

QUEST STORIES

Por Pablo Grande

El tabernero limpiaba cuidadosamente las jarras de cerveza mientras miraba con escepticismo al grupo de aventureros que, con pose heroica, se presentaba ante él: un hechicero que había sido expulsado de la escuela de magia, una oráculo que decía conocer el futuro con un 33% de probabilidades de acertar, una domadora de bestias queapestaba, un minotauro con claustrofobia y un alquimista adicto a sus propias pociones. Suspiró. ¿Estos despojos conseguirán rescatar al príncipe? Seguramente no, pero, ¿acaso hay alguien mejor en esta ciudad?

¿Qué es Quest Stories?

Quest Stories es un juego narrativo para 3-4 jugadores y de media hora de duración en la que un jugador, en cada ronda, encarna a un tabernero en busca de los aventureros más adecuados para cumplir su misión, mientras que el resto de jugadores representan a reclutadores que creen tener el grupo de aventureros más adecuado.

¿Qué hace falta para jugar?

Para jugar a Quest Stories solo necesitas las cartas de juego y tu imaginación.
Componentes:

- 10 cartas de misión
- 48 cartas de aventurero
- 4 cartas de generación de misiones
- 24 monedas
- 4 dados de seis caras.

¿Cómo se juega?

El juego se divide en tantas rondas como jugadores haya. Al final de esas rondas, gana el jugador que más monedas haya conseguido acumular. De todas formas, ¡te recomiendo que no pienses tanto en acumular monedas sino en crear una buena historia y pasártelo bien! Al final, las buenas historias se recompensan con buenas monedas.

Preparación de la partida

1. Baraja los mazos de misiones y de aventureros. No barajes las 4 cartas de generación de misiones.
2. Escoge aleatoriamente a un tabernero para la primera ronda.
3. ¡Ya estás listo para empezar!

Rondas

Cada ronda se divide en una serie de fases que deberán ser completadas: preparación, planteamiento de la misión, presentación de equipos, pegadas y veredicto.

Durante cada ronda, un jugador adoptará el papel del tabernero. Los demás jugadores son reclutadores.

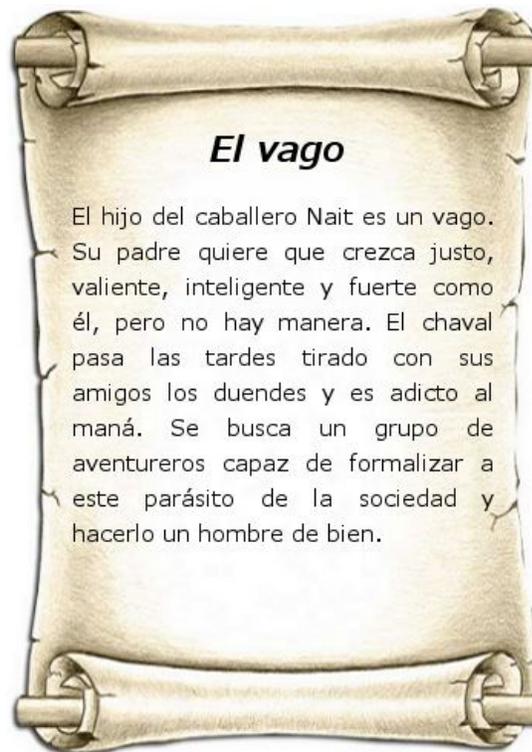
1. Preparación

Durante esta fase, los jugadores reclutadores robarán cinco cartas cada uno del mazo de aventureros.

2. Planteamiento de la misión

El tabernero ha de plantearles una misión a los reclutadores, para lo que tiene tres alternativas (se recomienda la opción a para la primera partida):

- a. *Utilizar una misión prediseñada:* el tabernero cogerá la primera carta de misión del mazo de misiones y la leerá en alto, carta como esta:



- b. *Utilizar el sistema de generación de misiones:* para ello, el tabernero cogerá las cuatro cartas de generación de misiones en cuya parte superior derecha pone a,

b, c y d y las ordenará. A continuación, lanzará 1 dado de 6 caras para cada carta y deberá improvisar una misión a partir de los resultados obtenidos. Por ejemplo:

<ol style="list-style-type: none"> 1. Matar/Destruir 2. Secuestrar/Robar 3. Escotar/Proteger 4. Rescatar/Recuperar 5. Curar/Reconstruir 6. Convencer/Convertir 	<p style="text-align: right;">a</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una espada 2. Un artefacto mágico 3. Una bolsa de dinero 4. Una raíz de mandrágora 5. Un pergamino antiguo 6. Un diamante 
<ol style="list-style-type: none"> 1. En un castillo 2. En un bosque 3. En un lago 4. En una montaña 5. En un poblado 6. En un cementerio 	<p style="text-align: right;">c</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mágico 2. Lleno de lobos 3. Muy remoto 4. Protegido por un ejército 5. Siniestro 6. Regentado por un vampiro 

El tabernero ha obtenido un 2, 3, 6 y 3, lo que le asigna “Robar un artefacto mágico en un cementerio muy remoto”. El tabernero ha de improvisar una misión que incluya esta idea, por ejemplo: *Se buscan aventureros capaces de recuperar la capa invisible (que por cierto, es invisible), que se encuentra en el cementerio del país de los Elfos Inmortales. ¿Para qué tienen cementerio entonces? Es todo un misterio.*

c. *Improvisar una misión (para jugadores avanzados):* el tabernero se inventará una misión sin utilizar ningún recurso más que su imaginación.

3. Presentación de equipos

Una vez escuchada la misión, los reclutadores han de escoger a tres de sus cinco aventureros y explicar por qué creen que su equipo es el más adecuado para la misión que el tabernero ha planteado. Para ello, a medida que los jugadores hayan pensado sus historias, irán poniendo sus cartas de personaje seleccionadas boca abajo en frente de ellos, para indicarlo.

Cuando todos los jugadores hayan pensado su historia (o el tabernero considere que ya ha esperado suficiente), comenzarán a contarlas por orden, empezando por el primero que haya puesto sus personajes boca abajo hasta el último. Los reclutadores pueden valerse de

cualquier elemento de la carta de aventurero para hacer su historia. Los textos están ahí para ayudar en caso de bloqueo, pero no es necesario seguirlos, un reclutador puede otorgarles o quitarles características a los personajes a su antojo. Aunque claro, quizá al tabernero no le guste.

Los jugadores tienen un tiempo prudencial (a discreción del tabernero) para explicar por qué su equipo es el más adecuado.

4. Pegas

Cuando un jugador haya terminado de contar su historia, el reclutador más cercano en el sentido de las agujas del reloj le hará una pregunta que deberá responder. Estas preguntas sirven para buscarle fallos a las soluciones de los otros reclutadores. Por ejemplo: *Dime, si la misión consiste en internarse en un bosque, ¿por qué llevas al Gólem ardiente? ¿No lo quemará?*

5. Veredicto

Cuando todos los reclutadores hayan contado su historia, el tabernero, basándose únicamente en su criterio, y, en el mejor de los casos, teniendo en cuenta: la mejor opción, el hecho de que un jugador haya sido más o menos rápido, lo bien que hayan respondido a las preguntas durante la fase de pegas, etc., decidirá qué historia es la más convincente. Ese jugador recibirá 3 monedas de oro. La segunda historia más convincente recibirá 2 monedas y la tercera 1 (en caso de haber tres reclutadores). Es aconsejable que el tabernero explique por qué da esas puntuaciones.

Fin de la ronda

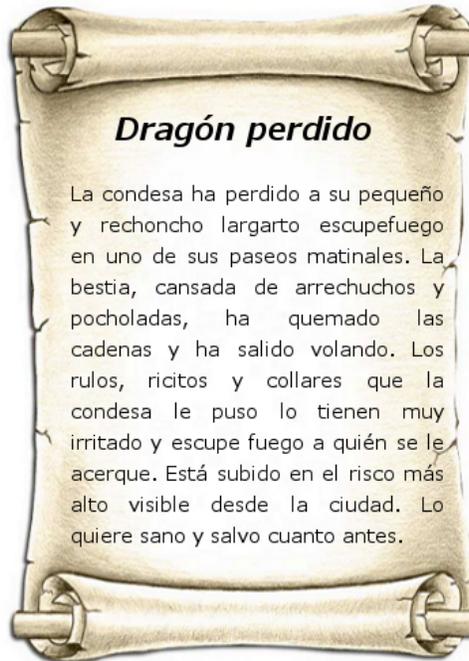
Una vez la ronda ha terminado, todas las cartas de aventurero (usadas o no) se descartan y el rol del tabernero rota una posición en sentido horario y se vuelve a jugar la ronda.

Fin de la partida

Cuando todos los jugadores hayan jugado el rol del tabernero durante una ronda, terminará la partida y el ganador será el que más monedas tenga.

Ronda de ejemplo:

Los jugadores: Almostel, Lucas y Yass, están sentados alrededor de la mesa. Yass es el tabernero esta ronda, y lee la siguiente misión:



Almostel, que es el más rápido, coloca a sus tres personajes boca abajo y luego Lucas. Así que Yass le cede el turno a Almostel para que intente convencerlo:

Almostel escoge a los siguientes personajes de entre sus cinco:

Princesa guerrera



La más letal y veloz guerrera que jamás ha existido, siempre compatible con las tareas de palacio, entre las que se incluye un correcto lenguaje, una higiene adecuada y jamás hacer nada que despeine.

Profeta del festín



Un chamán de la tribu de los Mórsidos, caracterizado por su enorme volumen y por su capacidad de prever dónde hay comida. El tótem que porta tiene el poder de petrificar a quien lo toque.

Domadora de bestias



Esta enana es capaz de calmar a las más brutales bestias, por eso siempre lleva un saquito con comida de todos los colores y sabores. Como está todo el día rodeada de bestias, apesta a heces de todo tipo.

Y dice: *“Señor tabernero, le presento al mejor equipo que jamás haya podido soñar. Cuento entre mis filas con la Domadora de bestias, conocida en toda la ciudad. Los vecinos saben que si los lobos aúllan es porque ella les da permiso. Esta es nuestra primera arma: la domadora de bestias calmará al dragón para que deje de escupir fuego y empiece a atender a razones. Ahí es donde entra la Princesa guerrera. Cuando el dragón esté tranquilo, la Princesa guerrera, también acostumbrada a la vida mimada que ha vivido el dragón, empatizará con él y le convencerá de que se puede ser rudo y disfrutar del cariño de la condesa a la vez. Sencillo y limpio, señor tabernero. De todas formas, le añado en el paquete al Profeta del festín, listo para celebrar el éxito de la misión, que por cierto, está asegurado.”.*

Ahora es el turno de Lucas para hacer alguna pregunta capciosa que pueda desmontar la historia de Almostel, y dice: *“Todo eso está muy bien, pero, ¿acaso puede un dragón ser domado por una domadora de bestias y a la vez atender a razones? ¿No estamos ante una criatura o bien salvaje o bien razonable, y no ambas?”.*

Almostel pronto tiene la respuesta: *“Todos nos enfadamos alguna vez. El dragón ha perdido la paciencia y solo necesita recuperarla para volver a razonar.”.*

Le toca a Lucas contar su historia, para lo que escoge al siguiente equipo:

<p>Venomante adicto</p>  <p>Maestro en el arte de diseñar sustancias que alteran la mente y el cuerpo. A veces le cuesta no probarlas consigo mismo. Repetidas veces.</p>	<p>Hombre zorro</p>  <p>Se transforma en un zorro antropomórfico a su antojo, haya luna llena o no, lo que le otorga un gran olfato, velocidad y un color anaranjado muy adecuado. Ah, sí, cuando es un zorro no piensa demasiado bien.</p>	<p>Caballero oscuro</p>  <p>Odia a todo el mundo porque es un caballero y no tiene caballo. Domina las artes oscuras: la magia negra, el sacrificio de la sangre y el poder del miedo. Además, tiene una bonita armadura.</p>
--	--	--

Lucas dice: *“Honorable tabernero, mi equipo cumplirá esta misión en un abrir y cerrar de ojos, sin causarle daño al dragón y teniendo a la condesa encantada. El Hombre zorro es un ser ágil, veloz y con un gran olfato. Él sabrá localizar al dragón y llegar hasta él sin ser pasto de las llamas. ¿Para qué? Muy sencillo: para suministrarle una droga adormecedora que el Venomante adicto habrá preparado y cuya dosis hará que nuestro querido dragón se sienta como en las nubes, como suele hacer. Una vez tengamos a la bestia tranquila y dormida, será el turno del Caballero Oscuro. Aunque el dragón sea una cría, pesa sus doscientos quilos y dormido solo puede ser transportado hasta su dueña por alguien tan poderoso como el*

Caballero Oscuro. Además, si alguien en el pueblo viese lo que está sucediendo y quisiese hablar mal de la condesa y de cómo trata a su dragón, no podría, debido al terror que el caballero oscuro les causa con su poder, lo cual es un plus que estoy seguro la condesa agradecerá.”.

Almostel replica: “Estoy seguro de que la condesa no aprobará que se drogue a su pequeñín, ¿no es cierto?”.

A lo que Lucas responde: “Las drogas que el venomante fabrica no tienen ningún tipo de efecto secundario”.

Tras unos momentos de reflexión, Yass, el tabernero, tiene su veredicto: “Lo siento, Lucas, pero la idea de Almostel está perfectamente hilada y creo responde mejor a las exigencias de la condesa. Por lo tanto, le otorgo a él 3 monedas y a ti 2.”.

Al final de esta primera ronda, Almostel tiene 3 monedas, y Lucas tiene 2 monedas. El rol de tabernero le corresponde a Almostel durante la siguiente ronda.