

## **Multiverso**

Te habrá pasado muchas veces. Estás viendo una película o leyendo un libro, y dices *aquí yo habría hecho algo distinto o está muy bien, pero ¿qué pasaría si el prota hiciera esto otro?* Pueden ser cambios pequeños o giros completos de la trama, o incluso narrar la historia desde otro punto de vista. ¿Cómo habría sido la Matrix contada desde la perspectiva del Agente Smith? **Multiverso** te acerca esta posibilidad a Días de Radio.

### Mecánicas:

Multiverso se juega de la misma manera que un partido standard de Días de Radio, con una salvedad menor y una gran diferencia. La salvedad menor es que el Cronograma tiene una duración fija. La carta de Final de Programa se coloca abajo de 9 de las cartas de Género que no estén en uso. El Cronograma se maneja exactamente igual que en un partido standard: una pila de la cual, al comienzo de cada turno de narrador, se da vuelta una carta marcando así el avance del programa.

La gran diferencia: antes de comenzar el partido, los jugadores elegirán una historia -una película, un libro, incluso puede ser un evento histórico que les resulte muy interesante- que desearían contar de otra manera, explorar con libertad, poner patas para arriba, lo que prefieran. Recomendamos no dialogar acerca de los cambios que le harían a la historia antes de comenzar. En el espíritu de Días de Radio, confiad en el trabajo en equipo y disfrutad del salto al vacío. Ahora bien, si lo que deseáis es narrar la historia desde un punto de vista alternativo de principio a fin - como en el caso del ejemplo de Matrix que dimos más arriba- no es mala idea aclararlo antes de comenzar para que el primer narrador pueda ambientar en consecuencia.

### Los Géneros:

Lo más orgánico -y lo que recomendamos- es que las películas o libros elegidos correspondan al Género que utilicen para la partida. Por ejemplo, si deseáis crear vuestra propia versión de El Padrino, lo más orgánico sería en consecuencia utilizar Policial de Mafia. Sin embargo -y a riesgo de rasgar la continuidad espacio-tiempo- podéis narrar la historia del Padrino en un contexto de Ciencia Ficción Alienígena. Con sólo escribir esto me estoy imaginando cosas loquísimas, así que adelante si os animáis. Sólo tened en cuenta que, naturalmente, las frases de las cartas apoyan los lugares orgánicos de cada Género. Tendréis más elementos para jugar dentro del universo del Padrino usando el Género natural de la historia, y si utilizáis otro Género la distancia entre la historia original y la que vosotros creéis será mucho más amplia. En definitiva, todo depende del tipo de divergencia y recreación que el grupo quiera llevar a cabo.