



in **TREATMENT**

EL JUEGO DE ROL

— in TREATMENT —

ADVERTENCIA

Esto es simplemente un juego de rol, no pretende ser un método serio de psicoanálisis y nadie debería tomarlo como tal.

Por lo tanto, las herramientas aquí utilizadas no deben utilizarse para solventar problemas psicológicos porque carecen de cualquier rigor científico en su elaboración.

La intención de este juego es simular una relación terapeuta paciente para disfrutar de dicha complicidad en un personaje ficticio, nunca uno real.

— in TREATMENT —



CRÉDITOS

Redactor: Álvaro Loman

Sistema de juego: Álvaro Loman

Maquetación: Álvaro Loman

Testeo: Álvaro Loman, Humberto Ramos, Néstor Bolaños

Cubierta & Ilustraciones: Propiedad de la HBO

Basado en la serie de televisión *In Treatment*
creada para la HBO

Este juego de rol ha sido creado sin ánimo de lucro y sin contar con los derechos de autor pertinentes. Por ese motivo este juego no puede ser vendido y/o alquilado. Eso sí, los responsables del mismo aceptan abrazos y demás muestras de afecto.

ÍNDICE

1. Introducción	Pág. 6
2. El terapeuta	Pág. 8
3. Los pacientes	Pág. 12
4. La terapia	Pág. 17
5. Modalidades de juego	Pág. 23
6. Consejos finales	Pág. 33

Introducción

- Tome asiento, por favor – ofreció el terapeuta.

- ¿Dónde? – el paciente, nervioso por ser su primera sesión, se frotó el hombro inquieto.

El psicoanalista esboza una afectuosa sonrisa y señala los dos sillones frente a él.

- Donde te encuentres más cómodo. Me es indiferente.

- ¿Es una especie de test? ¿Cómo una entrevista e trabajo? Si elijo el más cercano a la puerta significa que no tengo interés y...

- No hay elección incorrecta. – Interrumpió él con su voz más calmada – Puedes sentarte en el suelo si así lo prefieres.

Thomas eligió el más cercano a la ventana. Desde allí le llegaba el olor del otoño en el parque de enfrente. En un fugaz momento le acordó de ella. Otra vez.

- Bien – rompió el hielo el psiquiatra. - ¿Qué le trae por aquí?

¿Qué es un juego de rol?

Es un ejercicio de interpretación mediante el cual se narran las acciones de un personaje ficticio dentro de un mundo creado por otro de los jugadores. El mundo es versátil y varía respecto a tus acciones, así como el personaje varía respecto al mundo.

¿Qué se necesita para jugar?

Lápiz y papel es más que suficiente. En este libro se explicarán diferentes modalidades de juego y cada uno tendrá su propia lista de material.

¿A quién está destinado este juego?

El público objetivo de este juego es el de jugadores maduros con la intención de profundizar en la psique y los sentimientos de un personaje. El juego no incluye acción y se focaliza en las decisiones morales que toma el personaje y las repercusiones que tiene sobre su persona.

El terapeuta

Thomas estaba cada vez más incómodo. Incluso llegó a preguntarse si el sillón que había elegido tendría alguna tara invisible pero que imposibilitara un reposo cómodo.

- Ya le conté mi problema por teléfono. Me dijeron que era su especialidad.

- Sé por qué te decidiste a venir aquí. – explicó con infinita paciencia el médico – Pero lo que me interesa ahora es saber quién eres tú.

Thomas frotó la palma de sus manos en los brazos del sillón, preguntándose si era normal sudar tanto.

Thomas respiró hondo – Mi nombre es Thom...

- Usted no es un carnet de conducir ni un número en un banco o una dirección postal. Conozco sus datos, quiero saber quién está detrás de todo ello.

- Mire, con todos los respetos, esto no está funcionando.

Thomas se levantó tan rápido que incluso sintió un pequeño mareo. El terapeuta le acompañó en el gesto, mucho más calmadamente.

- Le pagaré la sesión y me iré de aquí. – las palabras surgieron como un torrente de su boca, antes siquiera de que su cerebro pudiera decidir al respecto. Se vio a sí mismo con un fajo de billetes extendidos hacia el profesional.

- Entiendo que es la primera vez. Se ve en una situación vulnerable y le cuesta confiar. – empujó con delicadeza la mano del paciente para que guardara así el dinero. – Pero ya que va a pagar, aproveche ese dinero y quédese toda la hora.

Thomas dudó, pero se volvió a sentar y se rió entre dientes.

- Me recuerda usted a mi madre. Nunca me exigía nada, pero siempre terminaba haciendo lo que ella quería.

- Se ha reído antes de hacer ese comentario – respondió el Doctor Samuel mientras se volvía a sentar.- ¿Por qué?

- Oh, no sé. No suelo pensar en mi madre. Ya sabes, cuando te emancipas la llamas a todas horas para que te ayude con cualquier cosa, luego sólo la llamas los domingos y un lunes piensas «¡Ey! Ayer no llamé a mamá» lo que se convierte en la excusa perfecta para llamarla cada dos semanas, luego...

Tras unos segundos de silencio, el terapeuta decidió que era momento de empujar la conversación.

- ¿Hace mucho que no habla con ella?

- Oh, sí, desde navidad. Ni siquiera le he contado lo de Amy.

- ¿Por qué no?

- No lo sé. Supongo que me clavaría su silencio y luego replicaría un «¿Y ahora qué?» y yo le respondería que tengo que pensarlo y ella soltaría una de sus frases lapidarias del tipo de «No, si pensar nunca se te ha dado mal».

Thomas se calló un momento y en ese momento se percató que tenía los billetes aún en la mano. Abrió la cartera y los volvió a colocar. Otra vez tenía las manos sudorosas, así que se frotó contra el suave tejido del sillón.

- Es la primera vez en un mes que digo su nombre en voz alta. – reflexionó Thomas sin mirar a la cara de Samuel – Y ni me he dado cuenta.

- Los grandes pasos se dan despacio.

- Aunque con más estilo, eso ha sido toda una frase lapidaria ¿Eh? – dijo con una sonrisa de complicidad.

Una sonrisa ensayada, una sonrisa destinada a conseguir otra sonrisa. Y como siempre, funcionó.

- Jeje – Samuel se rascó tras la oreja – Tienes razón.

- Te llevarías bien con mi madre.

- Probablemente.

En este juego todos los involucrados interpretan de una manera u otra, ya que este es un juego eminentemente emocional. El terapeuta es el rol más importante, ya que dirige la sesión de terapia y conduce la conversación hacia donde le interesa.

Puede parecer que interpretar al terapeuta es la forma más fácil y directa de jugar, pero puede llegar a ser la más compleja si se hace bien. Un buen terapeuta deja que la acción fluya, sabiendo escuchar y sólo interrumpe el relato del paciente si este se está alejando del foco o se está difuminando demasiado.

Para hacer la similitud con un juego de rol más cercana, podemos decir que el terapeuta sería el director de juego. Aún así, al contrario que en otros juegos, el terapeuta no narra la acción ni describe los eventos ajenos al personaje. En vez de eso, marca las pautas básicas por las que va a ir el relato y la ambientación general.

Así mismo, ante un relato violento por parte del paciente, el terapeuta muchas

veces interrumpirá con preguntas del tipo “¿Qué sentiste al aplastar su nariz contra el muro?” pero rara vez lo hará con “Quedan dos en pie ¿Qué haces ahora?”.

Las preguntas siempre estarán destinadas a conocer un poco más la psique y los problemas de los jugadores, no a crear un relato concienzudamente estudiado donde todo encaje como los engranajes de un reloj. Recuerda que el relato está basado en recuerdos del personaje sobre eventos ya ocurridos. Esto significa que, aunque ya todo ha ocurrido, no tuvo por qué ser exactamente así. Quizás el paciente está mintiendo, quizás sus recuerdos sean confusos o quizás tiene un bloqueo mágico o mental que le impide recordar con precisión.

El terapeuta debe saber diferenciar entre cada caso. O simplemente puede optar por elegir los datos que más le interesa para contar la historia final, eliminando el resto en pro de una narración más correcta.

Todo esto parece (y en cierto sentido, es) terriblemente complicado, pero se reduce a unas cuantas reglas básicas que se enumeran a continuación:

- El relato del paciente habla de él mismo. Si su narración se disgrega o empieza a hablar de otros temas, interrúmpela y recondúcela.
- Las soluciones a los problemas deben surgir del propio paciente. Es poco profesional, ético y moral dictar tus soluciones. Ayúdale a encontrar las suyas propias.
- Escucha, entiende, interpreta. Si consigues esto, tu trabajo está hecho.

¿Con qué herramientas puede contar el terapeuta?

La imaginación (y la ambientación) pone el límite. Si eliges narrar la historia en el futuro lejano, quizás exista una máquina con la cuál el terapeuta pueda internarse en la mente del paciente, o quizás la partida se encaja en los años 30 y decida utilizar electroshock para

luchar contra algún “demonio” que atormenta al jugador.

Siempre que esté dentro de las posibilidades, las herramientas deberían poder simularse en una partida de forma física. Esto no significa que, para simular un electroshock, ates al jugador a la batería del coche, pero sí que le hagas unir los dos polos de una pila de petaca con la lengua o simplemente que le agites la cabeza unos segundos.

Sería más interesante para la partida si las herramientas tuvieran repercusión real en la sesión de juego. Por ejemplo, hacerle confeccionar al sujeto una lista con los pros y contras de una situación dada o traer a otro jugador a la mesa para que le exprese los sentimientos que no se atrevía a decir en voz alta.

Como siempre, supeditaremos las herramientas que mejor resultado den en el juego, no las más realistas. De este modo, la sesión de terapia tendrá unas repercusiones mucho mayores y los avances serán más rápidos.

¿El terapeuta debe interpretar a otros personajes no jugadores durante la terapia?

No es recomendable. Como ya se dijo antes, cuanto menos salga el jugador del entorno, mucho más interesante será la recreación. Este juego es, a grandes rasgos, rol en vivo, por lo que todo debería existir físicamente. Si resulta necesario introducir en la sesión a una tercera persona, lo mejor será que sea interpretado por otra persona o que el terapeuta salga de la habitación con la excusa de que “*Deberíais hablar vosotros dos a solas. Tendréis cosas que deciros.*” Y que vuelva disfrazado del otro personaje.

Otra forma de hacer esto de manera más natural sería simular (o realizar) una llamada telefónica. El terapeuta sale de la habitación y descuelga un teléfono, hablando por otro de la misma línea con el paciente, o incluso a través de la puerta, cada uno con un móvil en la mano.

¿Qué más labores adicionales debe realizar el terapeuta?

Eso se verá en profundidad en la sección *Modalidades de juego*, pero todo depende de la profundidad de la historia y de la interacción entre este y otros juegos con los que podría ir asociado.

Aún así, la tarea más importante es moderar y reconducir el relato de los pacientes, intentando crear una atmósfera creíble para todos, indagando en los problemas mentales y sociales de estos y haciéndoles recapacitar sobre la moralidad de sus actos.

La tarea del terapeuta es muy difícil y más aún si la partida continúa en varias sesiones ya que, al contrario que en la mayoría de juegos de rol, es más importante recordar los detalles que la trama a grandes rasgos. Por ello, es interesante tomar apuntes sobre la marcha, explicativos sobre lo ocurrido.

Suerte.

Los Pacientes

-Me resulta interesante que haya hablado de su madre nada más verme.

- ¿Por qué? – Thomas frunció el ceño.

- ¿Había ido usted a terapia antes?

Thomas agitó la cabeza, avergonzado de estar en la consulta del terapeuta. Siempre había considerado que esas cosas eran para locos y ahora él estaba, irónicamente, pidiendo consejo a uno de ellos.

- No, nunca ¿Por qué lo pregunta?

- Dice que su relación con su madre se ha deteriorado y que yo le recuerdo a ella ¿En qué le recuerdo a ella?

- Sólo en lo de las frases lapidarias. Ese... juzgarme desde arriba. No lo niegue. Se cree mejor que yo.

- Claro que lo niego – contestó Samuel sin un segundo de duda. – Estoy intentando ayudarle, y para ello debo comprenderle, no criticarle.

Thomas, incómodo, decidió confiar. Siempre le costó, pero quizás sería un buen momento para comenzar a hacerlo. Intentó asimilar lo que le estaban diciendo.

- Quieres decir que siempre sentí que mi madre me juzgaba y que estoy... extrapolando ese sentimiento a ti.

- Es una posible interpretación, sí ¿Crees que es cierto?

- ¿Vas a venirme con el cliché de que estaba enamorado de mi m...

- No es ningún cliché – interrumpió sin dudar el terapeuta – sino un suceso que suele ocurrir. Lo que no implica que este sea su caso, por supuesto. La relación materno-filial es muy importante en la madurez psicológica de la persona y existen algunas corrientes de pensamiento que se focalizan en ese hecho.

- ¿Y tú vas a focalizarte en ello?

- Sólo si tu relato me lleva a pensar que es necesario. No tengo una idea preconcebida sobre ello.

- Bueno, pues respondiendo a tu pregunta. Sí, siempre me sentí juzgado por mi madre. Y no, no me siento juzgado por usted.

Samuel asintió en silencio. Por supuesto, no se creía la última parte de su aseveración, pero decidió continuar con la farsa. Después de unos segundos en que ninguno de los dos hablaba, Thomas se empezó a sentir nervioso, así que el terapeuta rompió el hielo.

- Dices que no habías dicho el nombre de Amy en voz alta desde el incidente ¿No?

- Exacto. – Thomas rehuyó la mirada de Samuel.

- ¿Cómo te sientes ahora que lo has podido decir?

Thomas, pensativo, se tomó unos instantes para pensar la respuesta. Examinando sus propios sentimientos.

- Pues...Extrañamente calmado. Como si me hubiera quitado un peso de encima.

- ¿Por qué crees que es eso?

- No lo sé. Supongo que... – frunció el ceño – Lo cierto es que no lo sé.

- ¿Puedo intentar adivinar? – Thomas asintió con un gesto - Bien. Supongo que se siente calmado porque ha sido una demostración inconsciente para usted de que puede pensar en ella sin que ello haga aflorar ningún sentimiento en usted.

Thomas intentó hablar, pero su boca se negó a realizar sonido alguno.

- También supongo que esto le alegra porque ves que es un paso para superar dicha relación.

Los ojos de Thomas se anegaron en lágrimas.

- Supongo que sí.

- ¿Quieres hablar de ello?

- Para eso he venido ¿No? Lo cierto es que nuestra relación se terminó desde la violación...

Como en todo juego que se precie, debe haber jugadores. En este caso, los mismos serán los pacientes de la sesión de terapia que se simulará.

Puede parecer, a simple vista, el mejor y más cómodo de los papeles, pues engloba interpretación muy elaborada y narración casi libre de la historia. Pero por eso mismo, los pacientes deben tener mucho cuidado a la hora de contar la historia.

Aunque este juego de rol tiene varias modalidades de juego, tiene dos claras diferenciaciones. Por una parte, el juego para un solo jugador y por otra el juego para múltiples jugadores.

En los diversos modos de un solo jugador, éste es mucho más libre para narrar lo que quiera, puesto que el terapeuta solamente reaccionará a lo que este diga. En cambio, si hay varios jugadores involucrados, la historia deberá ser consistente en todo momento, por lo que la libertad se verá bloqueada por esa necesidad.

Aún así, y sea cual sea la modalidad de juego que ha decidido utilizar el terapeuta, las reglas son básicamente las mismas.

Lo primero que hay que hacer es crear el personaje. Como hay muchas maneras de hacerlo, dejaremos este campo de lado por ahora, centrándonos en los objetivos del juego y en las guías generales para considerar un rol interesante.

El jugador deberá hacerse varias preguntas para idear al paciente que interpretará.

¿Quién soy?

Es una pregunta importante, además de impresionantemente amplia en su contestación. No sólo incluye el nombre y la apariencia física, sino algo de su pasado como donde se crió o donde trabaja actualmente.

No se hacen necesarios siete folios de trasfondos, pero sí se considera más que conveniente una guía general de todos los sucesos importantes de la vida del

personaje, desde quiénes son sus padres hasta cómo se desvirgó, pasando por vocaciones, estudios, etc.

Cuanto más trabajo se dedique a esta parte, más sencillo resultará contestar a las otras preguntas y, sobre todo, más natural resultará interpretar, ya que la improvisación estará más guiada.

Además, es importante recalcar que esta tarea es más importante en este que en otros juegos de rol, ya que aquí el mayor enemigo del personaje será él mismo y los problemas que su pasado le ha dado y que debe confrontar. Es prioritario que el personaje seduzca al jugador y que su trasfondo de los suficientes elementos para narrar distintas sesiones de juego.

¿Qué hago?

Por supuesto, la situación actual del paciente es importante. Depende de la modalidad de juego, esta pregunta será más o menos libre, ya que en la mayoría de los casos el terapeuta impondrá sus condiciones. Si por el contrario, este

deja libertad en ese campo, el paciente debe explotar la oportunidad.

Es muy difícil que se den situaciones parecidas a películas en los juegos de rol. En los buenos guiones, los personajes están cronometrados para que encajen en conversaciones y diálogos sorprendentes y giros de trama espeluznantes. Ahora el jugador tiene una parte impresionante del poder narrativo y tiene la obligación moral de utilizarlo.

La situación actual puede ser muy variada. Aunque puede ser muy interesante determinados clichés de gancho de partida tales como *“Acabas de descubrir tus poderes mágicos”*, *“Eres nuevo en tal organización”* o *“Acaban de raptar a tu mejor amigo”*.

Pero en este juego, las situaciones más extremas y cerradas pueden dar mejores resultados. Quizás sea más interesante hablar sobre *“Soy el mago más poderoso sobre la Tierra y nadie está a mi altura ¿Qué hago ahora?”*, *“Todos mis compañeros de viaje están muertos o encerrados en un manicomio*

porque vimos el despertar de un Dios Dormido ¿Por qué a mi no me afectó?” o cosas que son tan comunes en el cine como “*Para rescatar a mi compañero he matado a treinta y seis personas que trabajaban para un Clan Rival ¿Podré volver a dormir después de eso?”*.”

El jugador debe recordar que el objetivo no es narrar las escenas que vayan a ocurrir a continuación, sino las que ya han ocurrido y que le ha llevado a visitar un profesional. Cuanto más traumático sea, más material tendrás para trabajar.

¿A dónde voy?

O dicho de otra manera “*¿Por qué voy al terapeuta?”*.” A lo mejor es una política de empresa y el paciente no quieres estar ahí, o a lo mejor se ha dado cuenta de que es un monstruo y necesita que alguien le pare. Quizás lleva sin salir de casa dos meses con depresión y necesita que algo o alguien le empuje a seguir adelante. O puede ser simplemente que ha probado con todo lo demás y considera al terapeuta como su última opción desesperada.

Como siempre, la elección del jugador es la que cuenta. Pero debe intentar que esta decisión tenga repercusión en su interpretación.

Por ejemplo, un ejecutivo agresivo probablemente se porte perfectamente ante el terapeuta para conseguir un veredicto que le convenga. Un maltratador a lo mejor le ve como el enemigo a batir y un adicto al sexo sólo va a la terapia en grupo para ligar con otros pacientes.

Estos objetivos describen tu interacción con el terapeuta. Piénsalos bien y no te olvides de ir modificando tu conducta a medida que la terapia vaya dando resultado (o no).

Con esto ya estás preparado para jugar. Al igual que el terapeuta, intenta reducir las interrupciones al máximo. Si algo no encaja, quéjate de ello desde tu personaje, no desde el jugador. De esa forma, la interpretación no se verá interrumpida y todo podrá seguir su cauce natural.

La Terapia

- *¿Crees que es anormal que ese acto de violencia altere una relación?*

- *¡No, no! – se apresuró Thomas en aclarar – No quería decir eso. Es sólo que... Mira, mejor comencemos desde el principio.*

Samuel se acomodó en el sillón. Estaba acostumbrado a ver como los pacientes rehuían el problema, intentaban apartarlo para hablar de él lo más tarde posible. Asintió y le hizo un gesto para que continuara.

- *Am... Amy y yo teníamos una relación de lo más normal. Nos conocimos en el gimnasio y empezamos a flirtear. Bueno, yo empecé a flirtear con ella – sonrío, recordando – y ella me daba largas. Pero yo nunca he sido de los que se rinden. Le pedí salir y me rehuyó, así que la paraba en mitad del gimnasio y le decía “Ey, nena ¿Y qué tal esta noche?” Era como un... Uno de esos... Una...*

- *¿Chiste privado?*

- *Exacto. Ella se reía y no me contestaba. Estuvimos así varios meses, hasta que un día la esperé a la puerta del gimnasio con smoking y colonia cara, con una limusina esperando “Ey, nena ¿Y qué tal esta noche?” Ella se puso roja como un tomate, pero entró en la limusina.*

Thomas volvió a frotarse la mano contra el sillón. Su sonrisa, poco a poco, iba tornándose en risa. Hasta que volvió a la dura realidad que le había llevado hasta allí.

- *Eran buenos momentos, sí, señor. Me había dejado todo el dinero en la limusina, así que fuimos a cenar a un buffet chino. Ella se reía sin mirar a los lados, avergonzada, porque yo estaba con un puto smoking en un local de mala muerte... Follamos como animales esa noche. En la limusina, en el ascensor, en mi casa...*

Vuelve a callarse, triste. Samuel decidió encauzar la conversación.

- *Parece que todo iba bien ¿Qué pasó?*

- ¡Nada! Ese es el puto problema ¡¡¡Eso es lo que me mata, joder!!! – Thomas se levantó airadamente, caminando en círculos, respirando dificultosamente. – En menos de dos semanas conoció a mis padres y a los dos meses estábamos viviendo juntos. Todos mis amigos lo decían, éramos la pareja perfecta. Nunca discutíamos, nunca estábamos el uno sin el otro...

- ¿En dos meses ya estabais viviendo juntos?
¿No es eso un poco rápido?

Thomas, nervioso, contestó casi a gritos.

- ¿Verdad que sí? Pero. Pero ¡Éramos perfectos! Ella es mi vida y yo la suya. Estábamos siempre juntos ¿Por qué pagar dos casas? Así que le dije “Vente a mi casa” y se mudó. Así, sin pensarlo ¡Así de bien funcionábamos!

- Pero, Thomas...

- Y mis padres se quedaron prendados de ella nada más conocerla. Es tan buena... tan solícita.

Thomas se volvió a sentar lentamente en el sillón, entristecido. Samuel siguió.

- ¿Y por qué crees que ocurrió todo eso?

- La noche de la violación le pedí que se casara conmigo. – Thomas cambió por completo de tema.

- ¿Cómo? – Samuel estaba impresionado y no pudo esconder su sorpresa.

- Estábamos viendo la tele y sentí el impulso. Apagué con el mando y se lo dije. “Amy, cástate conmigo”. Ella se quedó sin aliento, “Pero si sólo llevamos juntos 10 meses” y yo contesté “Los mejores de mi vida”. Se calló, así que la bese e hicimos el amor ahí mismo. Cuando llegó al clímax se lo volví a preguntar y me contestó que sí.

Thomas se echó a llorar. Samuel le acercó una caja de pañuelos, pero él la cogió y la lanzó contra la pared.

- Entonces, sin venir a cuento, empezamos a discutir. Ella se levantó llorando y se fue de casa. Y entonces... en esa misma calle, ocurrió.

- Lo que no termino de entender – intentó elegir las palabras bien - es por qué sigues hablando de la violación como si el violador no fueras tú.

Una vez han quedado bien definidos los roles de cada persona involucrada en la partida, podemos comenzar relatando como ocurriría la partida propiamente dicha.

El primero en hablar será el terapeuta, que expondrá los hechos (si fuera necesario) que han ocurrido para que los pacientes estén ahí. En el caso de la primera sesión de juego de la crónica, esta introducción será mucho más extensa, pues habrá que explicar todos los elementos necesarios para que no haya que interrumpir la acción con posterioridad. Para ilustrar este ejemplo, se proponen a continuación varios ejemplos que, aunque distintos, son igualmente válidos.

- Mi nombre es el doctor Lauren y os doy las gracias a todos por estar aquí. Sé que no es sencillo venir por iniciativa propia a una terapia como esta, donde todos deberéis enfrentar los hechos que abusos cometidos por los vampiros contra vuestras personas ¿Alguien se ofrece voluntario para narrar su experiencia? ...

- Hola, siéntese, por favor. Tengo aquí tu caso... Asalto, violación y agresión, ajá. 7 años de cárcel, conmutada por presentarte voluntario para este experimento. No sabes de que va ¿Verdad? Te lo explico ¿Te suena el tratamiento Ludovico?
- Soy Simon y al primero que haga un chiste con mi nombre le parto la cara. Sé que no queréis estar aquí, yo tampoco querría, pero os jodéis. Que seáis menores de edad no significa que no podáis comportaros, así que no me toquéis los huevos. Todos habéis tenido problemas con la ley y aquí intentaremos descubrir qué os llevó a tomar esas decisiones. Tú, rubita, empieza.

Se puede observar fácilmente las pautas de la introducción. Con una pequeña conversación debes explicar la situación del terapeuta, la de los pacientes y el mundo que les rodea.

Cuando más abierta sea la explicación, más camino tendrán que rellenar los pacientes. No existe una elección incorrecta a este respecto, pero un buen

director de juego conoce a sus jugadores y sabe qué nivel de interpretación pueden llevar. Dejarles manga ancha si son inventivos o insertar gran cantidad de elementos que deban utilizar si son más noveles, centrando así su atención en lo que deben hablar, parece la decisión más acertada.

La introducción debe ser lo único preparado por el terapeuta. A partir de ahora deberá improvisar y continuar, además de moderar, el discurso de los pacientes.

El primer paciente comenzará a hablar en ese momento, relatando lo que él crea necesario. Esto es simplemente una conversación, por lo que las reglas a seguir son imposibles de narrar, pero si hay unas pautas interesantes a seguir para hacer el juego más ameno:

- No lo cuentes todo. Así podrás dejar que los otros jugadores interactúen en tu historia y la completen.
- No te cierres contando tu historia. Sé flexible e intenta enlazarla, aunque sea

en un nivel sentimental, con las de otros jugadores.

- Déjate llevar. Recomiendo que los primeros minutos de conversación sean sobre trivialidades, para que centres la personalidad dentro del contexto de la partida.
- Sé natural. Si tu personaje es francés, pero descubres que el acento destroza tu interpretación, elimínalo y da cualquier excusa para que esto sea así.
- Evita parar la narración. Ya que el juego premia la inmersión absoluta en otro personaje, evita cualquier posible distracción. Si es posible, desconecta el móvil y elimina cualquier sonido ambiental.

Todos estos consejos serán útiles, pero la única regla de oro será la intuición. Si tienes la creencia de que puede funcionar, hazlo.

También sería interesante tener una pequeña charla anterior a la sesión de terapia donde se propongan posibles escenarios peligrosos para la partida. Por ejemplo, si uno de los personajes es abiertamente agresivo, es posible que

termine atacando al terapeuta en un arranque de ira ¿Cómo se resolverá en partida? El golpe se puede fingir fácilmente, pero la resolución de esa escena puede ser peligrosa. Quizás el terapeuta sepa defensa personal e inmovilice al paciente, o quizás este tenga poderes mágicos y asesine al médico de un solo golpe.

Sea cual sea la resolución, debería ser pactada antes de la partida y respetada durante el transcurso de la misma.

También es altamente recomendable programar una “palabra segura” para abandonar completamente la sesión de juego. Ya que este juego es muy intenso emocionalmente, es posible que algún jugador se asuste por la reacción de otro de ellos.

Nunca hay que olvidar que todo es un juego y que nadie se está enfadando o entristeciendo realmente. Pero como somos humanos (y por lo tanto, falibles) y los temas a tratar pueden ser muy delicados, es posible que algún jugador quiera “retirarse” del juego. Si se pacta una palabra que, al pronunciarse, se deja

el juego, cualquier jugador tiene esa posibilidad.

Por supuesto que esta técnica choca directamente con la regla de “No parar nunca” pero la salud mental va por encima de cualquier juego. Respetad eso. Si se llega a este extremo, relajaos, separaos y dadle espacio y tiempo a la persona que pidió el parón. La partida puede continuar otro día.

Por la intensidad del juego, no se recomienda que las partidas sean muy largas. Aunque la duración podría variar según el número de jugadores, una hora es más que suficiente para un máximo de 2 o 3 jugadores. Más tiempo si es un grupo grande, pero no se recomiendan más de 5-6 pacientes simultáneos.

Aunque en la realidad las sesiones de terapia tienen una duración exacta, en *In Treatment* no se persigue la simulación tan milimetrada. Es mucho más interesante dejar la partida en el momento en que la tensión empieza a decaer o cuando se haya llegado a una revelación interesante para la trama.

Por último, hay que hablar de la continuidad de la partida. Entre una terapia y otra, en tiempo de juego, debería pasar únicamente una semana. Pero quizás por motivos de trama te interesa hacer partidas alejadas tres semanas la una de la otra o por otro lado te puede interesar un desarrollo más intensivo, con sesiones diarias. Incluso es muy probable que los pacientes tengan trabajos fuera de lo común que no les permitan llevar una rutina como la que aquí se plantea.

Sea cuál sea la decisión, se debe informar a los jugadores del tiempo ocurrido entre una sesión y otra y los eventos ocurridos a nivel global durante ese tiempo.

Por poner un ejemplo, puedes “engañar” a tus jugadores, proponiendo historias dentro de un mundo realista, sin ningún elemento de fantasía o ciencia-ficción asociado. Tras varias partidas narrando esas vidas y como la rutina va teniendo efecto sobre ellas, podría haber un suceso a nivel global (invasión,

apocalipsis, guerra, extinción, etc) que destruyera el statu quo.

De este modo, es probable que consigas personajes que no saquen tanto partido a la situación en partida, pero sí conseguirás personajes realistas con una vida normal y un trasfondo social muy desarrollados que posiblemente no tendrías de otro modo.

Sea como sea, las partidas han de ser divertidas, y esto sólo se consigue con una buena compenetración, respeto y trabajo por parte de ambos lados. Documentación, invención propia y originalidad son prioritarios para que los jugadores se sientan dentro del juego.

El juego no tiene un final claro. Si se consigue que el paciente supere su trauma, sea cuál sea, se puede dar por concluida la terapia, pero quizás ese problema sólo enmascaraba otro más grave. O quizás el terapeuta cree que la terapia debe terminar.

La respuesta a cualquiera de estas preguntas, la debéis realizar vosotros.

Modalidades de Juego

- Haces que suene perverso. – el gesto de Thomas cambió por completo al oír la acusación.

- No puedes negar que una violación es algo perverso ¿Por qué lo hiciste?

- Porque... Porque TENÍA que hacerlo. Porque se largaba de mi lado y... no entendía el por qué.

- ¿Por qué crees que se marchó?

Thomas se relajó un poco, aunque su espalda seguía erguida, tensa. Alerta.

- No lo sé.

- Repasemos lo que ocurrió. Estabais viendo la tele ¿Qué ponían? – Thomas, al oír esas palabras, le miró extrañado - Concédeme ese capricho. Si no tiene relación, simplemente habremos malgastado un poco de tiempo ¿No?

Thomas se puso a pensar, a recordar cada detalle de ese día. Al cabo de un rato, ya centrado, contestó.

- Estábamos viendo una peli de Will Smith dando hostias. En los anuncios, vimos... era uno de un coche, creo. Una familia perfecta, con sus dos hijos sonrientes, su casa enorme y el marido conduciendo el coche. Y me dije: “Wow, eso es lo que quiero para nosotros”.

- ¿Eso es lo que ella busca de la relación?

- ¿Por qué no iba a querer eso? – respondió confuso. - ¿Quién no querría?

- No sé. Quizás era muy joven para comprometerse hasta ese punto, o quizás aspiraba a otra cosa que cuidar de niños. – Samuel hablaba delicadamente, sacando el tema poco a poco - Quizás quería ella conducir el coche.

- Pfff, tonterías. Ella nunca quiso nada de eso.

- ¿Cómo lo sabes?

- Porque... Yo que sé, esas cosas se saben. Yo le daba todo lo que ella quisiera. Ella lo sabía. Incluso conseguí que dejara el trabajo para que tuviera más libertad.

- ¿Conseguiste que dejara el trabajo? – repitió Samuel con incredulidad.

- Sí, como sólo teníamos una casa que pagar, era suficiente con mi sueldo, así que ella podía quedarse en casa.

- Pero ¿Y sus compañeros de trabajo?

- ¿Para qué los necesitaría? Me tiene a mí. Yo sólo la necesito a ella ¿Por qué Amy no?

- ¿No ves una pauta en todo lo que me cuentas? Le obligaste a ir a una cita, a conocer a tus padres, a irse a vivir contigo, a dejar el trabajo... Llegó un momento en que ella no tenía el control sobre su vida. La convertiste en un apéndice de ti mismo.

- No te entiendo... Le di una vida soñada por cualquier mujer.

- ¿Alguna vez le preguntaste si ella quería algo de eso? ¿Si es a donde quería que fuera su vida?

- ¡Claro que ella quería eso!

- Entonces ¿Por qué huyó cuando le pediste en matrimonio?

- Joder ¡He venido aquí para que me lo digas!

- Creía que estabas aquí para examinar por qué hiciste lo que hiciste.

- ¡Sé por qué hice lo que hice! Me rechazó, me ridiculizó. Necesitaba un escarmiento.

- ¿Entonces lo hiciste por su bien? Le arrancaste la ropa y la forzaste a tener relaciones sexuales en un callejón... por su bien.

- Dime por qué me dejó. Necesito saberlo. – Thomas estaba con los nudillos blancos de lo fuerte que apretaba los puños.

- No puedo decírtelo yo. Sólo puedo guiarte, pero la respuesta tiene que salir de ti.

Thomas se levantó y golpeó violentamente la mesa, haciéndola volcar. Después se acercó al terapeuta hasta estar a medio palmo.

- ¿¡QUÉ COÑO HAGO AQUÍ ENTONCES!?

Samuel no se inmutó y se limitó a señalar la mesa rota.

- Eso deberás pagarlo aparte.

Ya se ha comentado anteriormente, pero este juego de rol admite diversas y variadas aproximaciones interesantes. Probablemente las listadas aquí no sean las únicas, aunque la lista es lo suficientemente extensa como para darte pie a crear el tuyo propio a raíz de los demás.

Estas modalidades de juego pueden fusionarse, sobreponerse o incluso alternarse. Como el resto del libro, son sólo pautas a seguir, no reglas.

Cada modalidad de juego tendrá su título, una lista de material y un tiempo estimado de juego.

En la explicación de tiempo de juego nunca se da un número exacto de sesiones de juego, porque esto varía respecto a factores que no pueden ser analizados aquí.

Sin más dilación, entramos en la lista de modalidades de juego:

- Creación de personaje:

Material adicional: Reglamento y ficha de otro sistema de juego.

Tiempo de juego: Varía según el número de jugadores. 30 minutos por jugador. Sesión única.

Explicación: Muchas veces, aún con la ficha ya terminada, cuesta encontrar la “voz” o personalidad de un personaje hasta haberlo jugado unas cuantas veces. Con *In Treatment* puedes hacer esto antes de iniciar la propia partida.

El máster de la otra crónica dará las pautas que quiere conseguir con la partida y tomará el papel del terapeuta. Luego los pacientes, por turnos, tendrán una sesión corta con el terapeuta donde hablarán de la vida privada de su personaje.

Esta puede ser improvisada sobre la marcha o estar preparada y amoldada en

última instancia a los requerimientos del máster.

De esta forma, todos los personajes tendrán un trasfondo más jugoso y único, separado de los demás. En ese momento, con el concepto de personaje mucho más claro, el jugador procederá a hacer la ficha del personaje.

Pero esto puede ser peligroso para la narración de la partida, ya que cada uno de los jugadores estará aislado. Es por eso que se recomienda terminar con una terapia de grupo donde crear trasfondo común más centrado en lo que será más tarde la sesión de juego real.

Después de ese paso, se puede hacer un segundo repaso a las fichas, dando las últimas pinceladas antes de jugar la crónica real.

- **Terapia aleatoria:**

Material adicional: Lista de eventos, objetos o personas.

Tiempo de juego: Una sesión auto conclusiva de 30 minutos.

Explicación: Para este tipo de partidas, se necesita una variable aleatoria. Ya puede hacerse haciendo tiradas en una tabla creada por el terapeuta, con las cartas de juego *Érase una vez*, o con cualquier otra forma que se te ocurra de conseguir eventos aleatoriamente.

Para este tipo de juego, el tono y el objetivo del mismo varían bruscamente. Ahora, las historias serán más caóticas y, probablemente, surrealistas. Hasta tal punto que se podría hablar de un juego totalmente diferente.

Aquí el enemigo no será uno mismo, sino el terapeuta, que cree que los uno de los jugadores está loco y está intentando desenmascararlo.

Durante la sesión de terapia normal, el jugador que tenga el turno de palabra robará una carta y narrará un evento con dicho evento, pasándole el turno al siguiente (según el movimiento de las agujas del reloj), que repetirá el proceso.

Los pacientes contarán una historia poco a poco, cada uno desde el punto de vista de su personaje, pero muchas veces será ilógica por el propio devenir de las cartas. Al cabo de treinta minutos de narración (que el terapeuta deberá escuchar pacientemente y podrá parar en cualquier momento para hacer preguntas), la sesión terminará y el terapeuta tendrá que tomar una decisión

¿Quién es el loco? El resultado es simple. El que el terapeuta considere que ha contado la historia más ilógica. Ahí la partida termina y en la siguiente ronda, el loco hará de terapeuta y los demás jugarán como pacientes.

- **Terapia de grupo:**

Material adicional: Ninguno

Tiempo de juego: Un número sin determinar de sesiones de 1-2 horas.

Explicación: El propio nombre indica el tipo de terapia que se intenta conseguir. En una terapia de grupo, todos los pacientes deben tener algo en común. Esto puede ser algo tan simple como que son pareja, o miembros de una misma familia, hasta víctimas de violación o pacientes terminales.

Hay dos tipos de terapia. En una de ellas, los pacientes intentan darse apoyo mutuamente para superar un problema común, como podría ser Alcohólicos Anónimos. En la otra, los pacientes conviven a la fuerza por algún motivo y vienen a superar los problemas de convivencia que surgen entre ellos.

Quizás esta segunda forma es más complicada, porque la historia no existe

con anterioridad, por lo que nos centraremos en la terapia de superación.

Aquí todos narrarán, por turnos, sus propias experiencias y luego intentarán aconsejar a los demás o empatizar con sus historias. En la sección de *Terapia integrada* se hablará más en profundidad del otro tipo.

Hay multitud de herramientas para crear un sentimiento de comunión e integración, desde un simple abrazo grupal hasta la designación de un padrino que le ayude a rehacer su vida. Explótalas como terapeuta y consigue que tus pacientes vuelvan a tener una vida normal.

También sería interesante contar con algún que otro personaje que no quiera estar ahí, pero que la ley (o cualquier otra razón) le obliga a esta. En ese caso, la labor del terapeuta es mucho más compleja pero puede ser más divertida.

- **Terapia individual:**

Material adicional: Ninguno

Tiempo de juego: Un número sin determinar de sesiones de 1-2 horas.

Explicación: Es el método más simple, pero posiblemente será el más interesante y fácil de explotar. Aquí el paciente tiene libertad absoluta (salvo por lo que exija el terapeuta, claro) y la historia se contará con toda impunidad.

Así mismo, el terapeuta tendrá la posibilidad de ahondar más en el problema y se podrá permitir el divagar más tiempo.

Esta terapia es la base de todas las demás, por lo que será la mejor para empezar a hacerse con el juego y presentar ambientaciones. Aún así, se pueden jugar diversas terapias individuales interconectadas de alguna

forma previamente hablada entre los jugadores, incluso a espaldas del terapeuta, para que la ambientación sea más rica y plural.

También se puede jugar terapias individuales de personajes que, a su vez, tienen terapias en grupo e incluso podría llegar a ser divertido jugar una terapia individual con el declarado loco en una partida aleatoria.

Las posibilidades son tantas que no se pueden decir todas aquí, pero lo más divertido puede llegar a ser jugar con personajes injugables en partidas normales. Es más, podría ser que un personaje ya abandonado por salirse de la escala de poder del juego en que se ambientó, sea recuperado ahora para este juego.

- **Terapia integrada:**

Material adicional: Crónica paralela de otro juego de rol tradicional.

Tiempo de juego: Dependiendo del terapeuta, nunca se aconseja sesiones de más de 1-2 horas.

Explicación: Esta modalidad de juego intenta sacar todo el jugo a un personaje de una partida ya existente. De esta forma, las sesiones de terapia estarán integradas dentro de una historia ya mayor y, por lo tanto, ya estarán narradas.

En este caso, tanto los pacientes como el terapeuta conocerán los sucesos acontecidos y lo único que habrá que explotar es los sentimientos de estos personajes ante lo ocurrido.

Para ello lo mejor es utilizar terapias de grupo, donde los jugadores encontrarán un lugar cómodo y amigable para decirse las cosas a la cara mutuamente.

Además, las herramientas aquí usadas no se reducirán al tiempo de la sesión de juego, sino que se pueden extender a la partida de rol. Los jugadores tendrán que colocar estas sesiones de terapia cronológicamente dentro de la línea temporal de la partida, incluso puede ser útil interrumpir la propia sesión real con la terapia, ya que la confusión es mínima y el traslado de una a otra inmediato.

Así mismo, existen diversos juegos de rol (sobre todo aquellos que tienen un sistema de cordura) que tienen una forma de sanar al personaje con ayuda de terapias. De esta forma, el terapeuta puede determinar de forma narrativa el éxito o fracaso de la sesión en cuestión.

Por supuesto, cualquier otra modalidad de juego puede entrar en esta, pero una terapia de grupo para superar supuestos problemas de convivencia es la que más se ajusta.

- **Terapia pactada:**

Material adicional: Lista de eventos, objetos o personas.

Tiempo de juego: Un número sin determinar de sesiones de 1-2 horas.

Explicación: La terapia pactada no es más que un subtipo de terapia grupal o individual, creada para terapeutas que prefieren un control más extenso sobre sus partidas.

Para este cometido se creará una lista de eventos por parte del terapeuta (se pueden utilizar los mismos elementos que en las terapias aleatorias) para decidir el transcurso de las vidas de los pacientes entre sesión y sesión.

El terapeuta, antes de la sesión de juego elegirá (deliberadamente o al azar) un número concreto de sucesos que ocurren al personaje en cuestión. Esto se hará siempre antes de cualquier sesión de terapia y se hará para todos los pacientes por separado.

El terapeuta puede ser todo lo extenso que quiera al relatar estos sucesos, aunque se recomienda sólo dar una idea y dejar que rellenen los pacientes el resto. Incluso si un jugador estuvo deslumbrante en la partida anterior, se le puede premiar dejándole elegir su propio suceso o el de un compañero.

Esta modalidad de juego tiene muchas de las ventajas de una partida integrada, pero sólo ocupará el tiempo que dure la sesión de terapia. Así mismo, heredará muchas de las virtudes de la terapia de grupo o individual (dependiendo de cuál se use), aunque limitando a la misma vez la historia a cargo del paciente.

Con todo, la historia pactada también se puede realizar entre jugadores previamente a la partida, para intentar crear una trama conjunta entre varios de los pacientes.

Consejos Finales

Thomas gritó, impotente. Dio un par de vueltas por la consulta, airado, sin saber qué hacer. Intentando calmarse. Samuel, por su parte, esperó pacientemente a que su paciente se relajara.

- Estoy aquí para ayudarte.

- No, te pago para entender lo que hizo ella.

- No. – Samuel se puso más seco y autoritario – Viniste aquí por eso, pero no estás aquí para ello. Estás aquí para solucionar tus conflictos y afrontarte a ti mismo.

- ¿Afront...? – Thomas se indignó visiblemente – ¿Qué estás diciendo?

- Estoy diciendo que has sido lo suficientemente egoísta como para castigar con una violación a la persona que más amas en el mundo.

- ¿Crees que me gustó hacerlo? ¿Crees que lo disfruté?

- Seguro que antes de la penetrarla analmente le dijiste “Esto me duele más a mi que a ti”.

Thomas se volvió a sentar, nervioso. Samuel había dado en el clavo. Palabra. Por palabra.

- ¿Y ahora qué?

- Ahora tendremos que examinar lo ocurrido. Por qué ha ocurrido y qué te llevó a hacerlo.

- Ya te lo he dicho. Tenía que...

- Fríamente ¿De verdad crees que actuaste de forma correcta?

- No lo sé.

- Si volviera a darse la situación ¿Harías lo mismo?

- No. – contestó Thomas con la voz quebrada.

- Ahí tienes tu respuesta, entonces. – Samuel apuntó algo en su libreta. – Ahora... Háblame de tu padre.

El objetivo y mecánica del juego está explicado. Las motivaciones para jugar tanto del terapeuta como del paciente y las técnicas más usuales también han tenido su apartado.

Pero seguro que te preguntas como sacar el máximo partido a todo esto. Cómo aprovechar las ideas y cómo hacer que sigan siendo interesantes después de varias sesiones.

Gran parte de este trabajo es del paciente, que debe tener una historia interesante que contar. Pero si el terapeuta no se implica, no profundiza en los sentimientos del personaje y no hace las preguntas adecuadas, el juego pierde muchísimo.

Puede parecer que el juego es aburrido para el narrador, que arrastra sólo lo malo de ser director de juego limitando en gran parte lo bueno. Para limitar esto, se podría realizar una interpretación más profunda del terapeuta, dotándole de una cierta personalidad que choque con algunos de los aspectos narrados por el paciente.

Un claro ejemplo podría ser un terapeuta judío tratando a un neonazi, o una víctima del terrorismo a alguien de al Qaeda. Otro ejemplo podría ser una historia más cercana, como por ejemplo que ambos personajes puedan estar enamorados de la misma persona o que el terapeuta sea un agente secreto de la CIA que debe sonsacar información al paciente.

Sea como sea, la mejor forma de que el juego sea atrayente es planteándose retos. Explótalos todos y juega una y otra vez con diversos terapeutas, diversas aproximaciones al mismo problema o incluso la misma historia con distintos pacientes que tengan papeles distintos en dicho relato.

Si todo esto no es suficiente, busca otros incentivos, como “educar” a tus jugadores obligándoles a realizar trasfondos más trabajados o haciendo que piensen más en la psique del personaje a la hora de crearlo.

Y si todo lo demás falla, hazte terapia a ti mismo.

— in TREATMENT —

— in TREATMENT —