabas que te esté esperando afuera, ya no está, o ha sido alterado de forma tal que es irreconocible.

### ¿Lo hacemos más picante?

En lugar de responder por tu personaje, indica qué fue lo que le sucedió al personaje del jugador la derecha. Él solo podrá reformular una de estas respuestas, pero solo podrá hacerlo mientras la estás desarrollando. Si, por ejemplo, terminas de explicar cómo logró salir, ya no podrá modificarlo y será considerado un hecho.

# ¡Atrapados!

 Para 2-8 jugadores

 Entre 15 y 20 minutos por jugador

 Algunos temas del juego podrían requerir la guía jugadores maduros



Un juego de rol libre  
por Juan Manuel Avila  
para el Golden Cobra Challenge  
<http://editorialrunica.blogspot.com/>





## Acto 1: Entrada

Comenzando del mayor al menor (o por el ordenamiento que prefieran) cada uno define:

- La forma en la que quedó encerrado y la forma en la que sintió al darse cuenta.
- Algo valioso que lleva consigo y algo valioso que perdió en el encierro.
- Un motivo por el que quiere escapar y un motivo por el que no puede escapar.

Que las respuestas a estas consignas se apliquen a un único personaje. ¿Están todos encerrados detrás de una puerta con llave? Muy bien, eso les impide a todos escapar, ¿pero qué otra cosa retiene específicamente a ese personaje? Tal vez él *puede* escapar pero no *quiere*.

Pasarán unas cuantas horas aislados. Así que si pensaste en que te esté faltando un pulmón para seguir con vida los próximos minutos, te recomiendo que pienses en otra idea. La pastilla que evita que comiences a ver alucinaciones podría ser un buen principio...

### ¿Lo hacemos más picante?

En lugar de definir a tu personaje, prueba responder el primer punto para el jugador de la derecha, el segundo para el de la izquierda, y elige, sin repetir, a quién asignar la respuesta del tercero. Veamos qué pasa.

## Acto 2: Encierro

Continuando el orden de la ronda del Acto 1 cada uno de ustedes creará el marco de una escena, definiendo los siguientes aspectos de la misma:

### ¿Qué ha estado pasando?

Describe qué han estado haciendo desde que terminó el turno del jugador previo, indicando cuánto tiempo ha pasado. Tal vez sean unas horas, días, o inclusive años. Considera lo dicho previamente por otros jugadores como combustible de tu narración. Si te toca ser el primero, aprovecha la oportunidad de narrar el comienzo de toda esta infortunada situación. Puedes aceptar la ayuda y las ideas de los otros jugadores, pero en este momento tú tienes la autoridad narrativa para definir exactamente qué pasó y qué no pasó.

**¿Un consejo?** ¡Pon a los personajes en problemas! Indica que el personaje de Joaquín ha estado culpando al de Martín por estar encerrados. Eso les dará algo de qué hablar durante la interpretación.

### ¿Qué ha cambiado justo ahora?

Algo habrá sucedido recientemente, empujando a los participantes a volver a interactuar entre sí. Piensa en una forma en que la situación cambie notoriamente, que sea imposible de ignorar por todos, y que aún los mantenga encerrados.

**¿Un consejo?** La frase “esto no podría ponerse peor” ha sido refutada en muchos momentos de la historia. Aférrate a esas experiencias y crea un acontecimiento que haga aún más molesta e insostenible la estadía de los personajes en este lugar del cuál no pueden salir.

### ¿Cómo afecta el paso del tiempo a uno de los participantes?

Toca una parte del cuerpo de uno de los participantes. A partir de ahora ese jugador deberá interpretar una afección en esa zona. La forma en la que se manifieste este problema será decisión del jugador en cuestión. Lo único que deberían tener en cuenta es que una vez que se instaure una afección, esta no se remueve y permanece durante toda la partida.

**¿Un consejo?** Cuando te toque interpretar estas afecciones piensa en todas las formas físicas en las que se materializa el nerviosismo de una persona: tics, temblores, tartamudeo, dolores, lágrimas, paranoia, etc.



Hecho esto, pasen unos minutos hablando sobre su situación, describiendo sus sentimientos, planeando posibles fugas, peleando entre ustedes. Después, que el siguiente jugador en la ronda cree el marco para una nueva escena.