

ftmassana.com

AUTOR: FTMASSANA (@) / REF: A1087

FECHA DE REDACCIÓN: SÁBADO, 3 DE MARZO DEL 2012.

ÚLTIMA MODIFICACIÓN: 5 DE MARZO DEL 2012 A LAS 18:15H.



Archive for marzo 3rd, 2012

La sopa fría

Por insistencia, como auguré, la costumbre se ha vuelto tradición, y anualmente no puede faltar la ineludible partida de **rol en vivo** que ya es toda una institución entre el grupo de amigos. Empezamos con la subasta *vintage* del «**legado de Don Sexto**», en 2008, y desde entonces ya han transcurrido numerosas jornadas de juego: «**iHa del Castillo!**», con espadas de gomaespuma y un torneo medieval, «**Amnesia**», atrapados en una nave interestelar de *Star Trek*, «**Lo enigma de lo Delta**», con lobos, brujas y caperucitos, y «**Villa Perdita**», una adaptación del clásico juego de mesa *cluedo*.



Esta vez tocó cambiar de tercio, y nos adentramos en **la paranoica América de mediados del siglo XX, en plena guerra fría**, entre espías, ladrones, políticos, comunistas y perfectas amas de casa. «**La sopa fría**» es una partida de **rol en vivo (REV)** que intenta conjugar todos los tópicos del espionaje y las conspiraciones, con la atmósfera del cine negro de los 50 y las ocurrencias del “*Super Agente 86*”. La acción transcurre

en 1959, en un momento en que, a pesar que acaba de terminar la era McCarthy, la obsesión por lo soviético aún está plenamente vigente. Fidel Castro en Cuba, Mao en China; el cerco que dibujan los tentáculos del bloque comunista parecen apretar al mundo libre de una forma asfixiante, y la temida “*IIIª Guerra Mundial*”, con el

holocausto atómico que representaría, parece inmin



El juego gira en torno a la bipolaridad presente en el mito de la vida americana de los 50 y 60, las antagonías *comunista-capitalista*, *conservador-progresista*, *belicista-pacifista*, *alta sociedad-rebeldes sin causa*, y toda aquella doble moral que conserva todavía parte de la población estadounidense. **Cada personaje del juego dispone de un rol externo**, unas apariencias sociales que debe mantener, pero por otro lado, **detrás de la máscara, se esconde un espía, un agente del FBI, o un acólito** de grupos de poder que operan en la sombra. Parte de la gracia de la partida es justamente este aspecto, mantener las apariencias por delante mientras se apuñala a los demás jugadores por detrás, encontrar aliados y agrupar facciones, y todo ello hacerlo con la **máxima discreción**.



En este caso, **el juego incorpora también varios elementos digitales** que dan color al evento. Como he apuntado alguna vez, el *atrezzo* y los *itachán!* son puntos clave para cualquier partida de rol en vivo. Así que aprovechando el material que tuve que confeccionar para realizar la partida, lo he recopilado y lo pongo a disposición de la siseante *world wide web*, para aquellos que quieran aprovecharlo y sorber con disimulo su propia *sopa fría*. Hay que advertir que **la partida fue diseñada para 10 jugadores** y teniendo en posesión unos ciertos conocimientos y materiales concretos, pero estoy seguro que podrá ser fácilmente adaptable a las circunstancias de cada grupo y entorno, siendo más que una guía de juego, un compendio de ideas, recortables y sugerencias, de cómo se planteó la presente partida.



Descargas:

- Descargar la **Guía de juego** de «La sopa fría» : [REV-La-sopa-fria-FTMASSANA.pdf](#) (2,3 mb)
- Descargar los **materiales complementarios** para el juego: [REV-La-sopa-fria-FTMASSANA.zip](#) (80 mb)

Posted in [aguas tranquilas \(General\)](#), [Recuerdos](#), [Rol en vivo \(REV\)](#) | [No Comments](#) »