

WEIMAR. Jazz 'n' Roll

lo que te roba el día, lo repone la noche



Berlín '20



Introducción: ¿un ensayo?

Inicialmente «Weimar, Jazz 'n' Roll» iba a haber sido un ensayo llamado Berlín Babilonia sobre los turbulentos a la vez que emocionantes años veinte en la ciudad de Berlín. La idea original surgió tratando de hacer un estudio de derecho comparado sobre la constitución de la República de Weimar, ordenamiento jurídico que por un lado había estudiado hacía muchos años durante mis años universitarios y constitución que por otro lado siempre seduciría a cualquier jurista. Era el año 2015 y empecé a leer sobre aquella época, un libro tras otro. Después estrenaron la famosa serie de cine Babylon Berlin (dando nombre a mi ensayo), que a pesar de jugar con la ficción, me animó a continuar con el estudio. Y aunque aquel ensayo inicial se haya convertido en otra cosa —de momento podemos identificarlo así—, nunca dejará de ser aquello mismo, quizá con otra forma, pero para ser más precisos sí que hubo una cronología determinante una vez fui describiendo personalidades de la época, así como localizaciones importantes, negocios y sobre todo accediendo a noticias y artículos sobre acontecimientos como los publicados en «Die Weltbühne», uno de los periódicos de la época.

El verano del año 2019 lo pasé en Berlín, ciudad que me sedujo no ya por lo que tenía, sino por lo que tuvo que de alguna manera seguía estando presente. Pero dejé aparcado el proyecto sobre Weimar y me centré en «La princesa de las ostras», pequeña novela gráfica publicada a finales de ese mismo año y que no era otra que la adaptación de la película muda del mismo nombre del director berlinés Ernst Lubitsch. Investigando sobre el cine de aquella época me encontré de repente con más de cien personalidades de todos los ámbitos —sorprendentemente menos del político o militar que del cultural o cinematográfico— que no sabía cómo ordenar. Directores de cine y teatro, actrices, bailarinas, artistas, escritores, periodistas, poetas, vagabundos, mecenas, científicos, sexólogos, políticos, aviadoras, aventureros, deportistas y campeones mundiales de ajedrez; teatros, cabarets, salas de cine por centenares y películas que se estrenaban a diario, bares y salas de baile de todo tipo y jazz, mucho jazz. Música y luces en general.

Die Weltbühne

Der Schaubühne XXIV. Jahr

Wochenschrift für Politik, Kunst, Wirtschaft

Begründet von Siegfried Jacobsohn

Unter Mitarbeit von Kurt Tucholsky
geleitet von Carl v. Ossietzky

Inhalt:

Carl v. Ossietzky	Der Ponton-Prozess
Emil Ludwig	Der Fürst Lichnowsky
Gerhard Donath	Was geht in Sowjetrußland vor? III.
Florian	Wickersdorf und Wynken
Alfred Wolfenstein	Das alte Schiff
Peter Panter	Die Geschichte eines Witzes
Harry Kahn	Staatstheaterpolitik
Morus	Die Verhafteten
A. E. Ronau	Severa, die große Unbekannte

Bemerkungen — Antworten

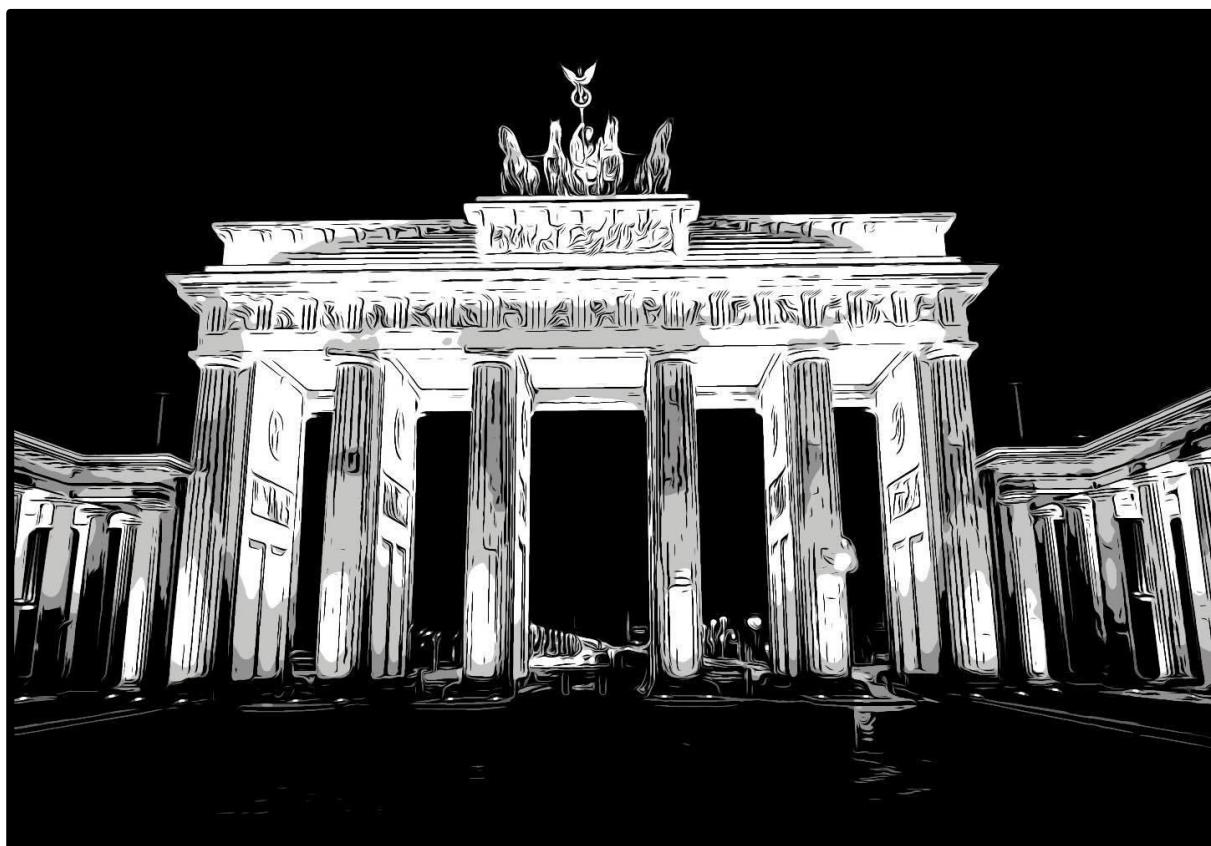
Erscheint jeden Dienstag

XXIV. Jahrgang 20. März 1928 Nummer 12

Versandort: Potsdam

Verlag der Weltbühne

Charlottenburg, Kantstraße 152



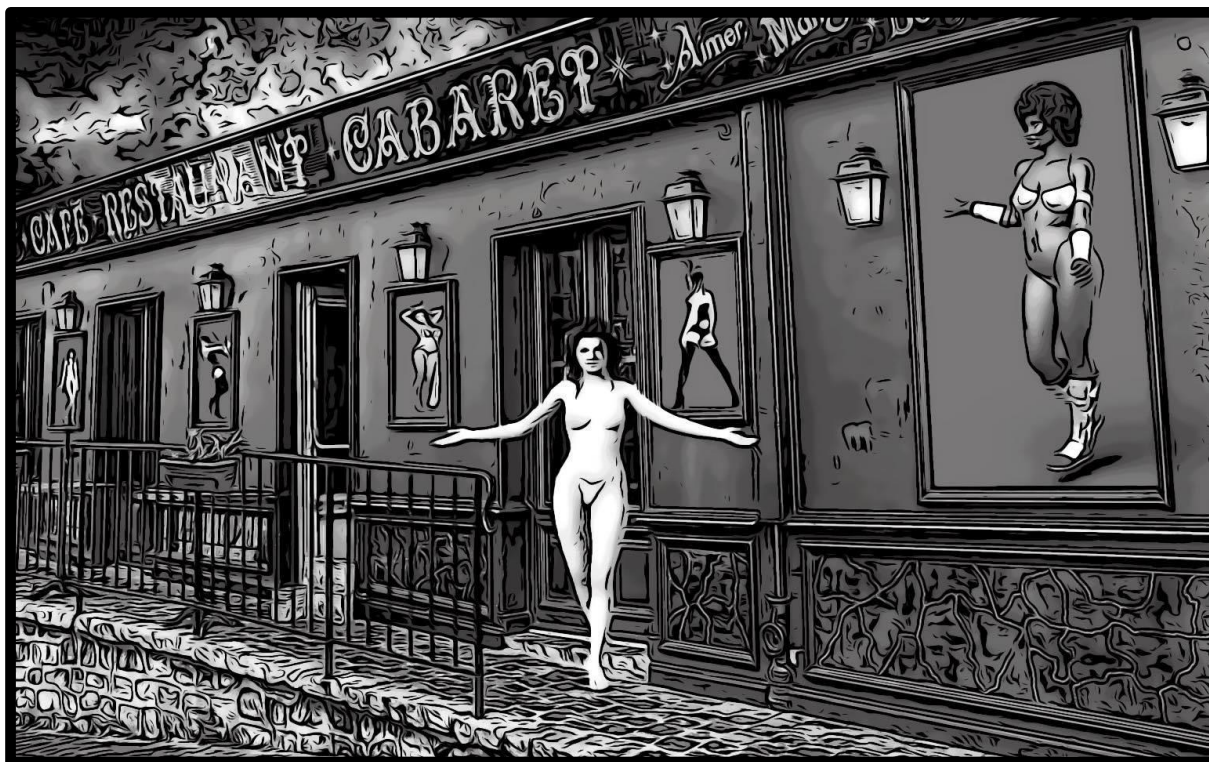
Berlín es una ciudad que suele relacionarse directamente con la guerra o el nazismo — su partido, el NSDAP aún seguía siendo insignificante en 1929 con el 2,6% de los votos— y pocas veces se conoce que fue la gran capital cultural del momento que rivalizaba con París. Un auténtico desarrollo económico con ganas de seguir creciendo. Personalmente me atrevería a decir que en los años veinte y debido a la industria cinematográfica, superó incluso a la mismísima ciudad del Sena. Probablemente la segunda o tercera ciudad más importante del planeta. Con pobreza, delincuencia, prostitución y problemas sociales sí, pero con un crecimiento inigualable. No se me ocurre ninguna otra época de la historia tan emocionante que haya reunido a gente tan variada e importante en una misma ciudad y en un corto espacio de tiempo. Aunque la república de Weimar duraría desde el final de la Primera Guerra Mundial en 1918 hasta el ascenso del nazismo y su famosa *Ermächtigungsgesetz* (ley habilitante) en 1933, mi estudio pretendía abarcar los años veinte e incluso quería centrarme aún más en los cinco años de época dorada comprendidos entre dos crisis económicas: el final de la hiperinflación de 1924 y el comienzo de la Gran Depresión de 1929.

¿Qué debía hacer entonces con tanta personalidad? La solución llegó rápido: convertirlos en personajes no jugadores. Y estos personajes no jugadores, los verdaderos protagonistas de este libro, fueron creando poco a poco este juego. Mi cabeza se empezó a llenar de historias de investigación que implicaban a estos personajes. Fiestas de la alta sociedad, falsificación de documentos, asesinatos en serie, robos de obras de arte, policía de costumbres, sobornos, cabarets y salas de baile donde se cerraban acuerdos a la vez que los cuerpos eran poseídos con la música. Historias donde se tiraban los dados. Historias con un narrador. Música, mapas, dados, pasaportes, fotografías... un juego de rol.

Un juego para divertirse, narrar e interpretar en aquella época, pero que no deja de ser un manual con variedad de recursos tanto para el lector casual que busque información y conocimientos sobre aquella época determinada, como para el jugón que pretenda alcanzar entretenimiento sintiéndose parte de ello, bajo un reglamento e interpretando un rol.

Por ello invitamos a leer este libro como juego y como ensayo, sin obligarse a una cosa u otra. De hecho, incluso las reglas que acompañan a «Weimar, Jazz 'n' Roll, un sencillo reglamento que se ha testado y funciona realmente bien en la ambientación, puede ser sustituido por otras reglas. Puede jugarse con un sistema propio, con un sistema d20 o d100 (con pequeñas adaptaciones); incluso la información suministrada en este libro puede ser perfecta para utilizarse en la Llamada de Cthulhu años veinte, sistemas lovecraftianos derivados o incluso en las modalidades de rol en vivo (se añadirán unos pequeños consejos si se decide utilizar esta modalidad) y *sandbox* (desarrollando un mundo abierto con los PNJS y las ambientaciones más características).

Un reglamento muy cinematográfico que irá cambiando a medida que los jugadores utilicen sus puntos de cine o a medida que vayan superando tiradas de escorzo y el director de juego vaya otorgando trasfondos que el juego no recogía. Además del realismo que facilita jugar en un escenario histórico real, «Weimar, Jazz 'n' Roll», introduce una novedad que aportará mayor implicación y precisión: sin ser una obligación, pues cada director de juego es dueño y señor de sus ambientaciones, se recomienda que en cada partida haya un jugador que interprete el rol de uno de los personajes “no jugadores” incluidos en el manual (entrecorillado precisamente porque se propone convertir un PNJ en PJ). Partir de un entorno histórico realista no significa que no pueda existir ficción: como en el cine mismo, podremos crear ficción y un futuro alternativo. ¿Conseguiremos cambiar el pasado y de paso a nosotros mismos?



(F) Fuerza	Vigor, robustez, capacidad de esfuerzo y constitución.
(D) Destreza	Agilidad y habilidad. Movimiento e iniciativa.
(P) Pericia	Experiencia y habilidad en ciencia o arte.
(S) Social	Habilidades sociales y comprensión del entorno social.
(C) Cultura	Conocimientos culturales, pericia teórica.
(I) Inteligencia	Capacidad de comprender y resolver problemas.

Nota: las características pueden ser desde -2 a +2, es decir: -2, -1, 0, +1, +2

Nota: las características pueden ser desde -2 a +2, es decir: -2, -1, 0, +1, +2

CREANDO EL PERSONAJE

1. Datos personales.

Completamos la profesión, el lugar de nacimiento, fecha, sexo, estatura, peso y pelo.

2. Características (fuerza, destreza, pericia, social, cultural e inteligencia), trasfondos positivos + y trasfondos negativos-.

Completamos las características y trasfondos siguiendo las siguientes reglas:

- La suma total de las características y trasfondos debe ser +6.
- Las características solo pueden ser -2, -1, 0, +1, +2.
- Los trasfondos solo pueden ser -2, -1, +1, +2.
- El bloque de las características no puede sumar más de 6.
- El bloque de los trasfondos no puede sumar más de 6.
- El personaje debe contener al menos dos trasfondos negativos o uno con -2.

Puede haber PNJS que sigan otras reglas e incluso variarlas según la partida que se vaya a desarrollar. Estas reglas únicamente hacen referencia a la creación de un personaje equilibrado.

3. Pertenencias. Se recomienda no llenar por rellenar y adecuarlo siempre a la profesión e historial del personaje.

Aunque no es determinante, existe una enorme variedad en la relación de características y trasfondos. Cada característica está unido a un trasfondo y hay casos en los que varias características pueden funcionar con el mismo trasfondo. Una característica como Fuerza solo dispone de 4 trasfondos positivos y sin embargo se trata de una característica que podría ser muy importante durante el desarrollo de la partida, pues está relacionada con la constitución y la vida (ver capítulo de Salud); de la misma manera, el 54,55 % de los trasfondos negativos corresponden a la característica Social, por lo que en determinadas ocasiones podrían afectar a una tirada de dicha característica. En cualquier caso, animamos a no tener este tipo de estadísticas en cuenta y tan solo ceñirse al tipo de personaje que se desea tener. No obstante, puede ser interesante conocer unas estadísticas aproximadas en cuanto a esta relación que nos hemos referido.

TRASFONDOS +		TRASFONDOS -	
CARACTERÍSTICA	% DE RELACIÓN	CARACTERÍSTICA	% DE RELACIÓN
FUERZA	6,00	FUERZA	15,15
DESTREZA	10,44	DESTREZA	6,06
PERICIA	35,82	PERICIA	3,03
SOCIAL	22,38	SOCIAL	54,55
CULTURAL	14,92	CULTURAL	3,03
INTELIGENCIA	10,44	INTELIGENCIA	18,18

Ejemplo 1 de creación de personaje (en la siguiente página). Las dos primeras tablas muestran un personaje equilibrado en características y trasfondos. En la tercera, un personaje equilibrado, pero escorado en sus características; en la cuarta y quinta, escorado en sus trasfondos.

CARACTERÍSTICAS		TRASFONDOS	
FUERZA 0	SOCIAL+1	Aviación +2	Buscada -1
DESTREZA +2	CULTURA -1	Esgrima +1	Curiosidad -1
PERICIA +2	INTELIGENCIA-1	Riqueza +1	
		Equitación +1	
+4	-1	+5	-2
TOTAL = +6			

CARACTERÍSTICAS		TRASFONDOS	
FUERZA -2	SOCIAL-2	Navegación +1	Feo -2
DESTREZA +2	CULTURA +2	Falsificación +1	
PERICIA +2	INTELIGENCIA+2	Cine +1	
		Diletante +1	
+2	+2	+4	-2
TOTAL = +6			

CARACTERÍSTICAS		TRASFONDOS	
FUERZA +1	SOCIAL+1	Idioma +1	Enemistad -1
DESTREZA +1	CULTURA +1	Ilusionismo +1	Activista -1
PERICIA +1	INTELIGENCIA +1		
+3	+3	2	-2
TOTAL = +6			

CARACTERÍSTICAS		TRASFONDOS	
FUERZA +1	SOCIAL0	Boxeo +1	Malos hábitos -1
DESTREZA 0	CULTURA 0	Esquivar +1	Adicción -1
PERICIA +1	INTELIGENCIA 0	Explosivos + 1	
		Equitación +1	
		Psicología +1	
		Suerte +1	
+2	0	+6	-2
TOTAL = +6			

CARACTERÍSTICAS		TRASFONDOS	
FUERZA 0	SOCIAL0	Guapo +2	Antecedentes -1
DESTREZA 0	CULTURA 0	Conducir+2	Claustrofobia -1
PERICIA 0	INTELIGENCIA 0	Descubrir + 2	Enfermedad -1
		Carterista +2	Sin descanso -1
		Disfraz +2	Intolerancia -1
		Juegos +2	Punto de mira -1
0	0	+12	-6
TOTAL = +6			

SISTEMA DE JUEGO: EL SISTEMA ESCORZO

Las acciones se resuelven con tiradas de **dados de 6 caras**, lanzando tantos dados como la acción requiera, pudiendo ser **desde 1 hasta 6 dados**. Para resolver las acciones, el director de juego podrá pedir que el jugador realice una básica en función de sus características y trasfondos. Se recomienda que uno de los 6 dados sea de diferente color para poder determinar fácilmente si se produce un crítico (como alternativa siempre se podrá lanzar todos los dados menos uno, que se lanzará en último lugar y determinará esta situación). A este dado distinto lo llamaremos **Dado escorzo**. Veamos cómo funciona.

¿Cuántos dados se lanzan?

2d6 es la tirada básica a la que tendremos que sumar o restar los dados de las características y de los trasfondos (puede haber trasfondos negativos que indicará el director de juego), es decir **2d6 +/- característica +/- trasfondo = nº dados a lanzar**. Este nº de dados estará comprendido entre 0 y 6, siendo 0 imposible realizar la acción al no disponer de dados y 6, lanzar 6 dados.



Al dado con el resultado mayor le restaremos el dado con el resultado menor y obtendremos el resultado final de nuestra acción. Una tirada de dificultad básica se resuelve satisfactoriamente si el resultado final es ≥ 3 (3, 4 o 5); una tirada de dificultad compleja se resuelve satisfactoriamente si el resultado final es ≥ 4 o más (4 o 5); hay una situación que exceptuará la anterior regla: **la tirada de escorzo** (ocultación o ignorancia de una habilidad).

¿Tirada de escorzo?

En «Weimar, Jazz 'n' Roll» lo normal es lanzar varios dados para resolver las acciones, pero habrá circunstancias en las que se lance un solo dado, el dado escorzo. Por norma general y **sin modificadores**, los personajes lanzan 2d6 en el chequeo de sus acciones, que estarán directamente vinculadas a sus características (Fuerza, Destreza, Pericia, Social, Cultura e Inteligencia) y trasfondos positivos o negativos; pero las características van desde +2 dados hasta -2 dados, siendo 0 la mitad, una característica y situación en donde al personaje no se le daría ni bien ni mal. Cuando un personaje tiene un **modificador negativo de -2 dados** en una característica **NO podrá realizar esa acción** (salvo que utilice los **puntos de cine** que veremos más adelante); cuando un personaje tenga un **modificador negativo de -1 dado** en una característica, **SÍ podrá realizar esa acción**, es lo que llamamos **tirada de escorzo**, pero lo hará **lanzando un solo dado** y teniendo que obtener un 6 para superar una tirada de dificultad indistinta. **Si el resultado de la tirada de escorzo es un éxito, este tipo de acción pasará a ser un trasfondo positivo y por tanto un nuevo conocimiento del personaje**. Este nuevo trasfondo no tiene por qué estar recogido en nuestro listado de trasfondos, lo normal es que sea el director de juego quien le otorgue un nombre concreto según la escena sucedida; aunque hay límite de 6 trasfondos en la creación de personaje, no hay límite en la adquisición de trasfondos bajo tirada de escorzo.

Nota: antes de lanzar los dados, no olvidar los modificadores de trasfondos si los hubiera. Recordad que la fórmula es sencilla: **2d6+/-característica+/- trasfondo = nº dados a lanzar.**

Ejemplo 2

*Emanuel Lasker el famoso ajedrecista, ha entrado en un edificio en ruinas para tratar de recuperar su tablero de ajedrez, con tan mala suerte de que se le han caído encima los escombros del techo, ocasionándole una hemorragia en la pierna y lo que es más importante: habiendo quedado aplastado, inmóvil y sin dejarle salir. Debe realizar una tirada de fuerza para poder quitarse los escombros de encima, pero tiene Fuerza -2 dados. Como 2d6 es una tirada de dados normal, al restarle el -2 dados se queda sin dados y por tanto no puede realizar la acción para tratar de quitarse los escombros de encima. Decide gastarse 1 punto de cine (ver más adelante el funcionamiento de puntos de cine) en anular el -2 de su fuerza y tratar de levantar los escombros **con una tirada de escorzo**. Lanza el dado y sale un 6, consiguiendo escapar de esa situación y añadiendo a su ficha un trasfondo de fuerza contra aplastamientos.*

Ejemplo 3

*Marga Wolff, la famosa aviadora ha sido invitada por la Escuela de la Bauhaus a una fiesta de la alta sociedad para recaudar fondos. Allí, entre copas y jazz, se da una conversación sobre arte que esconde información importante. Pero Marga Wolff debe superar una tirada de cultura antes. Puesto que tiene -1 dado en la característica cultura, debe intentar superar una **tirada de escorzo** con un solo dado. Lanza el dado y sale un 6; supera la tirada y descubre que uno de los cuadros expuestos es en realidad un mapa. Marga Wolff se añade un trasfondo positivo de arte +1 que modificará aquellas tiradas relacionadas con el arte.*

¿Qué? ¿Otros posibles resultados?

Los resultados finales también pueden modificar el escenario de la siguiente manera.

El dado de escorzo es un dado más (se recomienda que sea de diferente color), pero además de servir para conocer si un jugador supera con éxito una tirada, nos indicará si lo ha superado de manera excelente, es decir, mediante un **crítico**. Siempre que el **dado de escorzo obtenga un 6** (al igual que en la tirada de escorzo), la acción se resolverá mediante crítico. El crítico solo se produce en tiradas 2d6 o más (no se permite crítico en 1d6). No existe tabla de críticos por lo que la narración de los hechos se deja a discreción del director de juego.

El sistema escorzo hace posible que las pifias y los críticos sean más reales. Si el **resultado final es 0**, habrá un modificador de **pifia**. Al igual que con los críticos, las pifias solo pueden producirse en tiradas de 2d6 o más dados. Cuantos menos dados tenga una tirada y por tanto más principiante sea el personaje, mayor probabilidad de que se produzca una pifia. No existe tabla de pifias, por lo que la narración de los hechos se deja a discreción del director de juego.

Ejemplo 4 de pifias

Pifia 2d6 = tropiezo / Pifia 3d6 = pánico o desmayo

Pifia 4d6 = locura reversible / Pifia 5d6 = locura / Pifia 6d6 = muerte súbita