

Critical Success: The narrative weight of chance in TTRPG based shows (actual play)

Éxito Crítico: El peso narrativo del azar en las series basadas en TTRPG (actual play)

Calvo Martín, Jorge

Universidad Complutense de Madrid, España

García García, Francisco

Universidad Complutense de Madrid, España

Abstract

In recent years TTRPG (Tabletop Role Playing Game) based shows or actual plays have seen amazing growth, with shows like Critical Role being the number one grossing channel on the streaming platform Twitch .TV and Dimension 20 becoming the flagship content for the newly rebranded Dropout.TV. This shows put in the forefront of their storytelling, chance, and the players' ability to improvise, to the detriment of a traditional screenplay. The failure or success of every action and the making of every player character (the stats and backstory of the characters are rolled and fleshed out in pre-production phases) is often determined by luck of the draw (dice roll, card draw...), thanks to the rules provided by the TTRPG system of choice (in most cases Dungeons & Dragons 5e). The system allows for Dungeon Masters (the players that run the game and consequently the story) to step out of the rules set and change the impact of some dice rolls, allowing the chance of a natural 20 on D20 roll to completely restructure the narrative of the story. Is this rolling of the die aspect and more important natural 20s and 1s where this study will focus, trying to comprehend how special they really are and how much impact they can have in the result of the show.

Keywords: TTRPG, Chance, Actual Play, Narrative, Improv.

Introducción

Las series basadas en TTRPG (Table Top Roleplaying Games) son un género cada vez más frecuente y prolífico. En los últimos años y gracias a la capacidad de distribución propia que otorgan las plataformas de contenido in streaming como Twitch. TV o Youtube series y podcasts como Critical Role o Dimension 20 se han convertido en un fenómeno de masas absoluto. Este crecimiento imparable, ejemplificado por la trayectoria de Critical Role, que en tan solo 7 años ha pasado de ser una sección de la compañía Geek&Sundry, a conformar su propia empresa y conseguir recaudar más de once millones de dólares en Kickstarter para la producción y distribución de una serie animada, nos lleva a preguntarnos cómo funcionan este tipo de productos, que tienen de especial que los aleja de la narrativa guionizada y provoca tanta atracción en el público. Pero antes de realizar un análisis de la series y su narrativa es necesario contextualizar y explicar su elemento principal.

¿Qué es un TTRPG?

Un TTRPG en definitiva es un juego de mesa para dos o más personas, pero esa definición queda demasiado incompleta cuando nos asomamos al inmenso catálogo de juegos de mesa existente en la actualidad, por lo que es necesario definirlo más allá de ello. Daniel Mackay en su libro sobre la fantasía de los juegos de rol los define como

An episodic and participatory story-creation system that includes a set of quantified rules that assist a group of players and a gamemaster in determining how their fictional characters' spontaneous interactions are resolved. (Mackay 2001, 4)

Sin embargo, y aunque la mayoría si hagan necesaria esta figura, existen juegos de rol que no requieren de la existencia de un gamemaster. Entonces procedemos a indicar que los TTRPG son sistemas de creación de historias esporádicas y participativas que, mediante un sistema de reglas, asisten a un grupo de jugadores, entre los que puede haber un gamemaster, a determinar cómo se resuelven las interacciones espontaneas de sus personajes ficticios.

Una vez sentada esta base y entendiendo que efectivamente estos juegos son en definitiva una herramienta narrativa bastante singular, debemos elegir uno de estos muchos sistemas.

¿Qué es Dungeons & Dragons?

Dungeons & Dragons, en español Dragones y Mazmorras (DnD para abreviar) es un sistema de TTRPG nacido en 1974 de las manos de Gary Gygax y Dave Arneson. Este sistema que empezó como una serie de tres libretos marrones con una serie de reglas desordenadas y a medio explicar, se ha convertido hoy después de 5 ediciones completas en uno de los sistemas más usados de los últimos 50 años, pero no siempre ha sido así. La sociedad americana de principios de los años 80 sufrió una ola de fanatismo religioso, que propuso a DnD como la puerta de entrada a lo oculto por la que los jóvenes estadounidenses perdían su virtud. Este llamado "satanic panic"(Wilson 2019, 1) supuso un gran golpe a la producción del sistema de juego que, por suerte, se encuentra en la actualidad en una etapa de renacimiento, gracias en parte a la popularidad de contenidos audiovisuales como "Critical Role", (que utilizaremos como caso de estudio), "Adventure Zone" o "Not Another DnD Podcast" y sobre todo por la facilidad que supone entender las mecánicas del juego, gracias al trabajo que Wizards of the Coast (la empresa productora del sistema) y en especial a Mike Mearls (cocreador del DnD 5e) (Dimension 20 2019).

¿Qué es Critical Role?

Critical Role es una serie de actual play surgida el 17 de marzo de 2015, como serie semanal en el canal de la compañía Geek&Sundry, para posteriormente separarse y formar su propia empresa bajo el nombre de la serie. Al hablar de actual play, nos referimos a cualquier serie en video o formato podcast que utilice un sistema de TTRPG como elemento diferenciador de la narrativa tradicional. Estas series generan sus historias sin necesidad de un guion. El gamemaster, crea un mundo y una serie de elementos dramáticos que propone a los jugadores, a través de multitud de personajes interpretados por él, con los que los jugadores pueden interactuar en el momento de manera improvisada.

It is useful to understand the show as a mix between game: the players roll dice and make tactical decisions as RPG characters, theater: the players perform roles, craft a compelling narrative, and put on accents for a live audience, and improv: since both the dungeon master and players are making consequential decisions moment to moment and playing off each other in character (Kersting 2021)

Aunque cualquier persona puede participar en una partida de rol privada, es entendible que, a la hora de formar un grupo de actores para la realización de una serie de este estilo, es deseable, no solo un conocimiento previo del sistema de juego que se va a utilizar, sino también experiencia en la actuación y aptitudes y herramientas para la improvisación, además de un grado de complicidad y conocimiento entre ellos.

El elenco de la serie está formado por un grupo de actores y actrices de doblaje antiguos amigos y conocidos entre sí, (los siete jugadores, Ashley Johnson, Liam O'Brien, Travis Willingham, Sam Riegel, Laura Bailey, Taliesin Jaffe y Marisha Ray y el gamemaster Matthew Mercer), a raíz de una partida casera celebrada por el cumpleaños de Liam O'Brien. Las campañas de Critical Role se pueden ver en directo vía el canal de twitch.tv de la compañía, o en VoD y audio podcast unos días después del estreno en youtube, Spotify, Ivoox y otras plataformas de distribución similares, con audiencias que superan el millón de visualizaciones en VoD. La primera partida se empezó a emitir ya empezada y adaptada de una edición anterior de DnD a la quinta edición. Esta campaña que marcó el estilo de la compañía, episodios largos (en torno a las cuatro horas por emisión), con realización multicámara en directo, dió paso a varios episodios sueltos, también llamados OneShot, a una serie de animación distribuida por Amazon Prime Video, a la segunda campaña (ya finalizada) y a un par de miniseries. A simple vista un episodio de cuatro horas donde ocho personas interpretan personajes de ficción de manera improvisada, sin más herramientas que sus voces, mapas para los momentos de combate y dados para resolver las acciones de los personajes, suena un poco tedioso, incluso difícil de ver, pero hay algo especial en la narrativa de este producto, quizás sea la extraña unión entre el personaje y el actor, la espontaneidad

del elemento improvisador o la expectación por una tirada de dados que cambie la historia por completo. Y son esos elementos los que nos llevan a realizar este análisis y a preguntarnos cómo funcionan estas series. Con esta idea en mente planteamos nuestro objetivo, generar una comprensión del funcionamiento de las series actual play como genero narrativo. Para llegar a ello hemos de preguntarnos dos sencillas cosas. ¿Cuáles son las estrategias narrativas propias de los TTRPG? y ¿Cuál de estas estrategias tiene más peso en la construcción del relato?

Marco teórico y metodología

Pese a que la audiencia cada vez consume más estos contenidos, desde el academicismo encontramos una falta de profundización en el tema, aunque sí que es cierto que varios autores abordan los actual play y los sistemas de TTRPG en general, desde enfoques no narratológicos, centrados en las relaciones con la audiencia (Yeates 2020), los espacios sociales (Seymour 2020) e incluso la pedagogía (Turner y Morgan 2021). Nuestro trabajo pretende generar un análisis textual que permita entender estas series desde un punto de vista de la narración, para ello nos basamos en el enfoque propuesto por Tereza Picková en su tesis doctoral sobre los distintos marcos de significado que forman parte de la comunicación en un entorno de TTRPG (Picková 2022) y que ella construye ampliando la estructura de análisis planteada por Gary Alan Fine.

En su teoría, Picková establece la existencia de un cuarto marco de significado, aquel de los "storytellers" o narradores que completa los tres marcos propuestos por Fine (marco de la persona, marco del personaje y marco del jugador), concluyendo que los:

TTRPGs resemble storytelling situation to such high degree, that avoiding the frame of meaning of the storyteller in the analysis would result into incomplete understanding of the behavior of the players, as a key frame of meaning would be missing (Picková 2022, 95)

Nosotros vamos un paso más allá y añadimos que, para poder realizar un análisis narratológico completo de estas situaciones, hemos de incluir la herramienta base sobre la cual se toman decisiones en el marco del jugador, es decir el sistema de juego y en adición a este, el elemento que supedita el resultado de todos los eventos y por lo tanto la conclusión de la historia, el azar. De esta manera podremos observar que elementos tienen más peso en la narración, las interacciones entre los actores, las herramientas de las que disponen o el azar.

El sistema de juego

Explicar el sistema de juego completo de dragones y mazmorras 5e y analizar cada secuencia teniendo en cuenta todos los elementos posibles es una tarea más que titánica, por lo que estudiaremos la utilización del sistema en las secuencias a analizar de manera reducida pero representativa, de manera que podamos entender cómo se relaciona el sistema con el marco del

jugador y el azar. Dragones y Mazmorras 5e funciona alrededor de una serie de aptitudes que se otorgan a cada personaje en función de sus estadísticas, clase, raza o historia y a partir de tiradas de un dado de 20 caras (de aquí en adelante D20) estas aptitudes se surgen de seis estadísticas de habilidad que tiene cada personaje: Fuerza, Constitución, Sabiduría, Inteligencia, Carisma y Destreza. Estas estadísticas llevan una cifra asociada del uno al veinte (es posible exceder el 20 en algunas ocasiones) y un modificador derivado de esa cifra (ver figura 1), ese modificador es el que se añadirá a las tiradas de D20 asociadas a las aptitudes a la hora de buscar el éxito de las acciones de nuestros personajes. Toda tirada de un D20 se divide en una de tres opciones, tirada de ataque, tirada de aptitud o tirada de salvación y lleva asociado un modificador en función de aquello que nuestro personaje sabe hacer mejor o peor, pero esta no es la única manera de afectar al resultado de una tirada. Cualquiera de estas tiradas puede ser objeto de ventaja o desventaja, situaciones especiales, en las que la tirada se duplica y se elige uno de los dos resultados (el más alto en caso de la ventaja y el más bajo en el de la desventaja), además existen habilidades especiales, hechizos y otros elementos que permiten añadir valores numéricos a las tiradas o el resultado de tiradas de dados de menor valor.

Ability Scores and Modifiers			
Score	Modifier	Score	Modifier
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Figura 1. Puntos de habilidad y Modificadores.
Fuente: DnD 5e Players Handbook

La elección de estos modificadores, así como las competencias (aptitudes cuyo modificador aumenta en función del nivel del personaje) se realiza durante la creación del personaje y se puede modificar a lo largo de la partida (con cada una de las subidas de nivel a lo largo de la campaña), los personajes pueden elegir poner cada uno de los niveles a su disposición en una de las múltiples clases que otorga el sistema, no estando obligados a elegir una única clase. Estas clases, funcionan de la misma manera que en los juegos de rol para ordenador, dando acceso a habilidades únicas, hechizos y estilos de juego diferente y sirven como guía a la hora de elegir los modificadores de cada habilidad, de esta manera un bárbaro decidirá priorizar los modificadores de fuerza y constitución, para cumplir su rol de "tanque" mientras que un mago

elegirá su inteligencia y sabiduría para convertirse en un "cañón de cristal", esto solo será por supuesto si los jugadores desean utilizar personajes optimizados para el juego, teniendo la opción de ir en contra de los tropos de personaje clásicos para generar personajes con "fallos de diseño" que puedan aportar elementos narrativos más interesantes.



Figura 2. Fragmento de una hoja de creación de personaje.
Fuente: DnD 5e Players Handbook.

Las tiradas de D20 tienen como función principal ser comparadas con otras tiradas, o con valores marcados para indicar el éxito o fracaso de una acción.

1. En el caso de una tirada de ataque: se intenta igualar o sobrepasar la clase de armadura (Armor Class, AC para abreviar) y a la tirada se añade tu modificador de habilidad (en función de tu elección de clase), y tu valor de competencia (siempre y cuando el ataque se haga con un arma en la que se tenga competencia, también definido por la clase). En las tiradas de ataque un uno en el dado significa fracaso crítico y la acción falla independientemente de los modificadores y un 20 en el dado supone un éxito crítico y la resolución positiva de la acción independientemente de los modificadores, así como una duplicación del valor de daño asociado a la tirada.
2. En el caso de una tirada de aptitud: se intenta igualar o sobrepasar la clase de dificultad (Difficulty Class, DC para abreviar) y se añade el modificador asociado a la aptitud más la competencia en caso de tenerla, (en el caso de no ser una aptitud y ser una habilidad la competencia no se aplicaría). En este tipo de tiradas la decisión de permitir un éxito crítico o un fallo crítico queda a discreción del gamemaster.

3. En el caso de una tirada de salvación: se intenta igualar o sobrepasar la clase de dificultad (Difficulty Class, DC para abreviar) y se añade el modificador asociado a la salvación y la competencia en caso de tenerla. En este caso las tanto el fallo crítico como el éxito crítico suponen el fracaso o la resolución positiva de la acción inmediata sin tener en cuenta los modificadores.

Typical Difficulty Classes	
Task Difficulty	DC
Very easy	5
Easy	10
Medium	15
Hard	20
Very hard	25
Nearly impossible	30

Figura 3. Tabla de clases de dificultad.
Fuente: *DnD 5e Players Handbook*

El azar

Como ya hemos visto al hablar del sistema, el azar es el encargado de decidir el éxito o fracaso de las acciones, así que para comprender la importancia de este factor en el resultado de la narración es necesario realizar un cálculo probabilístico que permita ver en números cómo de improbable es cada una de las situaciones, así que atendiendo a la definición clásica de la probabilidad $P(A) = \frac{\text{Número de casos favorables}}{\text{Número de casos posibles}}$ (Bacchini, y otros 2018)

La posibilidad tanto de un éxito crítico como de un fallo crítico es 1/20 en condiciones normales, ya que los modificadores no afectan, sin embargo, los jugadores pueden modificar esta probabilidad, buscando aplicar ventajas o desventajas, generando: que en ventaja las posibilidades de sacar un éxito crítico serían la posibilidad de sacar un 20 en cualquiera de los dos dados, más la posibilidad de sacar un 20 en ambos es decir, 2/20 sin embargo la probabilidad de un fallo crítico se reduce a que el resultado de ambas tiradas sea uno, por lo tanto 1/400.

Si salimos de estos casos debemos calcular las probabilidades individualmente para cada situación, teniendo en cuenta los modificadores y los diferentes AC y DC y utilizando la fórmula indicada atentamente. De esta manera podremos observar como las decisiones de los jugadores sobre el sistema modifican la probabilidad y por consiguiente cuanto peso se le deja al azar.

Marcos de Significado

En cuanto a los marcos de significado utilizaremos la investigación de Picková para marcar tal y como hace ella las interacciones y discrepancias entre los marcos y como apoyan o quitan fuerza, a la narración, aunque nosotros también lo aplicaremos al producto audiovisual, ya que elementos que en una partida

privada podrían resultar incómodos o distracciones de la narrativa, en nuestro caso provocan una interacción extra entre el público y el reparto.

De esta manera observamos cuatro marcos de significado:

1. El de las personas: donde incluimos las interacciones entre los actores que resultan independientes de los otros tres marcos. Este marco supone un telón de fondo a la narrativa, siempre presente, pero sin interactuar con ella, proponiendo un lugar seguro donde salir en momentos complicados de la narrativa y a la vez aquel del que se escapa con la inmersión generada por el juego.
2. El de los jugadores: en este marco se encuentra el conocimiento del sistema de juego y por lo tanto todas interacciones referentes a él. A diferencia del marco de las personas este sí que cuenta con gran cantidad de interacciones con los marcos del personaje y del narrador, pues supone la herramienta básica para que los otros dos puedan trabajar.
3. El de los personajes: en este marco encontramos las interacciones hechas dentro del personaje, la propiedad básica de este marco es que al carecer de guion estas interacciones se realizan de forma improvisada. Es el marco que vive en la inmersión absoluta y a veces que se ve necesariamente interrumpida por los jugadores.
4. El de los narradores: en este marco se desarrollan las acciones de la historia, es el elemento donde a partir del conocimiento narrativo los actores toman decisiones, a favor de la generación de una narrativa satisfactoria, aunque eso suponga ir en contra de decisiones óptimas del jugador o para el personaje.

Es importante ser consciente de la interacción sin controlar de estos marcos, genera lo que en la comunidad se llama meta-juego, que se produce cuando la información que tiene uno de los marcos se ve reflejada en exceso en los otros. Generando una sensación de que la narrativa no fluye de manera natural y arruinando la inmersión no solo de los actores, sino del público.

Elección de las secuencias de análisis

A la hora de establecer una muestra para el análisis la decisión no es sencilla, debemos escoger secuencias que nos permitan identificar con facilidad los elementos mencionados anteriormente de manera representativa y clara, para ello y tras la visualización al completo de la segunda campaña de Critical Role, y todos sus Oneshots, la decisión es elegir cuatro secuencias que nos muestren distintos tipos de resultados, ya sea en escenas de combate como en escenas de rol. De estas secuencias analizaremos las interacciones entre los distintos marcos, las decisiones de los jugadores en cuanto al sistema se refieren y las probabilidades de éxito de las tiradas más significativas, de esta manera podremos inferir que elementos aportan más a la narrativa y al producto audiovisual.

Con estas secuencias elegidas y mediante el análisis de las variables ya mencionadas, planteamos la siguiente hipótesis:

El azar es una poderosa fuerza narrativa, pero hay que tener en cuenta otros elementos en la construcción del relato, a través de los cuales podemos modular la organización del relato.

Análisis

En este capítulo analizaremos una por una las cuatro secuencias escogidas, las ordenaremos por orden de aparición, aunque no existe una correlación directa entre ellas a parte de que cuatro de ellas forman parte de la misma historia. Para evitar transcribir las secuencias completas se incluirán enlaces a los documentos audiovisuales con sus respectivas marcas de tiempo, de esta manera podrán observarse más fácilmente los elementos a los que el análisis se refiere. En todas las escenas haremos una pequeña puesta en situación para contextualizar la situación y explicaremos las características de los personajes principales que influyen en el resultado final de la escena.

Primera escena: Grog y los 2 éxitos críticos consecutivos

The Search For Grog | Critical Role One-Shot <https://youtu.be/h15pEHs76TE> Marca de tiempo 4:31:45 a 4:36:20

En esta escena perteneciente a uno de los oneshots derivados de la primera campaña y realizado con una audiencia en directo, Grog, el barbaro/goliath (jugado por Travis Willingham) despierta libre en su cuerpo después de que su consciencia estuviese atrapada en una joya mágica, y observa una criatura gigantesca atacando a sus amigos, por lo que automáticamente la ataca. En cuanto a las herramientas del sistema de juego que influyen en esta situación indicar que los barbaros están diseñados para realizar potentes ataques cuerpo a cuerpo y aguantar muchos golpes, una de sus herramientas básicas se llama "reckles attack" y permite otorgarse ventaja a la hora de realizar un ataque a costa de que todo ataque realizado contra ellos también constará de esta ventaja. El jugador decide que su primer ataque será sin usar esta habilidad, y en la tirada de dado consigue un éxito crítico, con una probabilidad de 1/20, en su segundo ataque (parte de sus habilidades de clase) decide activar la habilidad "reckles attack" para aumentar sus posibilidades de volver a obtener un éxito crítico al doble, obteniendo también un 20 en la tirada del dado. De esta manera consiguió en un solo turno derrotar a un monstruo con una gran cantidad de puntos de vida reduciendo la duración del conflicto de manera extraordinaria. En cuanto a las interacciones entre los actores destacamos que las decisiones que pertenecen al marco del jugador se hacen manteniéndose en la inmersión del personaje casi todo el tiempo y que, pese a que en muchas ocasiones se rompe la inmersión para pasar al marco de las personas ralentizando la narrativa, no se genera un detrimento de la calidad del producto pues

estas introducciones entre los actores, las cámaras y el público aumentan la iconicidad del momento. Por otro lado, es destacable la transición del marco del jugador al del narrador tras conseguir la derrota del monstruo. Con tan solo una frase del gamemaster el actor pasa de contar el daño como jugador a explicar las consecuencias del ataque como narrador, pero manteniendo la voz y los manierismos del personaje.

Segunda escena: Fjord juega al Trebuchet

Harvest Close | Critical Role | Campaign 2, Episode 17 <https://youtu.be/RNOyGusWh3s> Marca de tiempo 32:19 a 36:26

En esta escena todo el grupo llega a una pequeña ciudad en la que se esta celebrando una feria, uno de los feriantes les propone un juego de habilidad en el que tendrán tres intentos para encestar un saco de arena en un cubo lanzándolo de espaldas como si de un trebuchet se tratase. El personaje de Travis Willingham, Fjord, decide intentarlo después de ver como el feriante ayudaba a una niña pequeña. A nivel mecánico el juego consiste en una tirada de destreza en desventaja, la primera tirada es un uno natural, con una probabilidad de 2/20, el segundo intento también se salda de la misma manera con un segundo fallo crítico consecutivo, y de la manera se saldará el tercer intento. A nivel azar tres fallos críticos consecutivos supone un evento de muy baja probabilidad, sin embargo, bien narrado, da pie a un momento de gran fuerza narrativa. De nuevo las interacciones entre el marco del jugador y de la persona se solapan, mientras vemos las reacciones de los compañeros a la "mala suerte" del jugador, mientras entre medias el gamemaster narra la escena de manera descriptiva, generando una imagen mental clara de la situación, y a la vez que esto pasa el resto de los actores interactúan dentro del marco de los personajes avanzando la narrativa. De nuevo podría parecer que, a nivel narrativo, las risas y las "interrupciones" del marco de las personas podría suponer un factor negativo, pero al ser esto no solo una partida de juego, sino un producto audiovisual, produce un valor diferente, de espontaneidad e integración de las emociones del personaje y la persona.

Tercera escena: Caleb descifra el código

A Hole in the Plan | Critical Role | Campaign 2, Episode 42 <https://youtu.be/W723E1ofhcE> Marca de tiempo 3:13:41 a 3:15:21

En esta escena nos encontramos con el personaje de Caleb, interpretado por Liam O'Brien, este personaje es un mago con un altísimo nivel de inteligencia, que tiene en su poder el cuaderno de notas codificado de la villana de ese arco narrativo. Desde el marco del jugador, Liam le pregunta al gamemaster si habría alguna posibilidad de descifrarlo pese a no ser un lenguaje verbal, a lo que le responde pidiéndole una tirada de habilidad por inteligencia para un DC 25, sin acceso a ventaja la tirada solo tiene un resultado exitoso, un 20 en el dado de un personaje que añada +5 como modificador, así que a parte de la baja probabilidad de 1/20 solo él podría llegar a

conseguirlo. Tras tirar el dado y anunciar el 20 natural, el gamemaster anuncia la situación, generando la reacción de los actores en el marco de la persona.

Cuarta escena: Jester encandila a la bruja

Misery Loves Company | Critical Role | Campaign 2, Episode 93 <https://youtu.be/PJawve2RrNM> Marca de tiempo 3:34:30 a 3:47:10

En esta escena el grupo llega a la cabaña de una bruja en el bosque, para conseguir que esta levante la maldición que en el pasado impuso sobre una de miembros del grupo, esta bruja se alimenta de la desesperación y la tristeza de la gente así que solo aceptará como pago por levantar la maldición algo que haga igual de miserable a uno de los miembros del grupo. Tras una entrevista uno a uno con otros de los personajes, Jester, el personaje de Laura Bailey decide entrar, este personaje es un clérigo bromista, sus habilidades y personalidad giran alrededor de ayudar a la gente, pero a la vez generar caos y diversión, además una de sus características identitarias es una fuerte adicción a los postres azucarados. Dicho esto, en cuanto a mecánicas de juego en esta escena pasan tres cosas interesantes, la tirada de persuasión para convencer a la bruja de que se coma el cupcake, la cancelación de la ventaja natural que tienen las brujas en las tiradas de salvación por sabiduría y la elección del hechizo. Aunque no tenemos los números exactos sabemos que las brujas son monstruos naturalmente sabios y protegidos contra la magia, por lo que el hecho de forzar una desventaja en la tirada supone un punto más que importante a la hora de afrontar un encuentro de ese estilo, además son seres muy desconfiados descrita durante el capítulo como

Very intelligent and conniving individual that has made their living feeding off the misery of other people that she's tricked them into (Mercer 2020)

Por lo que podemos suponer que el DC de la tirada de persuasión esta calificado como hard (ver figura 3) de esta manera, solo un personaje con un carisma alto o competencia en persuasión tendría facilidad para llevarlo a cabo. En cuanto a los marcos de significado la actriz permanece continuamente inmersa en el personaje, aunque sus acciones se encuadren en el marco de la jugadora y la narradora en muchos momentos. Destacamos la explicación de sus decisiones como marco del jugador y la narración del cambio de memoria dentro del marco de la narración, aunque se realicen con los manierismos y voz que nos indican una inmersión en el marco del personaje. Mientras tanto sus compañeros se mantienen en el marco de la persona reaccionando a la escena desde fuera, sin intervenir, pues sus personajes se encuentran fuera de la cabaña.

Conclusiones

A la hora de sacar conclusiones sobre el trabajo realizado vamos a empezar respondiendo a las preguntas que realizábamos en la introducción, y

por lo tanto decimos que las estrategias narrativas propias de los TTRPG y que por lo tanto poseen las actual play son las interacciones entre los marcos de significado de los actores, el azar y el sistema, siendo el sistema la que más peso tiene pues influye en la toma de decisiones y en muchas ocasiones marca las decisiones que se toman dentro del marco del jugador y que llevan a las acciones de los personajes.

En cuanto a la hipótesis que planteábamos, efectivamente el azar queda relegado como fuerza narrativa a un mero si o no. Es cierto que es el azar el que decide si las acciones tienen éxito o no, pero estas acciones no se llegarían a tomar sin los elementos que el sistema propone a los jugadores, además, consideramos que el jugador tiene suficientes herramientas a su alcance para afectar a las probabilidades lo suficiente para reducir la posibilidad de un suceso fallido de manera constante, generando de esta manera mayores posibilidades de modulación del relato.

A parte de esto hemos observado que algunas interferencias producidas entre el marco de las personas y el resto, que Picková propone en su tesis como detrimentos de la narrativa o acciones a evitar a la hora de desarrollar una partida privada de TTRPG, nosotros las encontramos beneficiosas dentro del actual play, pues nos permiten encontrar un nivel de conexión entre los jugadores y los personajes e historia que aporta excitación y una gran sensación de realismo al espectador. Generándose de esta manera las escenas más memorables de estas series en aquellas en las que los actores salen al marco de la persona para reaccionar a las acciones de sus compañeros, como es el caso de las secuencias analizadas.

Entendemos también, que para una audiencia que no conoce el sistema que se va a utilizar, estos momentos, dentro del marco del jugador pueden generar rechazo, ya que se pierden elementos narrativos importantes para el disfrute completo del producto y si pudiéramos hablar de interferencias tal y como las entiende Picková, pero estas irán desapareciendo según avance el visionado y se empiece a comprender el funcionamiento del sistema en mayor profundidad.

Para terminar, hay que decir que las series de actual play, se alejan enormemente de las normas del resto de productos narrativos tradicionales, ofreciendo una narrativa que encuentra su realismo, no en un guion espléndidamente escrito, ni en la actuación magistral de grandes actores, sino en las interacciones de los actores, sus fallos y éxitos y sus reacciones a ellos.

Discusión

El análisis de los datos se ha realizado, a partir del visionado y la transcripción de las secuencias elegidas y la separación de las interacciones en los distintos marcos de significado, así como a partir de la información sobre los personajes proporcionada por el visionado de la serie completa que se ha elegido como caso de estudio. Además de los cálculos pertinentes de las probabilidades de una acción exitosa.

Estos datos nos permiten observar y corroborar las interacciones e interferencias entre los marcos de significado que propone Picková en su tesis y la importancia del marco del narrador, además de darnos la posibilidad de observar cómo los actores interactúan con el sistema y el azar dentro del marco del jugador.

Al realizar el análisis encontramos cierta limitación a la hora de calcular cuánto se modifican las probabilidades de éxito de cualquier acción, debido a la falta de acceso a todos los datos sobre los personajes que interactúan dentro del evento, aunque podemos hacernos una idea, con los datos que conocemos de dichos personajes, y las interacciones de los actores en los marcos de jugador y persona.

Habiendo realizado el análisis nos preguntamos, qué posibles caminos podemos seguir para avanzar en nuestro entendimiento de este género narrativo, cómo afectan los perfiles de los actores a la construcción de la historia, o qué sucede al elegir otro sistema de juego diferente a DnD, qué diferencias y parecidos encontraríamos entre dos series con sistemas, jugadores y gamemasters diferentes.

Referencias Bibliográficas

Bacchini, Roberto Dario, Lara Viviana Vázquez, María José Bianco, y Javier I. García Fronti. 2018. Introducción a la probabilidad y la estadística. Buenos Aires: Facultad de Ciencias Económicas, Universidad de Buenos Aires,

Dimension 20. 2019. *Creating Rounded Characters (with Lou Wilson)*. Video.

Kersting, Erik. 2021. "Intimacy Games: Critical Role's Struggle to Maintain Its Tabletop Authenticity." *Popular Culture Studies Journal* 9: 89-104.

Mackay, Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Picková, Tereza. 2022. *Where Games and Stories Meet: Four Frames of Meaning in the City of Mist TTRPG System*. Tesis de master Charles University.

Seymour, Jessica. 2020. *Bury and Unbury Your Gays in The Adventure Zone*. Japan: Fukuoka University.

Turner, Ian, y Lewis Morgan. 2021. Can playing tabletop role-play games help children learn? *Primary Science* (Association of Science Education);: 30-32.

Wilson, Austin. 2019. *Demons & Devils: The Moral Panic Surrounding Dungeons & Dragons, 1979-1991*. Tesis University of Kansas.

Wizards of the Coast. 2017. *Dungeons & Dragons - Player's Handbook*. Edge Entertainment.

Yeates, Robert. 2020. "Serial Fiction Podcasting and Participatory Culture: Fan Influence and Representation in The Adventure Zone." *European Journal of Cultural Studies* 23, no. 2: 223-43.