

STUCK AND WRETCHED



Un juego de rol de escritura en diarios de
Tomas Gimenez Rioja

Es mi culpa. Yo elegí esto. Elegí que pasara todo esto. Esta roca, esta roca me ha estado esperando toda mi vida. Desde que fue un trozo de meteorito, hace millones de años. Allí en el espacio ha estado esperando. Toda mi vida se ha dirigido a esto. Desde el minuto en que nací, cada respiro que he tomado, cada acción me ha estado guiando a esta grieta en la superficie.

- Aron Ralston, 127 horas

This work is based on The Wretched, product of Chris Bissette and Loot The Room, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.

THE WRETCHED™ is a trademark of Chris Bissette. used with permission.

Stuck & Wretched was written by Tomas Gimenez Rioja

¿Quien?

En *Stuck & Wretched*, tomas el rol de un explorador que decidió ir a las montañas o a un cañón y luego de un golpe de mala suerte, quedó atrapado 300 metros bajo tierra al caer por una grieta en el suelo. Una piedra aplasta tu mano no hábil y te encuentras atascado sin poder salir. Tu teléfono celular cayó a un costado a unos 5 metros, completamente inalcanzable y con la pantalla completamente partida por lo que se ve

Estas solo, con nada más que una mochila que decidiste llevar para explorar por el día. Tus suministros son cortos, y peor aún, te encuentras en una ubicación sin señal.

Viniste aquí por tu cuenta, sin avisarle a nadie en una salida de excursión de un fin de semana. Estas en el medio de la nada misma, solamente acompañado por el viento y algunas alimañas.

Ahora te toca luchar contra ti mismo en una batalla por supervivencia. ¿Podrás mantenerte consciente y estable hasta que llegue un rescate? ¿O intentarás salir por tu cuenta?

Lo que buscas es casi imposible, pero hay que intentarlo.

¿Qué?

Este es un juego en el que se lleva un diario de los hechos que van sucediendo sin necesidad de un GM. En él, tus habilidades de supervivencia deberán superar varios límites, y obligarte a realizar acciones incómodas o que nunca harías de no encontrarte en una situación similar. Este es un juego de supervivencia y de encontrarse a uno mismo en la plena soledad.

En *Stuck & Wretched*, tomas el rol de ti mismo o de una persona que desees interpretar. Realizaste una mala decisión viniendo solo sin avisar y ahora pagas el precio. ¿Qué será de ti en los próximos minutos de juego?

Te encontrarás con frecuencia al borde del colapso tanto físico como emocional, pero dándote cuenta que quizás tu vida era distinta a lo que pensabas. Si sales de esto posiblemente seas una nueva persona. No estás seguro de que puedas realizar esto, pero no tienes otra opción más que intentarlo o ser olvidado.

Stuck & Wretched toma inspiración de historias como la película *127 horas* del director Danny Boyle, así como de historias y documentales de personas atrapadas durante días en terrenos claustrofóbicos de los cuales no pueden salir. Por último, pero no menos importante, este juego está basado en el juego *The Wretched*, de Chris Bissette.

¿Cómo?

Para jugar requieres de:

- un mazo de cartas sin jokers
- un dado de 6 caras
- 6 tokens que pueden ser cualquier cosa que tengas a mano. Preferentemente, se recomienda jugar con sogas, ganchos para escalar, cantimploras o linternas como tokens, pero puedes usar cualquier otra cosa.
- una torre de bloques tambaleante (opcional)

Es posible jugar sin usar la torre en caso de no tener una, pero el juego es mejor teniendo una.

En caso de no tener acceso a una torre de bloques tambaleante, existen alternativas a la misma, las cuales puedes encontrar en la siguiente página:

<https://bit.ly/Jenga-Alt>

Personalmente, recomiendo el método de 100 dados ahí explicado. El mismo involucra tirar 100 dados de 6 caras, descartar todos los dados en los que sale 1, y repetir el proceso hasta quedar sin dados. Debido a que es poco probable que tengas 100 dados, el usuario Max Kämmerer en Itch creo una aplicación web que realiza todo el trabajo automáticamente tirando y descartando dados virtuales. Puedes acceder al mismo entrando a la siguiente página:

<https://maxkaemmerer.github.io/wretched-and-alone-d100-dice-roller/>

Adicionalmente, requerirás de una forma de grabar tus actividades al final del día. Puedes usar una grabadora de voz, una videocámara, un cuaderno o procesador de texto, o incluso Twitter.

Otra opción es jugar sin torre, ignorando cualquier instrucción que indique sacar un bloque de la misma. Esta no es la forma en la que se pensó para jugar el juego, pero se puede de todos modos. No te encontraras en riesgo de morir por falta de recursos, pero existen otras formas en las que puede concluir tu juego. Adicionalmente, el juego te será mas largo. Si es eso lo que buscas, entonces puede ser que esto sea lo que buscas.

Para una experiencia más realista de juego siéntate sobre tu mano no hábil durante la duración del mismo. Esto puede volverse incomodo en caso de que decidas escribir en un procesador de texto. En caso de sentir molestias, esto no es obligatorio sino algo recomendado para dar una experiencia más inmersiva. Puedes sacar tu mano en cualquier momento que creas necesario.

Existen dos formas de ganar el juego, cada una más poco probable que la otra:

- La primera involucra aguantar una cantidad de tiempo suficiente hasta ser rescatado. Esto no será fácil pues los recursos restantes serán continuamente usados para la supervivencia.
- La segunda involucra llenarse de valentía y cortar tu brazo para poder escapar. La cantidad de determinación necesaria para poder realizar algo así es muy elevada.

Puedes fallar en una gran cantidad de maneras.

El día

El juego se divide en dos etapas. En la primera deberás ver qué es lo que sucede en el día, y como afrontas sus peligros o dudas. En la segunda piensas sobre todo lo que ocurrió y grabas en tu diario de superviviente los hechos para que en caso de morir alguien pueda conocer tu historia. Es posible jugar el juego en un plazo entre 30 minutos hasta 1 hora y 20 minutos aproximadamente, o jugarlo lentamente viviendo cada uno de los días del juego uno en cada uno de tu vida como jugador. De esta forma, eres tú quien define la duración del juego que te sea más cómoda o entretenida.

El juego se divide en días, los cuales transcurren en dos etapas: *Actividades* y el *diario*.

Paso 1: Actividades.

- Tira un dado de 6 caras.
- Saca esa cantidad de cartas del mazo y desplégalas frente a ti boca abajo.
- Una a una da vueltas las cartas y consulta las tablas en las siguientes páginas, las cuales te informaran de las actividades que transcurren. En caso de figurar una pregunta, piénsala. Si te pide en **negrita** que realices una acción, hazla.
- Continúa hasta dar vuelta todas las cartas.
- Descártalas a menos que la carta diga lo contrario.

Paso 2: El diario.

Toma un momento para acomodar las ideas de lo que sucedió en este día, considerando las dudas, pensamientos o hechos de los días pasados. Graba tus experiencias y pensamientos. Escribe o relata lo que sucedió y como te hace sentir, contestando todas las preguntas que hayan figurado. En caso de ser rescatado esto no será necesario. En caso contrario, servirá como una buena advertencia a otras personas o un saludo final a tus seres queridos.

Comienza

Prepara la torre de bloques como normalmente lo harías para ese tipo de juegos. Tira un dado, y saca tantos bloques de la torre como este indique. La torre representa tus recursos e integridad del cuerpo. Si esta cae, entonces mueres de hambruna o sed. El juego concluye. Si no tienes acceso a una torre de bloques tambaleante, puedes decidir jugar sin una o usar una de las alternativas indicadas en *¿Cómo?*.

Mezcla el mazo de cartas y posicionalo boca abajo a tu alcance. Si deseas jugar un juego más corto, asegúrate de posicionar el A de Corazones al principio del mazo de cartas.

Realiza tu primera entrada en tu diario usando el siguiente guión:

Día 1 atrapado en [las montañas/el cañón] de [Nombre del lugar], les habla [Tu nombre]. Explorando el terreno pisé una piedra que se encontraba suelta y caí por una grieta de gran tamaño 300 metros hacia el fondo. La piedra aterrizó sobre mi mano y no veo forma posible de moverla. No avise a nadie conocido que venía aquí por lo que dependo de desconocidos. No me queda otra opción que sobrevivir con mis pocos recursos y esperar que llegue un equipo de rescate. Espero no tener que recurrir a medios más extremos.

Todas las subsecuentes entradas en el diario deben comenzar con “Día [x] atrapado en [las montañas/el cañón] de [Nombre del lugar], les habla [Tu nombre].”, para poder construir una versión detallada y exacta de lo sucedido, en caso de que tu diario sea encontrado en un futuro. El contenido del resto del diario depende de lo que quieras poner en él, pero deberías aunque sea resumir lo acontecido en el día.

Cuanta más emoción vuelques en el juego y los diarios mejor serán los resultados en la historia obtenidos. Depende de ti que tan trágica o escalofriante decides hacer la historia. Distintos jugadores obtendrán distintos diarios con nuevas perspectivas al jugar el juego, o incluso si vuelves a jugarlo con otro punto de vista de tu personaje.



Ya estas listo para comenzar.

♥ Sanidad

- A** Notas un conjunto de personas junto a ti. Muchas de las personas que siempre has querido se encuentran rodeándote, alentando y aclamando. Una de ellas apunta hacia una piedra afilada en el piso. No sabes si tendrás la valentía para hacerlo, pero ya sabes lo que tienes que hacer. **Saca un bloque de la torre. No descartes esta carta - ponla a un costado y pon 6 tokens sobre ella. Al final de cada día, luego de grabar lo sucedido tira un dado. En el resultado de un 6, remueve un token de la carta. Si satisfactoriamente remueves todos los tokens, logras tomar la valentía suficiente para cortar tu brazo con la piedra. Tira el dado nuevamente y saca una cantidad de bloques igual al resultado. Si logras sacar los bloques de forma exitosa, cortas tu brazo, eres libre y el juego termina. Graba un último mensaje en tu diario relatando cómo te sientes tras haber logrado lo imposible. Si colapsa la torre en el proceso, pierdes la conciencia y el juego termina.**
- K** Una persona que siempre has odiado aparece y se te acerca. Es solo después de un tiempo que te das cuenta que no es más que una alucinación. ¿Quién es, qué te dice y por qué decide no ayudarte? **No descartes esta carta. Posiciónala donde la puedas ver. Si es el cuarto Rey que robas, tu cuerpo se desploma dañado y en malestar con la psiquis quebrada. El juego terminó.**
- Q** Te sientes sin energías y desanimado por el resto del día. **Retorna todas las cartas que no hayas dado vuelta aún al mazo y mézclalo. Saca un bloque de la torre.**
- J** Por un breve momento tu mente regresa atrás a otro punto en el que estabas atorado sin salida en tu infancia. ¿Qué es lo que había pasado? **Saca un bloque de la torre.**
- 10** Un pequeño rayo de sol cae desde el cielo entre toda la oscuridad generada donde te encuentras. El calor no ayuda, pero el sentir nuevamente la presencia de una cálida luz te da un poco de esperanza.
- 9** En un momento de silencio absoluto te encuentras repitiendo en tu cabeza un nombre. ¿Quién es y por qué crees que te vino a la mente? **Saca un bloque de la torre.**
- 8** Una figura espiritual se te presenta, apoyando la mano en tu hombro y diciendo que todo va a estar bien. ¿Quién es esta figura? ¿Crees realmente en sus palabras?
- 7** Susurros suenan a tu alrededor como gritos ahogados. ¿Son voces perdidas del pasado o el viento jugándote una mala pasada? **Saca un bloque de la torre.**
- 6** El olor a tierra húmeda despierta momentos de la infancia en tu mente. ¿Quién te acompañaba allí y que buenos momentos pasaron juntos?
- 5** Mirando la piedra, tu subconsciente no puede evitar pensar que quizás merecías esto ¿Crees que fue un castigo divino? ¿Era tu destino terminar aquí? **Saca un bloque de la torre.**
- 4** El aroma de una planta te recuerda una comida que tu abuela solía hacer con ella. No estás seguro si es esa planta, pero tu mente lo asocia de esa forma. ¿Qué enseñanza te dejó tu abuela que nunca olvidarás?
- 3** Despiertas de un sueño que te estaba atormentando. No recuerdas haberte dormido y se sintió casi real ¿Qué pesadilla estabas teniendo? **Saca un bloque de la torre.**
- 2** Escuchas una voz de un niño arriba tuyo diciendo que vio algo abajo. Enseguida la voz se apaga. Ya está, te sientes a salvo. ¿Pero era la voz real?

◆ Daño y Recursos

- A** Usando una soga de la mochila, decides hacerte un torniquete en el brazo para hacer el cortarlo más sencillo y seguro. **Saca un bloque de la torre. No descartes esta carta - ponla a un costado para poder recordar que ya la sacaste del mazo. Cuando tengas como idea finalmente cortar el brazo, obtener como resultado del dado un 5 o un 6 es suficiente para remover un token.**
- K** Llegando a un punto tan extremo, decides que es fundamental retener líquido para sobrevivir. Llenas una de las cantimploras con tu orina y decides continuar haciéndolo para subsistir cuanto puedas. **No descartes esta carta. Posiciónala donde la puedas ver. Si es el cuarto Rey que robas, tu cuerpo se desploma dañado, en malestar y con un mal gusto en la boca. El juego terminó.**
- Q** Haciendo palanca con una soga en la mochila intentas mover la piedra. Al intentarlo, caes, golpeas tu clavícula y escuchas el ruido de algo quebrarse. Inevitablemente sueltas un aullido de dolor. Esa roca no parece poder moverse. **Saca un bloque de la torre. No vuelvas a posicionar el bloque encima de la torre - remuévelo del juego.**
- J** Bebiendo de la cantimplora con las manos temblorosas estornudas y vuelcas más de la mitad del líquido. ¿Cómo reaccionas frente a esta situación? **Saca un bloque de la torre. No vuelvas a posicionar el bloque encima de la torre - remuévelo del juego.**
- 10** Agarras un viejo reproductor de MP3 en tu mochila y te quedas escuchando canciones que le agregaste en tu adolescencia. ¿Qué tipo de música aparece con más frecuencia y qué recuerdos te trae?
- 9** La temperatura disminuye de forma extrema durante la noche haciéndote temblar de frío durante horas. Te pones a raspar la piedra inútilmente con tu navaja multiuso para entrar en calor. ¿Qué te gustaría haber traído para no sufrir el frío? **Saca un bloque de la torre.**
- 8** Sorprendentemente, comienza a llover. Dejas las cantimploras apuntando hacia arriba y vacías la mochila para que se llene de líquido. Despiertas confundido, pues no era más que un sueño y realmente requerías esa agua.
- 7** Ante la desesperación, agarras algo no comestible que te regaló una persona importante para ti y decides llenar tu estómago con eso. De alguna forma se siente como sacrificar a esa persona para tu supervivencia. ¿Hay alguna última cosa que te hubiera gustado decirle? **Saca un bloque de la torre.**
- 6** Notas como el brazo atrapado ya empezó a perder color. El hecho de que no vayas a poder recuperarlo aunque logres salir con vida despierta una desesperación interna.
- 5** Intentando hacer fuerza para sacar tu brazo accidentalmente te lastimas otra parte del cuerpo. **Saca un bloque de la torre.**
- 4** Encuentras un chicle que habías mascado en el pasado en su envoltorio dentro de uno de los bolsillos de la mochila. No tiene ya gusto, pero es mejor que nada. ¿Recuerdas cuándo fue que lo compraste? ¿Qué tal se sentía vivir una vida sin una carrera contra la muerte?
- 3** Sufres un bajón de presión al intentar mover la roca que hace a tu visión girar en círculos. No llegas a desvanecerte y logras aguantar el expulsar todo lo que tienes en tu estómago. **Saca un bloque de la torre.**
- 2** Tu estómago ruge nuevamente y miras dentro de la mochila a ver qué más puedes encontrar. Agarras un pequeño pedazo de una barra de cereal y lo comes con tristeza. Sin embargo, el chip de chocolate que tiene te revitaliza momentáneamente con un subidón de azúcar. ¿Cómo describirías esta sensación?

♣ Humanidad

- A** Encuentras una comida o bebida que te habías olvidado que te habían regalado en uno de los bolsillos de la mochila. ¿Quién te lo había dado, y por qué razón? **La próxima vez que tengas que sacar un bloque de la torre puedes decidir no hacerlo.**
- K** Recuerdas un momento triunfal en el que conseguiste un primer premio y todos tus conocidos te observaban con orgullo. Todas esas personas que no volverás a ver y que estás decepcionando estando aquí atrapado aún. ¿Qué les dirías a todos ahora? **No descartes esta carta. Posiciónala donde la puedas ver. Si es el cuarto Rey que robas, tu cuerpo se desploma decepcionado, frustrado y sin ganas de continuar. El juego terminó.**
- Q** Recuerdas a una persona de tu pasado que fue muy importante para ti. Esta persona nunca te hubiera permitido llegar a una situación así. Inconscientemente las lágrimas brotan de tus ojos. ¿Quién era esta persona y con qué te ayudó en la vida? ¿Qué te llevó a abandonarla? **Saca un bloque de la torre.**
- J** Escuchas unos pasos junto con algunas voces muy a la distancia. Instintivamente gritas por ayuda tan fuerte como puedes hasta un punto tal que se te lastima la garganta. No obtienes respuesta. ¿Había realmente personas? Y de ser así, ¿por qué habían decidido ignorarte? **Saca un bloque de la torre.**
- 10** ¿Qué viniste a buscar viniendo a este lugar? ¿Estabas buscando tranquilidad fuera de la civilización? O es más un desafío que te propusiste?
- 9** No puedes evitar escuchar en tu mente a tus padres diciendo “Te lo dije”. ¿Qué fue lo que te llevó a tener una discusión con tus padres? ¿Qué lo ocasionó, y eres culpable por ello? **Saca un bloque de la torre.**
- 8** Esta no es la primera vez que vienes a estas montañas. ¿Quién te introdujo a ellas y con qué finalidad?
- 7** Alguien te convenció que no sería problema escalar por tu cuenta en estos lugares remotos. ¿Quién era? ¿Y crees que te lo dijo sabiendo que existía la chance de que te pasara algo como esto? **Saca un bloque de la torre.**
- 6** Ves un avión pasando por el cielo, un fragmento de la civilización infinitamente lejos de tu alcance. ¿Cómo te hace sentir? ¿Piensas viajar a algún lado si sales con vida?
- 5** Uno de tus amigos del trabajo había dicho que soñó contigo la semana pasada. Algo te pasaría por lo que no aparecerías más. Visto ahora, podría haber sido una visión. ¿Qué fue lo que te compartió y por qué decidiste ignorarlo? **Saca un bloque de la torre.**
- 4** Encuentras en la filmadora un video en los que tus padres filman tus primeros pasos. La escena te vuelve atrás, a momentos tranquilos y felices. ¿Qué prometes hacer una vez que logres salir?
- 3** Una persona con la que estuviste en una relación en el pasado te hizo una pregunta que no supiste responder en el momento. Es posible que nunca más puedas darle una respuesta. ¿Qué pregunta era y que le responderías el día de hoy? **Saca un bloque de la torre.**
- 2** El fresco viento sopla sobre tu cara dando una sensación relajante. Hacía mucho que no parabas a disfrutar de las cosas pequeñas de la vida.

♠ Criaturas Salvajes

- A** Ves una planta creciendo de uno de los costados de la pared. La agarras, mueles, y frotas el líquido sobre tus heridas. No estás seguro de que tan bueno pueda ser, pero al ver que calma el dolor usas todo su líquido para aminorar la sensación de malestar por las heridas. **Si anteriormente has sacado el Rey de Picas, puedes volverlo a mezclar en el mazo.**
- K** Un puma te encuentra en una posición de desventaja, tomándote como una presa fácil. Logras que se vaya usando algo de tu mochila, pero no sin antes sufrir graves heridas en tu pierna y pecho. ¿Qué tuviste que sacrificar para seguir con vida? **No descartes esta carta. Posiciónala donde la puedas ver. Si es el cuarto Rey que robas, tu cuerpo se desploma dañado y en malestar. El juego terminó.**
- Q** Despiertas cansado con una serpiente enroscándose en una de tus piernas. La logras ahuyentar, pero no estás seguro si te mordió. **Saca un bloque de la torre.**
- J** Escuchas arriba tuyo el grito de un animal siendo atacado, tornándose luego en un aullido de desesperación que te revuelve el estómago. ¿Qué crees que sucedió y qué animal crees que es? **Saca un bloque de la torre.**
- 10** Una parte de animal despedazado cae desde arriba. Te asusta y sorprende en un primer momento, pero no te vas a negar a una ración extra de comida para sobrevivir. ¿Hay algo o alguien preocupándose por ti? ¿Qué o quién crees que es?
- 9** Un grupo de cuervos se pone a girar volando por encima tuyo, marcándote como su siguiente comida. ¿Cómo te hace sentir esto? **Saca un bloque de la torre.**
- 8** Un grupo de ratas se mueve a lo lejos. Una familia. ¿Qué buen momento recuerdas con tus padres? ¿Qué te gustaría decirles sabiendo que posiblemente no los vuelvas a ver?
- 7** Un pequeño escorpión te sorprende picándote la pierna. El daño ya está hecho, pero por el tamaño no debería ser venenoso. ¿Matas al insecto o lo dejas ir? **Saca un bloque de la torre.**
- 6** Un grupo de hormigas aparecen para comer unas migas que hay debajo tuyo y comienzan a girar en fila junto a ellas. No puedes evitar recordar aquellas fiestas a las que ibas. Sin saber si podrás revivir situaciones similares nuevamente, ¿qué buenos momentos tienes de fiestas pasadas que nunca vas a olvidar?
- 5** Un pájaro de colores exóticos se acerca lentamente hacia ti con curiosidad. Es increíblemente bello. Sin embargo, decides aprovechar esta ocasión para matarlo y conseguir carne con la que continuar sobreviviendo. ¿Qué sensación te da el hacer algo como esto? ¿Habías hecho alguna vez algo así? **Saca un bloque de la torre.**
- 4** Un pájaro sobrevuela por encima tuyo. La sensación de libertad que da es envidiable. De todas formas, el ver un animal no peligroso es una vista agradable.
- 3** Observas una telaraña a un costado. En la misma, una araña está haciendo girar una mosca preparándose para comerla. Te hace ver que tan frágil realmente es la vida. ¿Es tu destino uno similar? **Saca un bloque de la torre.**
- 2** Cierras los ojos y escuchas los sonidos de la noche. Acompañado por las pocas estrellas que ves en el cielo se siente una noche agradable. Te recuestas a un costado plegando porque la noche continúe de la misma manera.

Informe de acontecimientos

Toma un momento

.

.

.

Respira

.

.

.

¿Qué sucedió? ¿Fuiste rescatado? Teniendo en cuenta la posición donde te encontrabas era poco probable pero posible. Te llenaste de esperanza sobreviviendo la mayor cantidad de tiempo posible hasta que llegaron a socorrerte. Excepto que esas son todas mentiras.

No existía un final color de rosas en esta historia. O falleciste en un intento de escape o supervivencia, o tu esperanza desapareció, así como tu vida. Otra posibilidad es que te hayas visto obligado a cortar tu propio brazo, pero eso es una victoria muy sacrificada.

La realidad es que nunca ibas a poder ser rescatado. Pocos son aquellos que van al medio de la montaña solos sin avisar a nadie y luego de semejante catástrofe viven para contarlo.

Estabas condenado desde un comienzo. Trataste de conducir una historia que ya había sido prescrita y no llevaría a ningún lugar agradable. Dentro de ti lo sabías, pero no estabas dispuesto a aceptarlo. Te aferraste a la esperanza de que alguien pudiera lograr algo para rescatarte y continuar tu vida como todos los días.

O quizás lograste salir con un brazo menos para retornar a tu día a día. Felicitaciones en ese caso; lograste lo inesperado.

De todas formas, esto marca un antes y un después. Espero que sirva incluso para el jugador que se encuentra a salvo jugando esto como una valiosa lección:

En caso de salir a realizar actividades de alto riesgo siempre ir acompañado, o mínimamente dejar un aviso a alguien de confianza.

Quando cierras el libro y dejes este juego, ¿qué sucederá de todo lo que ha sucedido aquí?