



EL DEMONIO DEL QHAPAQ ÑAN

LIBRO JUEGO

DURGAN A. NALLAR

VERSIÓN 1.0 – Julio de 2014

Presentado por ESCUELA DE GAME DESIGN AMÉRICA LATINA.

www.gamedesignla.com

EL DEMONIO DEL QHAPAQ ÑAN

Textos de Durgan A. Nallar

Ilustración de portada de Rodrigo Aquino Verdún

Primera edición: Buenos Aires, Argentina. Julio de 2014.



Atribución - No Comercial - Compartir Igual

CC BY-NC-SA

Esta licencia permite a otros distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de tu obra de modo no comercial, siempre y cuando te den crédito y licencien sus nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. | This license lets others remix, tweak, and build upon your work non-commercially, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms.

A mis pequeños retontos.

GAMEBOOK

EL DEMONIO DEL QHAPAQ ÑAN

Aún faltan muchos años para que los hombres de plata lleguen del mar. El mundo es de hoja y de agua, de viento y de arena. El gran camino real cruza la tierra como un tajo de roca. Los hombres levantan pueblos, tejen murallas y construyen la guerra bajo la mirada roja de Supay, que reina en el mundo de los muertos vivientes. Por ese camino va Arulha corriendo, siempre corriendo...

Este gamebook o libro-juego es un trabajo de ficción que permite que el lector participe de la historia por medio de elecciones presentadas en la trama. La narrativa se bifurca en varios caminos. Además, el protagonista debe luchar y utilizar sus recursos para sobrevivir.

Cómo jugar

Antes de jugar este relato, es necesario establecer las características de Arulha, el protagonista de la historia. El guerrero será más o menos fuerte de acuerdo a estas características, que una vez establecidas no se pueden cambiar, excepto los puntos de *Vida*, que lo hacen debido al daño recibido durante una pelea.

Se supone que el lector debería hacer una sola lectura del relato, a lo sumo dos. ¡Se debe seguir las reglas de lectura sin hacer trampa! En caso contrario, la experiencia se vería disminuida.

Junto a este texto, se necesita tener a mano hasta tres dados comunes de seis caras. Con uno alcanza, pero tres es mejor. Si no es posible, hay aplicaciones para móviles que simulan las tiradas de dado.

Arulha lleva consigo muy pocas cosas que se describen en el relato. También cuenta con el favor del *Hanan Pacha*, que en la mitología incaica es el lugar donde residen los dioses. Arulha puede recibir la bendición del *Hanan Pacha* en cualquier momento de la aventura que decida el lector. De inmediato sus puntos de vida aumentarán en 10. ¡Esto se puede hacer solo una vez en todo el relato!

Para determinar las características de Arulha, se tiran tres dados de seis caras (3d6), se suma 10 al resultado y se anota ese número como puntos de *Vida*. Los puntos de *Fuerza* se obtienen arrojando 2d6 y sumando 5 al resultado. Los puntos de *Destino* surgen de tirar 3d6. Hacedo ahora.

ARULHA

Vida: _____ ← Anotá el resultado de 3d6+10 puntos adicionales.

Fuerza: _____ ← Anotá el resultado de 2d6+5 puntos adicionales.

Destino: _____ ← Anotá el resultado de 3d6.

Arulha porta además un saco o mochila, una lanza y un quipu, especie de collar tejido con nudos de color que representan palabras y números, herramienta administrativa y de comunicación del imperio.

Combate

Arulha se enfrenta al demonio del Qhapaq Ñan. El texto indica cuándo se producen estos encuentros. Para resolver qué pasa durante un combate, se debe tirar 3d6 y si la suma de los dados es menor o igual a los puntos de *Fuerza* del que ataca se considera que el ataque fue exitoso. Si es mayor, el ataque ha fallado y no hay daño. Los combates dan comienzo cuando el texto lo indica. Los contendientes atacan por turnos. La tirada de ataque se realiza una vez por personaje, empezando por Arulha. Es decir, luego de que Arulha ataca, es el turno del demonio; después ataca Arulha otra vez, y así hasta que se cumpla la condición que indique el texto.

Daño: Cada vez que un ataque resulta exitoso, existe daño. Al principio, Arulha lleva una lanza. Cuando consigue hacer daño con esta, se debe tirar dos dados de seis caras (2d6) para determinar la cantidad de puntos de daño que produce. Ese número se resta de los puntos de *Vida* del demonio. Cuando Arulha ataca con las manos, en el tramo final de la aventura, sólo puede hacer 1d6 puntos de daño. Cuando el demonio ataca con éxito, es Arulha el que recibe el daño, por tanto se debe restar 2d6 a la *Vida* de Arulha. En casos especiales, el texto dice qué hacer. Es necesario llevar cuenta de los puntos de *Vida* de los personajes. Estos pueden disminuir luego de un combate o en situaciones especiales indicadas por el texto. En este relato, también pueden aumentar cuando el lector decide utilizar la bendición de los dioses del *Hanan Pacha*.

En definitiva, nuestro protagonista al inicio de su aventura quedará así:

ARULHA

Vida:

Fuerza:

Destino:

Ataque con lanza: 2d6 (daño)

Ataque sin armas: 1d6 (daño)

Bendición del *Hanan Pacha*: +10 puntos de *Vida* (única vez)

Esto es todo lo necesario para leer el relato que sigue.

¡Atención!

Este relato no debe leerse en el orden habitual. Debes seguir las indicaciones del texto y no hacer trampa. ¡El destino de Arulha es uno solo!

EL DEMONIO DEL QHAPAQ ÑAN

Aquella noche había soñado con el Huari. Las nieblas se rompían como telas y el dios gigante aparecía de cuclillas, parece que rezando, pero de las fauces le brotaban cuerpos sin vida y cabezas solas, los guerreros que habían muerto del Uru y del Tiahuanaco. Las manos montañosas, de dedos retorcidos como ramas, estaban teñidas de una negrura que Arulha intuyó sangre. Los ojos no veían porque el Huari era ciego y no diferenciaba entre los hermanos, apenas los cosechaba y se los metía al buche en la pesadilla de los hombres. Pero entonces el dios volvió las cuencas vacías hacia el camino y Arulha se despertó con un grito, deslumbrado por el sol del este.

Podía mover las piernas, estaba despierto, recién salido del mundo de abajo donde vivían los muertos. El muchachito se incorporó, ajustó el huju de plumas blancas alrededor del cráneo, tomó su lanza y se largó a correr. Estaba a cinco días del hermano chaskij y el camino de piedra se angostaba entre la espesura. El sur relucía cargado de tormentas. Esperaba que el mal sueño no fuese augurio de las desgracias con las que podría enfrentarse, las mismas que habían borrado del mundo a sus hermanos. Arulha no iría a fracasar y si era cierto lo que susurraban los hamawt'a sólo él podía doblegar al gran demonio del camino real. Los viejos hablaban con miedo, ponían los ojos en blanco y le gritaban a Illapa y a Wiracotcha. Decían que el hambre del monstruo era tan grande como todo el imperio. Que el Qhapaq Ñan se volvía rojo con la sangre de los mensajeros y las noticias no llegaban a destino. Veían humos, relámpagos, uñas como cuchillos largos y detrás una cabeza erizada bajo la noche sin estrellas.

Arulha corrió una hora tan rápido como pudo, mascando hojas que sacaba cada tanto del qēpi que cargaba a la espalda, y solo deteniéndose un minuto a beber de la acequia que discurría paralela al camino empedrado. Su mente se alejaba hacia las terrazas verdes y los mercados de la ciudad, a las callejuelas coloridas donde los olores y sabores podían marear y las mujeres cocinaban y murmuraban. Pensó en Oge, su futura esposa, siempre preocupada por sus ausencias de semanas. Le hubiera gustado despedirse mejor, pero nadie podía saber de su viaje. Claro que Oge había presentido que algo no estaba bien porque le había dado un abrazo muy fuerte y hasta había soltado una lágrima. Todo eso parecía estar más lejos que nunca, no tanto en la distancia como en el tiempo. Arulha sentía que estaba precipitándose a un futuro que los sabios ancestrales eran incapaces de leer.

Recordó el talismán que llevaba en el quipu que tenía apretado alrededor del torso. Era una piedra blanca que la energía de los ancianos mantenía caliente y pura. Su arma contra el monstruo y su única posibilidad. Arulha había nacido con la piedra en sus manos, y la piedra ahora estaba trenzada entre los nudos rojos y negros del quipu. Por eso estaba aquí, no ya como un chaskij sino como un guerrero sagrado. Su destino se aproximaba.

De acuerdo con los hamawt'a, el gran demonio carnívoro era una mezcla de jaguar y pájaro. Tal vez el propio Supay, o sino un emisario del mundo de los muertos. En las visiones de los viejos se aparecía ronco, arañando el suelo, y tenía el

tamaño de cinco hombres. Las orejas eran largas, en punta, la cola se agitaba como las víboras y a los lados, entre las vigorosas patas, le crecían larguísimas plumas ensangrentadas que echaban chispas y humo. Venía del huku pacha y seguro estaba cerca de una cueva o de otra entrada grande al mundo de abajo. Arulha creía ver cada tanto alguna grieta entre las rocas y entonces se ponía tenso. Aceleraba la corrida medio con culpa, porque esta vez no iba a entregar mensajes sino a matar al demonio.

Un rugido atravesó el camino. Arulha se detuvo. Jamás había escuchado un sonido igual. Le pareció un conjunto de voces aullando su nombre: "¡Arulha!" Por un segundo, el mensajero dudó de sus oídos. Y también de sus ojos, porque allí donde el camino del rey debía continuar en línea recta, ahora había una bifurcación que se hundía en la espesura del monte. El rugido había cruzado de derecha a izquierda como un pequeño huracán. Arulha supo que debía avanzar, jamás retrocedería.

Para ir por el sendero de la derecha, saltá a la página [16](#).

Para ir por la izquierda, saltá a la página [9](#).

Arulha se abalanzó por el sendero que lo alejaba del rugido, intentando pensar tan rápido como podía. Era el momento que los ancianos habían predicho, aunque no lograban ver más lejos en el tiempo. Un segundo rugido agitó el follaje. La voz del demonio eran muchas voces.

El guerrero corrió a toda velocidad, deslizándose entre ramas y paredes, por un sendero -o una versión extraña de este- que se cerraba cada vez más. Empuñó con fuerza la lanza y buscó un espacio abierto donde enfrentar a la bestia. Si lo intentara en el sendero sería una presa fácil. Algo lo golpeó por detrás con tal ímpetu que Arulha se elevó y fue a caer mucho más lejos sobre el suelo de piedra. Atontado, se puso de pie de un salto y volvió la mirada hacia el demonio. El terror lo invadió.

Supay

Fuerza: 14

Vida: 35

Daño: 2d6

Combate

¡Arulha y el demonio chocan con violencia!

Cuando los puntos de *Vida* de uno de los dos cae por debajo de 10:

- Si es Arulha, pasá a la página [10](#).
- Si es el demonio, pasá a la página [11](#).

La embestida de la bestia llegó de súbito. Era imparable. Arulha apuntó la lanza hacia la forma que rugía en su dirección, esperando que la punta de piedra lo protegiera. Sabía que era en vano. El demonio superaba sus fuerzas, jamás podría vencerlo. La lanza se rompió contra el pelaje blanco y oro. Arulha sintió el golpe sin cerrar los ojos, cayó de espaldas en el monte y quedó allí, tendido. No veía ni escuchaba al demonio. Solo ramas, hojas y espinas alrededor. Tenía el costado roto. El dolor era tan fuerte que no podía respirar. Apenado, supo que estaba asistiendo a su propia muerte.

El monstruo permanecía inmóvil, erizado de plumas, humeante y rojo. Resoplaba. Tenía los ojos apretados. Las garras estaban clavadas en los adoquines y la cola se retorció despacio como en un sueño. Se estaba agazapando.

Entonces Arulha, aterrado, recordó el quipu que tenía envuelto al pecho. Los ancianos habían anudado un mensaje para el demonio del huku pacha. Una sucesión de nudos y colores que los viejos habían tejido en medio de grandes lamentos. Las fiebres del trance habían durado diez noches que Arulha pasó ungido de pinturas y piedras mágicas. El quipu era un mensaje de los hombres pero también una protección. ¡El quipu había detenido al demonio!

Para ponerte de pie y usar el quipu para enfrentar al demonio tirá 2d6.

Si el resultado es menor o igual a tus puntos de *Fuerza*, pasá a la página [12](#). Si es mayor, pasa a la página [14](#).

El gran demonio embistió y fue un trueno y un viento. Sus patas de jaguar se abrieron mostrando uñas blancas como espinas de pez. La boca roja era desmesurada, el plumaje un sol de cuchillos. Diez hombres no habrían podido contra tamaña ferocidad, pero el guerrero sagrado era más que diez hombres y diez soles. Arulha clavó los talones en el suelo duro y se preparó a aguantar la carga. Puso la lanza al frente y tensó los músculos.

Diez días antes, los hamawt'a lo habían convocado por segunda vez en su vida. La primera había sido al nacer, por eso no se acordaba, pero sabía que por entonces su mamá estaba muriendo del parto y todo el pueblo alborotado. El recién nacido había llegado al kay pacha apretando una piedrita entre las manos. Era una piedrita roja, que después vieron muy blanca cuando los lavaron a los dos, recién nacido y piedra, en las aguas espumosas del río. Los viejos murmuraban y las mujeres lloraban, los hombres no habían dicho nada porque no podían saber el significado del portento. Arulha había nacido bien, salvo por la piedra, y creció fuerte y sano. A los seis ya andaba corriendo de un pueblo al otro y a los doce era un chaskij de los buenos. Tenía una resistencia extraordinaria. Podía recorrer los tramos largos del Qhapaq Ñan casi sin descansar. Solo paraba si había tormenta fuerte o en la noche sin luna, y eso si lo agarraba en una parte sin pavimento. Llevaba siempre la piedra con él, le permitían quedársela a cambio de no perderla, y le habían dicho que como habían venido juntos al mundo de los hombres, nunca debían separarse o Arulha ya no viviría mucho.

La punta entró bajo la cabeza del monstruo. Se quebró con un chasquido y la madera saltó en pedazos entre las manos de Arulha. La fuerza del embiste se había desviado en el último segundo y la bestia cayó rodando. El guerrero quedó plantado, todavía en un grito.

Esa segunda vez que los ancianos lo habían mandado a llamar, le habían dicho que ya no sería más un mensajero porque así susurraban las voces de más arriba donde moraban los dioses. Era un guerrero sagrado. La piedra y Arulha habían nacido juntos con un mismo destino. O tal vez, pensó ahora, seguía llevando cosas y mensajes, estaba llevando la piedra, porque ella sola no podía. Arulha saltó sobre el demonio antes de que éste pudiera incorporarse y rodeó el cogote con los brazos. Una lluvia de sangre chorreaba sobre el pavimento pero era sangre de hombre y demonio, los dos estaban heridos. El guerrero apretó los brazos. El demonio estaba débil y se ahogaba. Tenía la punta de la lanza atravesada en la garganta y la furia lo hacía arañar el suelo.

Tirá 3d6. Si Arulha consigue su tirada de *Fuerza*, restá 2 puntos a la *Vida* del demonio. Si falla, el demonio tira 3d6. Si el demonio consigue su tirada, se libera de los brazos de Arulha; si no lo consigue, se repite el ciclo hasta que consiga liberarse o sus puntos de *Vida* caigan por debajo de 8.

Cumplida la condición, pasá la la página [13](#).

Oge estaría pidiendo a los dioses del Hanan Pacha. Oge lo esperaba. Su piedra blanquita como las nieves que cubrían los picos del oeste lo protegía. El quipu le había dicho cosas al demonio. ¡No podía darse por vencido! El guerrero se sentó, agarrando la sangre que le manaba del costado, apretando los dientes. Sentía dolor pero no miedo. Ya no iba a tenerle miedo al mundo de abajo, ni a los muertos ni al Supay. A nada. Era el destino. Por eso había corrido tanto de chiquito, iba disparando entre la selva, el monte y el desierto, llevando la voz del Inca, trayendo la voz de los hermanos del sur y del este y del norte, siguiendo de noche y de día el gran camino imperial. Arulha corría a su destino como siempre lo había hecho. Era un guerrero y era un mensaje. Era un hombre y era la voz de los hombres.

Todos nacemos para morir, y se puede vivir con miedo, o vivir con fuerza. Al destino de uno hay que enfrentarlo, le decía su hermosa Oge. Los demonios están para probarnos. Los hombres somos más fuertes que las cosas que se arrastran en el huku pacha porque somos los que vivimos. Ellos no viven, están siempre muertos. Y a veces, cuando nos descuidamos, se salen y se mezclan con nosotros en el kay pacha. Toman forma de pensamientos malignos. Hacen que odiemos y que matemos. Hacen que nos paralice el miedo y el dolor. Que nos olvidemos de ser felices. Oge es la felicidad de Arulha, se dijo el guerrero, poniéndose de pie, sin armas, ya sin ninguna pena. Sea cual sea el destino, lo tenía que enfrentar.

El Supay, si es que es eso, estaba agazapado sobre el pavimento. Una bestia roja, con garras de jaguar y plumas como cuchillos, tal como dijeron los ancianos. Un humo oscuro le salía del lomo. La cola terminaba en dos puntas peludas, las orejas se alzaban como cuernos sobre la gran cabeza. Era un demonio de hombres, un demonio del huku pacha que andaba en el mundo de los vivos. Arulha dio un pasito hacia el monstruo, y fue como meterse al fuego. El dolor le nubló la vista. Y los ojos del Supay lo enfocaron, las fauces se abrieron, la baba cayó espesa sobre el camino.

Arulha apretó la piedra de nacimiento que estaba entretejida en el quipu. La notó más caliente que nunca. Oge, dijo despacito. Se lo dijo al Supay.

El destino

Tirá 2d6. Si la tirada es menor que los puntos de *Destino* de Arulha, sumá un dado de seis caras a tus siguientes tiradas de ataque. Luego saltá a la página [13](#).

Hombre y demonio

Ahora es un combate a muerte. Arulha enfrenta al demonio en sus mismos términos, con las manos abiertas, gritando, mordiendo y desgarrando. Hombre y demonio. Demonio y hombre.

Recordá que podés invocar en cualquier momento, y por única vez, el favor de los dioses del *Hanan Pacha*; hacerlo significa aumentar en 10 tus puntos de *Vida*.

Si Arulha consigue matar al demonio, pasá a la página [15](#). Si el demonio mata al guerrero, pasá a la página [15](#).

El demonio humeante se dejó caer sobre Arulha con sus plumas erizadas como lanzas. El peso del monstruo y el filo del plumaje dejaron inmobilizado al guerrero. Largas y profundas laceraciones se le abrieron en la piel. Era un dolor ardiente como la mirada de Inti, pensó. La sangre del monstruo goteó sobre el guerrero. Los instantes finales de Arulha fueron para recordar a Oge, su perfume, sus ojos luminosos, su cabello negro trenzado con cintas de color. El Qhapaq Ñan se volvía rojo. La bestia separó las fauces y bramó por última vez. Luego se inclinó y comió.

"¡Arulha!", había gritado el demonio. Y ya no eran muchas voces sino la voz desesperada de Oge que se apagaba. El Qhapaq Ñan parecía un río de plata bajo la luna cuando Arulha retomó el viaje en dirección sur. Estaba débil, las heridas todavía eran frescas. Tardarían en cerrarse, si alguna vez lo hacían. Su destino estaba cumplido. Había dejado atrás al enorme animal, pero le había pedido permiso a los dioses para llevarse una pluma, grande como un cuchillo y de un color oscuro. Como la sangre. También lo había cubierto con el quipu, ahora un manojo de hilachas por tanta pelea. La piedra blanca estaba roja de nuevo, se había enfriado, y Arulha la había puesto delante de las grandes garras, porque era lo único valioso que podía ofrendar al muerto. Había llorado mucho, pidiendo perdón y pensando en Oge.

Arulha se movió rápido, convencido de que el otro camino era imaginario porque nunca lo había visto. Se conocía todo el Qhapaq Ñan hasta bien al sur. ¡Seguro el demonio quería engañarlo! Apretó la piedra caliente que tenía enredada en el pecho y se perdió entre las ramas y espinas, ligero como el viento y con la lanza apuntando al camino.

Un coro de voces sacudió el follaje, mezcla de maullido y trueno. Estaba más cerca, ahora del lado izquierdo. Todavía el Inti andaba trepando el cielo, las sombras eran largas como lenguas y ponían gris la calzada.

-¡Arulha!

El guerrero corrió sintiendo que el cuerpo le picaba como si de repente un millón de hormigas rojas se le hubieran subido. Necesitaba encontrar un campo abierto donde enfrentar al demonio. Si tenía monte a los lados y atrás sus posibilidades eran escasas. Corrió un tiempo que le pareció infinito. Más de una vez creyó pasar por el mismo lugar, pero se convenció de que estaba imaginando cosas, y eso porque el miedo le estaba ganando. ¡Cómo iba a tener miedo!

Cuando Arulha era chiquito, una araña grande, de esas peludas y con rayas amarillas, se le había subido a la pierna cuando estaba recogiendo fruta en la selva. El contacto blando y caliente del animal lo había paralizado. Arulha no gritó. Venciendo el terror, se sacó la araña con un palo y después la golpeó hasta dejar una masa revuelta de pelos y carne negra. Y recién pegó el grito, tan fuerte que vinieron tres del pueblo a ver qué pasaba.

-No es malo tener miedo -le había dicho uno de los hombres, medio riéndose-. Lo malo sería no hacerle frente.

Esas palabras se le habían grabado a fuego. Y se las había recitado a Oge, haciéndola reír con su cara de sabio. La chica tenía miedo cada vez que Arulha salía de viaje por el Qhapaq Ñan.

-¿Y si no volvés yo qué hago? -le decía.

-Arulha siempre vuelve -decía Arulha, como si hablara de otro, y se tocaba el saco de hilo que tenía siempre consigo-. Porque mientras esta piedra y yo estemos juntos, nada nos puede lastimar.

-¿Y qué más? -refunfuñaba Oge, sacándose el abrazo de encima.

Arulha le decía que la amaba y que tendrían tantos hijos como dedos tenían juntos en las manos y los pies, y Oge se escapaba riendo y había que encontrarla entre los juncos del río.

Arulha frenó en seco la carrera y los recuerdos se fueron. Estaba ante un claro, un círculo de pasto negro en medio de la vegetación, como si lo hubieran quemado. Y ahí estaba la araña.

Saltá a la página [Araña: combate] –Continuará

Sobre los gamebooks

Los orígenes de este tipo de relatos parecen remontarse a 1941, cuando el escritor argentino Jorge Luis Borges presentó *Examen de la obra de Herbert Quain*, relato aparecido por primera vez en la colección *El jardín de senderos que se bifurcan*, que más tarde formaría parte del libro *Ficciones* (1944), en el que se menciona una historia (que no existe) de un autor (que tampoco existe) escrita en tres partes que a su vez se ramifican en tres senderos en la trama que conducen en total a nueve finales posibles. Hacia fines de la década de 1950, el psicólogo experto en comportamiento B. F. Skinner propuso utilizar *gamebooks* para enseñar sin maestros. Otro autor argentino, Julio Cortázar, planteó en *Rayuela* (1963) una historia que se puede leer de distintas maneras.

Los años '70 trajeron libros infantiles precursores de lo que se conociera como la línea de *Elige tu propia aventura*. En 1979, se publicó *The Cave of Time* en el Reino Unido, dando nacimiento a esta serie de libros que se hizo inmensamente popular y que fue traducida a 25 idiomas.

Hacia 1982, época de grandes maravillas en materia de cine, juegos de video y literatura, Ian Livingston y Steve Jackson publicaron el libro aventura que dio nacimiento al género, *El hechicero de la montaña de fuego* (*The Warlock of Firetop Mountain*). En esta, un héroe se adentra en una fortaleza laberíntica en busca de tesoros que está repleta de trampas y criaturas dispuestas a dar por tierra con las intenciones del aventurero. A diferencia de la serie *Elige tu propia aventura*, el libro contiene reglas similares a las de un juego de rol, por lo que además de múltiples caminos para elegir, el lector debe luchar y administrar sus recursos.

Existen entonces tres tipos de *gamebooks*. Uno se focaliza en la narración y se considera un texto interactivo, como es el caso de la serie *Elige tu propia aventura* (relatos bastante sosos en general); otro contiene elementos propios del juego de rol y para leer es necesario comprar manuales de reglas por separado; el tercer tipo –a veces llamado *adventure gamebook*– es también un juego de rol pero contiene reglas únicas para esa aventura; es decir, no hace falta nada más para leerlo.

Este último tipo de *gamebook* es el que exploramos aquí. En la mayoría, el lector debe completar una hoja de personaje donde se anotan las características físicas, habilidades y equipamiento que porta el protagonista. Luego, a medida que lee, se le presentarán elecciones que cambiarán el curso de los acontecimientos. Deberá enfrentarse a los peligros del viaje, usando para ello las reglas de combate y algunos dados para determinar el resultado de sus acciones y de acuerdo a las probabilidades de éxito, que dependen tanto de las características citadas como de la estrategia del lector. El personaje del relato puede incluso morir si falla una cierta pelea o un desafío.

Es crucial no hacer trampa en caso de fracasar. ¡Hay que aceptar el destino del protagonista sin tergiversar las reglas! Siempre es posible releer el texto un par de veces en busca de nuevas opciones o mayor fortuna, aunque desde luego esto será tanto más efectivo cuanto más extenso sea el relato y más decisiones el lector pueda tomar.

Sobre este gamebook

El presente forma parte del [taller de redacción creativa y gamebooks](#) de www.gamedesignla.com. Es breve y puede releerse una o dos veces como mucho. Las reglas de cada relato-juego varían pero son simples de utilizar, y en este caso, que se da a modo de ejemplo, no hay una hoja de personaje sino apenas tres características –puntos de Vida, Fuerza y Destino– y sólo aparece un antagonista. Otros gamebooks pueden ofrecer reglas de lectura más ricas, más variantes en la historia y varios personajes jugables.

Sobre el autor

Me llamo Durgan, pero me dicen Dan. Tengo 47 años. Llevo más de seis como referente, profesor y consultor de Game Design, y quince años dedicado al periodismo de videojuegos, período en el que desarrollé una constante tarea de crítica y análisis de los juegos más significativos de la historia.

Actualmente soy el Director General de *[IRROMPIBLES]*, un sitio y revista especializados en juegos de video líder en la Argentina (irrompibles.net), y el creador y profesor principal de la *Escuela de Game Design América latina* (gamedesignla.com). Participo en varios proyectos, algunos delirantes como *Marvin: Oficina de Objetos Perdidos* (libro de distribución gratuita) que pueden visitar en www.marvinoop.com.