



# En el vientre de la ballena



Un juego narrativo de Magnus Jakobsson  
Ilustraciones de Magnus Jakobsson y Håken Lid

## ¡Leer en voz alta!

---

Es el año 1641. Un grupo de personas está sentado a la luz de una lámpara de aceite, tratando de matar el tiempo. Algunos de ellos son enemigos, otros tal vez aliados, pero ninguno de ellos sabe demasiado sobre los demás. Hace algunas horas fueron tragados. Muy por debajo de la superficie del mar nada una gigantesca ballena que es ahora su hogar.

¿Cómo terminaron aquí? ¿Qué les hizo acabar reunidos? Cada uno de ellos conoce solo su historia. No teniendo otra cosa que hacer, comienzan a narrar sus aventuras.

Cada uno de los jugadores se encargará de la parte de uno de los tragados. Le corresponde descubrir qué le condujo al vientre de la ballena.

## Concepto

---

En el vientre de la ballena es un juego de rol de tres a cinco jugadores. Todo lo que necesitas para jugar está disponible en este documento:

- **La guía que estás leyendo ahora mismo.**
- **10 cartas de personaje.**
- **11 cartas de motivación.**
- **25 cartas de acción.**
- **1 carta de epílogo.**

Al comenzar el juego eliges una carta de personaje y la colocas frente a ti. Saca dos cartas de motivación al azar y léelas sin enseñarlas a los demás. Toma cuatro cartas de acción para cada jugador, barájalas y coloca la pila sobre la mesa. Coloca la carta de epílogo en la parte de abajo de la pila de cartas de acción. El resto de señales y cartas de acción no serán usadas en el juego.

El juego consiste en que los personajes se vayan turnando para relatar sus experiencias. La historia de cada personaje comienza como un hilo inconexo, pero pronto comienza a enlazarse con las historias de los demás personajes. Todos

los hilos de las historias acaban en un barco, el *Santa Ana*, donde diversos conflictos y búsquedas están a punto de alcanzar su clímax. Pero en ese momento la ballena aparece y todos los personajes son tragados.

Ahora están sentados dentro de la ballena. Algunos de ellos pueden ser amargos rivales, pero aquí abajo han llegado a una tregua. Por lo que saben, no hay modo de salir. Todo lo que pueden hacer es esperar... y hablar.

## Motivación

---

Cada uno de los personajes tiene una motivación principal que le ha llevado a donde está hoy. A menudo la motivación está conectada con el amor, el odio o el deber. Ninguno de los personajes es tan plano como para estar conducido únicamente por la sed de riqueza o poder, pero muchos de ellos pueden necesitar dinero o poder para alcanzar un objetivo mayor. La mayoría de las cosas que hace tu personaje estarán inspiradas por su motivación.

Eliges una de las dos cartas de motivación para determinar la motivación de tu personaje. La otra carta es desechada y no se usará durante el juego. No tienes por qué escoger una motivación antes de comenzar a contar tu historia.

## 1641

---

Haz lo que desees con el año 1641. No te sientas coartado por la Historia. Usa tu imaginación. Los tres mosqueteros son una buena inspiración. Cualquier película de piratas que hayas podido ver también te podría servir.

Europa es un barril de pólvora, con guerras apareciendo constantemente. A menudo las guerras son iniciadas por el conflicto entre los católicos y los diferentes tipos de pro-testantes. Inmensos navíos cruzan los océanos, repletos de esclavos, oro, azúcar y todo tipo de riquezas. Los nobles se arman con estoques y pistolas de percutor de pedernal, y visten ropajes holgados con volantes y sombreros emplumados de ala ancha.

Todos los personajes hablan diferentes idiomas, y por ello se comprenderán los unos a los otros a la perfección.

## *Tu historia*

---

Lo que dices es lo que tu personaje está diciendo. Ni más, ni menos. Las expresiones faciales, los movimientos y todo lo demás serán interpretados físicamente. Solo si es impracticable o inapropiado mostrar físicamente lo que tu personaje hace, se permitirá en su lugar describirlo (p.e. “Intento golpear a Chesterfield”). La mayor parte del tiempo los personajes permanecerán sentados.

Solo un personaje narra cada vez. Los demás podrán añadir comentarios, exclamaciones y trivialidades, pero no hasta el punto de hacer que el narrador pierda el hilo de su historia –él es quien hablará la mayor parte del tiempo. El primer personaje en hablar es el primer narrador en el juego.

Cada uno de vosotros narrará cuatro veces en total. En cada ocasión, extraerás una carta de acción del mazo y la colocarás en la carta de tu personaje con la cara del texto hacia arriba. Puedes improvisar tu historia libremente, pero tienes que incluir de algún modo tanto la carta de acción que has extraído como otra de las cartas de acción que estén ya sobre la mesa (tan pronto como alguna haya sido jugada). Las cartas de acción significan lo mismo cada vez que sean invocadas –la carta “Tío Malvado”, por ejemplo, nunca se referirá a diferentes tíos malvados. Cada vez que invoques una carta de acción deberás señalarla, para hacer la referencia obvia.

La primera vez que narres, el personaje se presentará a sí mismo y contará cómo su motivación lo condujo a esta aventura. Al mismo tiempo, escogerás tu carta de motivación y la colocarás junto a la carta de tu personaje, cara arriba.

La cuarta y última vez que narres debes dejar que tu personaje entre en el Santa Ana (si no está allí aún). Éste es el clímax de la historia de tu personaje, así que debes intentar recoger todos los cabos sueltos que puedas. Si tienes una némesis, estará en el barco. Si estás buscando un tesoro, se encontrará en la cubierta principal.

Todo lo que se cuenta es real. Sin embargo, antes de los epílogos, no se permite narrar la muerte de un personaje o eliminar su motivación.

Permítete recorrer una gran cantidad de sucesos en un corto período de tiempo. Cinco minutos es más que sufi-

ciente para galopar hasta Venecia, despedirte de tu padre en su lecho de muerte y recibir una vieja reliquia familiar, ser capturado por bandidos que roben la reliquia, realizar trabajos forzados como esclavo en una galera durante tres meses y finalmente ser rescatado por otro personaje.

## *Cambiar el narrador*

---

Puedes permitir a otro jugador que te sustituya en la narración cuando sientas que es el momento –tres o cuatro minutos de narración suelen ser suficientes. Recuerda incluir al menos dos cartas de acción antes de terminar tu historia (o una carta de acción si eres el primer narrador).

Le pasas el testigo a otro jugador introduciendo a su personaje en tu historia. (“...y así fue cuando te encontré, jatado en la cubierta de carga! ¿Cómo demonios acabaste allí?”)

El nuevo narrador obtendrá una nueva carta de acción y comenzará su propia historia. Durante su narración debe explicar cómo acabó en tu relato, y qué sucedió después de eso. A menudo los relatos de los dos personajes se separarán de nuevo tras ese encuentro.

Si cualquier jugador ha sacado menos cartas de acción que los demás debe pasarle el testigo a uno de ellos.

## *Fin del juego*

---

El último narrador debe terminar siempre su relato describiendo cómo todos los personajes fueron tragados por la ballena. Tras unos momentos de silencio es el momento de los epílogos. El jugador sentado a la izquierda del último narrador extrae la Carta de Epílogo y la lee en voz alta:

*“Tan pronto como [nombre de personaje] terminó su relato, el estómago de la ballena comenzó a temblar y rugir, y entre los restos del naufragio y el agua de mar los prisioneros de la ballena fueron vomitados en el océano. Como por milagro, se hallaron cercanos a tierra y con sus últimas fuerzas lograron alcanzar la orilla desconocida.”*

A continuación, cada jugador cuenta un corto epílogo para el personaje que está a su izquierda. Siempre debe implicar la motivación de este personaje. Comienza con el jugador que leyó la carta de epílogo. Si parece oportuno, puedes elegir implicar a algún personaje adicional (pero nunca más de uno). En los epílogos puedes acabar con las motivaciones e incluso matar a los personajes.

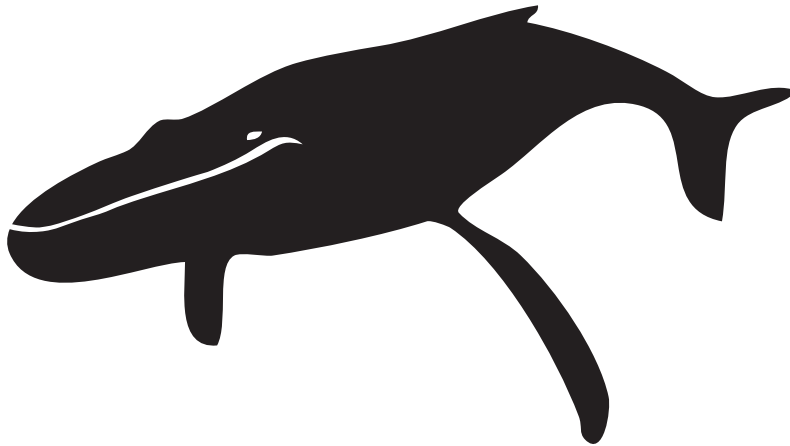
## *Ejemplo:*

Narrador 1 (cuenta el epílogo de Fernando, y elige implicar a Chesterfield): “En aquella playa Fernando logró terminar finalmente su duelo con Chesterfield. La muerte de su enemigo no le ofreció la paz de espíritu que esperaba, sin embargo. Durante años vagó sin propósito hasta morir de unas fiebres en lo profundo de los bosques primitivos del Nuevo Mundo.”

Narrador 2 (cuenta el epílogo de Chesterfield, que ha sido asesinado por el Narrador 1, y elige implicar a Emin Rais): “En Londres Jane esperaba en vano a su amante. El día de su boda la gente dijo que nunca vieron a una novia más triste, pero tuvo una vida larga y feliz, y una gran familia.

Seis meses después de la boda fue visitada por un turco vestido de negro con un parche en el ojo, que le entregó el anillo de Chesterfield. Durante el resto de su vida lo llevó consigo.”

Narrador 3 (cuenta el epílogo de Emin Rais): “Tras pagar su deuda con Chesterfield a su modo, Emin Rais salió en dirección a las Indias Occidentales para salvar a su amor de las galeras. Durante los años siguientes fueron contadas historias de una pareja de piratas que hacían inseguros los océanos, pero todo tiene un final, y un frío día de primavera fueron colgados uno al lado del otro en Londres.”



Mis agradecimientos y disculpas a Jonah Carlo Collodi, Umberto Eco, Alejandro Dumas, Patrick Cothias, André Juillard y a todos los demás de los que he robado, y un agradecimiento especial a Alain Ayroles y Jean-Luc Masbou por su fantástico cómic De Cape et de Crocs.

Traducido al castellano por Pablo Martínez. Maquetado por José Riera. Edición conBarba.es 12.05.22





*Hieronymus von  
Sollendorf*

Científico bávaro  
Excéntrico

*Mensaje en una botella*

*Un peligroso enemigo*

*Cara arruinada*

*Técnica secreta  
de espionaje*

*Perfume envenenado*

*Carta de amor*

*Amigo familiar*

*Capturado*

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Personaje

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

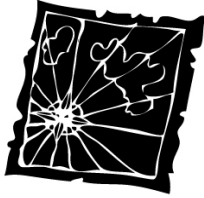
*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

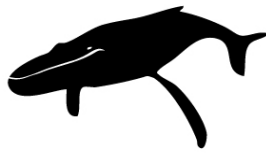
*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*Mapa del tesoro*



*La ballena*



*Objeto misterioso*



*Amotinamiento*



*Traición*



*Asesinato*



*Sirviente con un pasado secreto*



*Esclavo de galeras*



*Tío malvado*





*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*Duelo interrumpido*



*Amigos que se vuelven  
en enemigos*



*Seducido*



*Atracantes  
enmascarados*



*Ejecución*



*Gemeos*



*Enfermedad*



*Maldición*



*Honor amenazado*

De algún modo tu honor está en juego, y para ti el honor es más importante que la vida misma. ¿Flaqueaste en el momento más importante, o es tal vez el honor de tu familia el que debe ser restaurado? En tu primera narración debes describir qué ocurrió. Antes navegar al Hades que vivir sin honor.

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Motivación

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

*En el Vientre  
de la Ballena*

Acción

### *Odio*

Odas algo o a alguien. Puede ser un rival, o alguien que te traicionó, o tal vez incluso la ballena misma —¿quizá devoró un pedazo de tu pierna mucho tiempo antes de que se tragara el resto de tu persona? La razón de tu odio será revelada durante tu primera narración.

### *Amor prohibido*

Amas a una persona de la que estás separado o separada, y por la que harías lo que fuera para romper las ataduras que os alejan. ¿Está esa persona comprometida o incluso casada con otra? ¿Guardada por familiares estrictos? ¿O sencillamente te falta la fortuna para merecer el casamiento?

### *Amor capturado*

Tu único objetivo es recuperar a tu amor, que te ha sido arrebatado. ¿Ha sido esa persona capturada por un rescate? O incluso peor, ¿espera a ser ejecutada? ¿Tal vez traída contra su voluntad al Nuevo Mundo? Describe quién te arrebató tu amor y cómo ocurrió durante tu primera narración.

### *Penitencia*

Has hecho algo terrible y estás asediado por los remordimientos. Deseas purgarte de tus pecados más que cualquier otra cosa. ¿Qué has hecho y cómo deseas limpiar tu conciencia? ¿Tal vez deseas ayudar a aquel con quien una vez obraste mal? ¿O a sus hijos, si dicha persona está muerta?

### *Probar inocencia*

Has sido culpado de un crimen que no cometiste, y tu objetivo es librarte de la sospecha. Es probable que las galeras te esperen a tu vuelta a casa. ¿Qué crimen es el que no cometiste? Describe lo que ocurrió durante tu primera narración.

### *Misión*

Te hallas en la búsqueda de un objeto especial. ¿Qué objeto es y por qué es tan importante para ti? ¿Te ayudará a probar algo? ¿Es alguna reliquia sagrada? ¿Es lo único que queda de la grandeza de tu familia?

### *Descubrimiento*

Estás en la pista de un gran descubrimiento, ¡algo que va a sorprender al mundo! Tu entusiasmo te imposibilita descansar. Durante tu primera narración debes contar cómo hallaste la pista de este descubrimiento, y qué es aquello que estás buscando.

### *Antecedentes desconocidos*

Amas a una persona de la que estás separado o separada, y por la que harías lo que fuera para romper las ataduras que os alejan. ¿Está esa persona comprometida o incluso casada con otra? ¿Guardada por familiares estrictos? ¿O sencillamente te falta la fortuna para merecer el casamiento?

### *Probar teoría*

Tienes una teoría que deseas probar. Puede que sea por una apuesta, ¿o quizá tus descubrimientos científicos sean para el bien de la humanidad?

*En el Vientre  
de la Ballena*

Motivación

*En el Vientre  
de la Ballena*

Motivación

*En el Vientre  
de la Ballena*

Motivación

*En el Vientre  
de la Ballena*

Motivación

*En el Vientre  
de la Ballena*

Motivación

*En el Vientre  
de la Ballena*

Motivación

*En el Vientre  
de la Ballena*

Motivación

*En el Vientre  
de la Ballena*

Motivación


*En el Vientre  
de la Ballena*

Motivación




## *Apuesta*

Has hecho una afirmación escandalosa y ahora estás forzado a probarla. ¿Qué es lo que debes hacer y quién te obliga a ello? ¿Qué ganas con tu éxito y a qué te arriesgas si fracasas?



«Tan pronto como [nombre de personaje] hubo terminado su relato, el vientre de la ballena comenzó a temblar y a rugir, y de entre los maderos y el agua marina los prisioneros de la ballena fueron vomitados al océano. Como por milagro, se hallaban cercanos a tierra y con sus últimas fuerzas lograron alcanzar la desconocida orilla.»

(Cada jugador narra un corto epílogo para el personaje de su izquierda.)





*En el Vientro  
de la Ballena*

Motivación



*En el Vientro  
de la Ballena*

Epílogo

