



# 69 Indies

*Jorge Serrano @jorsermar*

*69 indies es el primer juego de metarol notanindie. Métete en la piel de un jugador de rol indie y trata de descubrir el horror que se esconde tras las luces de neón de la vanguardia.*

**Folclore Rol Jam 2020**

# Introducción

Bienvenidos a 69 indies, el primer juego de metarol notanindie del mundo. El principal objetivo del juego es que tú y otros cuantos podáis echar un buen rato de risas entre partidas de rol en unas jornadas, un día por telegram o un sábado de botellón. Supongo que es posible jugarlo en solitario, pero ni lo recomiendo ni pienso probarlo, creo que hay formas más satisfactorias de disfrutar la soledad (lease orarle a Onán o jugar a un juego de verdad). Sugiero el uso de sustancias desinhibidoras y/o el empleo de muy poca vergüenza - igual o inferior a la mostrada por un servidor en el texto que tienes entre tus manos - a la hora de abordar una partida de *69 indies*.

El juego en ningún momento pretende ser una burla o ridiculizar tipos de juegos de rol, personas ni formas de jugar, es simplemente un experimento que tiene como fin tratar de ayudaros a pasar un buen rato riendo a partir de clichés, estereotipos y otras herramientas más o menos burdas (bueno, y pasármelo yo bien escribiendo).

Ningún juego de rol sufrió daños durante la confección de este manual.

## *El chiste como folclore*

Puede que a alguno le sorprenda, pero los chistes forman parte del folclore de un pueblo tanto como sus leyendas y cuentos populares, es por ello que no he sentido ningún pudor a la hora de presentar este juego amparado en la convocatoria de la Folclore Rol Jam. Y es que *69 indies* es esencialmente un juego de descubrir y contar chistes, pero te sugiero que olvides esto último y sigas leyendo como si nada.

## *¿Qué es un juego de metarol?*

Un juego de metarol se define por convertir el metajuego en eje central del mismo, recogiendo toda norma escrita y no escrita acerca de lo que debería ser un juego de rol, ignorándolas y ofreciendo una experiencia basada en el resto. En el caso que nos ocupa hablamos de un juego sin aventureros ni investigadores, los personajes son jugadores de rol que a veces será complicado separar del propio jugador. Es por ello recomendable que los jugadores jugadores (*JJ* de aquí en adelante) tengan conocimientos y experiencias previas con el mundo del rol. En ningún caso se aconseja que uses este engendro para iniciar a nadie al

mundo del rol (y sinceramente, encuentro difícil un caso en el que sí sea aconsejable jugar a esto).



# El Juego

*69 indies* es un juego para un Juez de Dudas o *JD*, que será responsable del desarrollo del juego y de resolver disputas, y hasta 6 jugadores. Como juego *notanindie* el *JD* siempre tiene la última palabra de lo que suceda en la mesa y tiene plena potestad para decidir desde la asignación arbitraria de *PX* a la presencia o ausencia de piña en la pizza.

Necesitarás varias hojas de papel, lápices, los dados que quiera cada jugador y 40 garbanzos que deberás colocar en el centro al alcance de todos los jugadores y que servirán para marcar la ganancia de *puntos de experiencia (PX)* de cada *JJ*. Antes de comenzar, deja a cada uno de los *JJ* escoger una *Clase de JJ* procurando que no se repita ninguna.

Una partida de *69 indies* o *Charleta* se orquesta alrededor de varias escenas o *Dudas Existenciales* que buscan responder a una pregunta de la forma:

¿Qué | Cómo | Dónde | Cuándo | Porqué | Cuál + Verbo + **69 indies** + complementos?

Por ejemplo:

“¿Cómo cambian 69 indies una bombilla?”

Esta pregunta puede ser respondida de varias maneras, por ejemplo

*“Dímelo tú, y añade una etiqueta positiva y otra negativa a la escena”*

A la hora de construir la pregunta, ya sea mediante generación aleatoria, escogiendo entradas de una tabla o inventando lo que surja, procura que la *Duda* tenga sentido y modifica las partes aleatorias con preposiciones, adverbios o cualquier partícula pertinente para que encaje con el resto de piezas.

Cada *Charleta* cubrirá tantas *Dudas* como personas haya sentadas a la mesa (incluyendo al *JD*). Éstas se irán resolviendo en orden y no se planteará una nueva *Duda* hasta haber resuelto la anterior.

Comenzando por el *JD* y en orden decreciente de indiedad (ver *Clases de JJ* más adelante), cada persona en la mesa incluyendo el *JD* propondrá una pregunta de la forma indicada arriba que deberá ser respondida por la mesa. Los *JJ* podrán entonces reflexionar sobre la pregunta, ofreciendo propuestas de respuesta (1 por *JJ* como máximo) o sugerencias sobre las que discutir. Ni el *JD* ni el *JJ* que haya planteado la pregunta podrán proponer respuesta ni participar en la votación. Una vez se alcance un consenso sobre la mejor respuesta, se pasará a la siguiente *Duda*. En caso de que no sea posible alcanzar un consenso, se realizará una votación a mano alzada en la que además cada *JJ* podrá gastar *PX* (devolviendo garbanzos al montón

central) para sumar votos a una respuesta. Es decir, cada *JJ* sumará 1+PX gastados a la respuesta que decida apoyar. En caso de empate, el *JD* tendrá la última palabra sobre la respuesta ganadora. El autor de dicha respuesta ganará entonces 1 *PX* más un número variable de *PX* adicionales en función de su *Clase*. Otros *JJ* podrán también ganar *PXs*.

UNA VEZ PROPORCIONADA LA RESPUESTA DEFINITIVA, ESTA NO PODRÁ SER DEBATIDA O JUSTIFICADA. ~~Los chistes no se explican, contra.~~



# Clases de JJ

## Grognard de corazón

*Te sientes atraído por las nuevas mecánicas de jugar al rol, ves potencial en todas esas herramientas narrativas y no narrativas, pero en realidad a ti lo que te gusta es tirar dados, derribar puertas, encontrar tesoros y matar orcos bebés sin pestañear.*

### Ganas 1 PX cuando:

- ◇ La respuesta final de una *Duda* implique violencia.
- ◇ La respuesta final de una *Duda* contenga seis palabras o menos.
- ◇ Alguien distinto a ti proponga dejar de la *Charleta* y jugar a D&D (o cualquiera de sus variantes).
- ◇ Alguien distinto a ti consulte este manual para mirar una regla (excluyendo la sección de Tablas y la de *Clases de JJ*)

### Índice de Indiedad: 1

**Talento:** Eres el único capaz de ganar el juego, consigue más PX que nadie y alzate con la victoria de *69 indies*.

**Al plantear una duda debes:** Escoger opciones de las tablas y construir la pregunta que más te favorezca.

**Al plantear respuestas sueles:** Ser conciso e ir al grano, las florituras verbales no son para ti. Ganas 1 PX si propones una respuesta que el *JD* acepte como “concisa”.

## *Osindier*

*Atrapado a caballo entre el OSR y el indie, no haces más que explorar nuevas formas de combinar tus dos pasiones, condenado a la búsqueda eterna del balance perfecto entre tablas aleatorias y la narrativa.*

### **Ganas 1 PX cuando:**

- ◇ La respuesta final de una *Duda* incluya mapas, planos o elementos atmosféricos.
- ◇ La respuesta final de una *Duda* tenga menos de seis palabras.
- ◇ Alguien distinto a ti emplee la palabra “hexágono”.
- ◇ Alguien distinto a ti proponga dejar de la *Charleta* y jugar a D&D (o cualquiera de sus variantes).

### **Índice de Indiedad: 2**

**Talento:** Una vez por *Charleta* puedes modificar una parte de una *Duda* obligando al *JJ* activo a tirar en la tabla correspondiente.

**Al plantear una duda debes:** Dejar que hablen las tablas y tirar cada una de las partes de la *Duda*.

**Al plantear respuestas sueles:** Emplear adjetivos que aluden a lo desconocido o lo lejano como: “ignoto”, “remoto”, “ignorado”, “olvidado”, “incierto”, “incógnito”, “oscuro”, “distante”. Ganas 1 PX si propones una respuesta que incluya alguno de los términos anteriores o que el *JD* acepte que sea de resonancia similar.

## *Inconforme*

*Te gusta jugar a todo, alejado de los extremos: abandonaste a tu grupo de toda la vida porque se reían de ti al hablar en personaje pero no terminas de encontrarte a gusto en mesas sin dados. Tu destino es jugar siempre a medio gas, casi contento pero sin llegar a sentirte completamente satisfecho.*

### **Ganas 1 PX cuando:**

- ◇ El debate de búsqueda de la respuesta de la *Duda* se alargue más de 10 minutos.
- ◇ Cada vez que tu propuesta de respuesta resulte ganadora (además del *PX* por defecto).
- ◇ Se apruebe una respuesta por unanimidad.
- ◇ Alguien distinto a ti ponga alguna pega a la *Duda* planteada.

### **Índice de Indiedad: 3**

**Talento:** Una vez por *Charleta* puedes modificar una parte de una *Duda* obligando al *JJ* activo a escoger otro complemento distinto.

**Al plantear una duda debes:** Preguntar al jugador de tu derecha por el tipo de pregunta, al de tu izquierda por el verbo y escoger tu el complemento.

**Al plantear respuestas sueles:** Tratar de ser más indie que los demás. Ganas 1 *PX* si tu respuesta recibe el apoyo de los *JJ* con un Índice de Indiedad mayor que el tuyo.

## *Robinsoniano*

*Ni juegos de rol, ni storytelling ni improv: lo que a ti te gusta es Ben Robbins y todo lo que plantees. No te importa el formato, el fondo ni el contenido, si es de Robbins es tu droga.*

### **Ganas 1 PX cuando:**

- ◇ La respuesta final de una Duda hable de un conflicto (en caso de duda, decide el JD).
- ◇ La respuesta final de una *Duda* incluya a Ben Robbins o alguno de sus juegos de forma explícita.
- ◇ Alguien distinto a ti proponga dejar de la *Charleta* y jugar a alguno de los juegos de Robbins.
- ◇ Alguien distinto a ti mencione a Ben Robbins o alguno de sus juegos.

### **Índice de Indiedad: 4**

**Talento:** Una vez por *Charleta* puedes proponer una votación para modificar la *Duda* propuesta por una distinta de tu elección.

**Al plantear una duda debes:** Plantear dos *Dudas* y dejar al resto de *JJ* escoger a cuál de las dos preguntas responderá. La respuesta más popular definirá cual es tu *Duda*.

**Al plantear respuestas sueles:** Finalizarlas con un juego de Robbins (la última palabra debe ser el nombre del juego). Por ejemplo, “.. como en *Follow*.” o “... cambiarlo por *Kingdom*”. Ganas 1 PX cada vez que finalices tu respuesta de esta forma.

## Urraca

*Te fascina la novedad, te sientes atraído por los brillos de lo desconocido y te regodeas ante las caras de desconcierto de los que te rodean al mencionar oscuros autores o juegos que escapen del dominio del indie medio.*

### **Ganas 1 PX cuando:**

- ◇ La respuesta de una *Duda* incluya un juego publicado en los 6 últimos meses.
- ◇ La respuesta de una *Duda* incluya una palabra cuyo significado solo tu conozcas.
- ◇ Alguien mencione un juego que solo él y tú conozcáis.
- ◇ Alguien te pregunte directamente por un autor o juego de rol.

### **Índice de Indiedad: 5**

**Talento:** Una vez por *Charleta* puedes modificar el complemento de una *Duda* por el juego de rol o autor que prefieras.

**Al plantear una duda debes:** Asegurar que contiene una mención directa o indirecta a un juego de rol poco conocido.

**Al plantear respuestas sueles:** Emplear referencias oscuras. Ganas 1PX si propones una respuesta que incluya un nombre (de juego, obra o persona) que nadie más en la mesa conoce.

## *Purista*

*Eres el indie auténtico, el único en la mesa. Tienes el deber de que la experiencia sea lo más indie posible (sea lo que sea lo indie) y que el espíritu del indie ilumine a todos los jugadores en la mesa al acabar.*

### **Ganas 1 PX cuando:**

- ◇ Algún jugador gane PX gracias a ti (algo que digas, tu *Duda* o algunas de tus respuestas).
- ◇ La respuesta que propones para una *Duda* no sea votada/apoyada por nadie.
- ◇ Alguien distinto a ti proteste de que alguna parte del juego, de las *Dudas* o las respuestas no le parece lo bastante indie o le parece bastante indie.

### **Índice de Indiedad: 6**

**Talento:** Al comenzar la *Charleta* puedes añadir o suprimir una regla (incluso de las *Clases de JJ*) para que la experiencia sea lo más indie posible. El *JD* no puede modificar esta decisión.

**Al plantear una duda debes:** Invertir el orden de la secuencia habitual. Los demás *JJs* plantearán la respuesta de forma abierta siguiendo el procedimiento normal. Una vez consensuada la mejor propuesta, podrás elaborar tu *Duda*.

**Al plantear respuestas sueles:** Emplear adjetivos que aluden a lo innovador o lo narrativo. Ganas 1PX si propones una respuesta que hable de narrativa o innovación.

# Tablas de Dudas

Estas tablas se emplean en la generación de *Dudas*. Puedes emplearlas como tablas aleatorias de generación de las distintas partes de una *Duda* o como fuente de inspiración para construir *Dudas* que te resulten atractivas.

Para tirar en la tabla d69 cada jugador elegirá la mejor manera en función de los dados escogidos (no podrá pedir dados prestados).

## Tipo de pregunta

<i>Tirada 1d6</i>	<i>Tag</i>
1	<i>Qué</i>
2	<i>Cómo</i>
3	<i>Dónde</i>
4	<i>Cuándo</i>
5	<i>Porqué</i>
6	<i>Cuál</i>

## Verbos

El verbo se ofrece en infinitivo, siéntete libre de conjugarlo como mejor te parezca. Atento a nuestro próximo suplemento *Conjugaciones Indies* que ofrecerá nuevas y divertidas formas de retorcer este fragmento de las *Dudas*.

---

*Tirada 1d69*

*Verbo*

*Tirada 1d69*

*Verbo*

---

## 69 indies

1	<i>Abrir</i>	36	<i>Pelear</i>
2	<i>Amar</i>	37	<i>Perdonar</i>
3	<i>Asesinar</i>	38	<i>Preguntar</i>
4	<i>Bastar</i>	39	<i>Saltar</i>
5	<i>Cambiar</i>	40	<i>Salvar</i>
6	<i>Cantar</i>	41	<i>Ser</i>
7	<i>Cerrar</i>	42	<i>Suponer</i>
8	<i>Comer</i>	43	<i>Tirar</i>
9	<i>Conseguir</i>	44	<i>Trabajar</i>
10	<i>Cocinar</i>	45	<i>Usar</i>
11	<i>Culpar</i>	46	<i>Vender</i>
12	<i>Decir</i>	47	<i>Vivir</i>
13	<i>Destruir</i>	48	<i>Terminar</i>
14	<i>Dirigir</i>	49	<i>Usurpar</i>
15	<i>Elegir</i>	50	<i>Soñar</i>
16	<i>Enseñar</i>	51	<i>Saber</i>
17	<i>Encontrar</i>	52	<i>Robar</i>
18	<i>Esconder</i>	53	<i>Regalar</i>
19	<i>Escribir</i>	54	<i>Quemar</i>
20	<i>Forzar</i>	55	<i>Querer</i>
21	<i>Forjar</i>	56	<i>Prometer</i>
22	<i>Hacer</i>	57	<i>Probar</i>
23	<i>Hablar</i>	58	<i>Perder</i>
24	<i>Jugar</i>	59	<i>Nombrar</i>
25	<i>Jurar</i>	60	<i>Negar</i>

26	Lamentar	61	Luchar
27	Llorar	62	Disculpar
28	Mandar	63	Describir
29	Mejorar	64	Dejar
30	Morir	65	Citar
31	Narrar	66	Cazar
32	Negociar	67	Buscar
33	Ocurrir	68	Aprender
34	Odiar	69	Aconsejar
35	Olvidar		

## Complementos

Se ofrecen una suerte de complementos que pueden actuar como complementos directos, indirectos o circunstanciales a voluntad. Utiliza uno o varios a la hora de construir tu *Duda*.

<i>Tirada 1d69</i>	<i>Complemento</i>	<i>Tirada 1d69</i>	<i>Complemento</i>
1	Una bombilla	36	Cinco semanas en globo
2	69 chupitos	37	La Llamada de Cthulhu

---

3	<i>Una playa</i>	38	<i>Ben Robbins</i>
4	<i>El último día del verano</i>	39	<i>El faro del fin del mundo</i>
5	<i>La última noche en París</i>	40	<i>Un tango en Buenos Aires</i>
6	<i>Quinoa negra</i>	41	<i>Cuentacuentos</i>
7	<i>Que la calma no se pierda</i>	42	<i>12 hombres sin piedad</i>
8	<i>Gary Gigax</i>	43	<i>Trovador</i>
9	<i>Mundo Anillo</i>	44	<i>El primo del pueblo</i>
10	<i>Jonathan Tweet</i>	45	<i>Cangrejo azul del Ebro</i>
11	<i>69 Guijarros</i>	46	<i>17 gnolls y un trasgo</i>
12	<i>Narración compartida</i>	47	<i>Los Reinos Jóvenes</i>
13	<i>Play to lose</i>	48	<i>Sesion 0</i>
14	<i>Una tarde de invierno</i>	49	<i>Maestro de Ceremonias</i>
15	<i>Clases versus Libretos</i>	50	<i>Un cadáver a los postres</i>
16	<i>Un instrumento musical</i>	51	<i>Los aristogatos</i>
17	<i>Un mapa en blanco</i>	52	<i>Sextante, brújula y astrolabio</i>
18	<i>Follow</i>	53	<i>Una botella de ron</i>
19	<i>Las Perseidas</i>	54	<i>Tres lanceros bengalíes</i>
20	<i>Las Tierras del Sueño</i>	55	<i>Al-Amarja</i>
21	<i>La declaración de la renta</i>	56	<i>Una grande y libre</i>

---

---

22	<i>El despacho de August Derleth</i>	57	<i>Una gran boda griega</i>
23	<i>Un alfanje enjoyado</i>	58	<i>Arsenico por compasion</i>
24	<i>Un bajel turco</i>	59	<i>Diez cañones por banda</i>
25	<i>Una tormenta terrible</i>	60	<i>Un embudo</i>
26	<i>La hoz y el martillo</i>	61	<i>Entre bambalinas</i>
27	<i>Cocido madrileño</i>	62	<i>Un día de lluvia</i>
28	<i>Los Picos de Europa</i>	63	<i>Una noche en la ópera</i>
29	<i>Una calle empedrada</i>	64	<i>Olor a vino derramado</i>
30	<i>Huracán de tiburones</i>	65	<i>Un castillo en mitad de las nubes</i>
31	<i>Apocalypse World</i>	66	<i>Una biblioteca</i>
32	<i>Los molinos más grandes del mundo</i>	67	<i>Una venencia</i>
33	<i>El primer día del Apocalipsis</i>	68	<i>El primer rocío de la mañana</i>
34	<i>Café recién hecho</i>	69	<i>Una señora de Murcia</i>
35	<i>Las mañanitas del Rey David</i>		

---

# *Créditos y agradecimientos*

Gracias a la editorial el Refugio de Rhyope por la convocatoria que me ha permitido disfrutar de la redacción de este documento y a @OrgulloFreak por la maqueta original que he destrozado para presentarlo. Todas las ilustraciones ajenas a la maqueta original han sido obtenidas de Pixabay.



