

2022

## Imaginar la historia: el juego de rol leyenda como punto de contacto entre el análisis historiográfico y el narratológico en la conquista del imperio azteca

Marcos O. Cabobianco  
*Universidad de Buenos Aires, marcoscabobianco@gmail.com*

Martín Van-Houtte  
*Universidad de Buenos Aires, martin.van.houtte@hotmail.com.ar*

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam>



Part of the [Latin American History Commons](#), and the [Latin American Literature Commons](#)

---

### Recommended Citation

Cabobianco, Marcos O. and Van-Houtte, Martín (2022) "Imaginar la historia: el juego de rol leyenda como punto de contacto entre el análisis historiográfico y el narratológico en la conquista del imperio azteca," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 1: Iss. 1, Article 4.  
Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol1/iss1/4>

This Article is brought to you for free and open access by Digital Commons @ NJIT. It has been accepted for inclusion in *Journal of Roleplaying Studies and STEAM* by an authorized editor of Digital Commons @ NJIT. For more information, please contact [digitalcommons@njit.edu](mailto:digitalcommons@njit.edu).

# Imaginar la historia: el juego de rol *Leyenda* como punto de contacto entre el análisis historiográfico y el narratológico en la conquista del imperio azteca

Journal of Roleplaying Studies and STEAM  
(JRPSSTEAM)

Vol. 1 [2022], Iss. 1, Art. 4, Pp. 50-69

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

Marcos O. Cabobianco  
Universidad de Buenos Aires  
[marcoscabobianco@gmail.com](mailto:marcoscabobianco@gmail.com)

Martín Van Houtte  
Universidad de Buenos Aires  
[martin.van.houtte@hotmail.com.ar](mailto:martin.van.houtte@hotmail.com.ar)

## Abstract

Role-playing games were already thought of as an educational tool. Generally, their idiosyncrasies were adapted to the didactic-pedagogical context, as a simulation of situations relevant to the subject to be taught. Their potential to serve as a bridge between historiography (the writing of history), narratology (the study of narratives), and metahistory (the study of how historiography is written and interpreted as a narrative) has been rarely exploited. In this paper I propose to study how the tools of a particular role-playing game collaborate with the metahistorical study of the conquest of the Aztec empire, taking into account the polysemy of the expression: the subjugation that the triple alliance carried out on other aboriginal settlers, and the one suffered at the hands of the Spanish conquistadors. In turn, I put this proposal into practice and shared the results of the experiment. In particular, I designed the *Leyenda* role-playing game (Cabobianco, M. O. y Van Houtte, M., 2022) with precise procedures for constructing four types of modules, these are: Ambition (to create a module in which a community is undergoing unwanted changes), Intrigue (to create one in which a community is suffering from factional infighting), Mission (to create one in which a community is suffering damage and someone must seek to repair it), and Rebellion (to create one in which the community is suffering from the struggle between the established order and dissidents). When played, they unfold a unique narrative to the group, which, when completed, fits one of the four types of stories identified by Northrop Frye (*Anatomy of Criticism*, 1957): Comedy,

Epic, Irony, and Tragedy. I propose that, in order to adapt a historical situation to a game module, it is necessary to do research, select and make explicit the sources investigated (be them literary, filmic, historical, etc.), from which the elements necessary to write the module will be distilled. By following the procedures of the game, specially designed taking into account narratological models, the group will deploy its creativity, building its own legend on those basic elements that were distilled from the sources. From the narratological analysis of that resulting legend, it is possible to compare it with the positions on how to investigate a historical situation, how to select the most appropriate sources, and how, when an interpretation is exposed, its narration usually conforms to one of Frye's four types of narratives, something already pointed out by Hayden White (Metahistory, 1973). To test this hypothesis, I conducted an experiment: I investigated the historical situation of the conquest of the Aztec empire, selecting and making explicit the sources (primary, secondary, fictional and ludic); then, I created a module for each of the four procedures according to the investigation; then, I gave them to game directors to play, together with questionnaires to collect information about their games; and finally, it was made an analysis of the result from the crossing of those areas with my ludic proposal, which will serve to encourage rereadings of that critical historical situation.

**Keywords:** historiography, narratology, leyenda.

### Resumen

Los juegos de rol se pensaron ya como una herramienta educativa. Generalmente se adaptaron sus idiosincrasias al contexto didáctico-pedagógico como simulación de situaciones relevantes para el tema a enseñar. Pocas veces fue aprovechado su potencial para servir de puente entre la historiografía (escritura de la historia), la narratología (estudio de las narraciones), la metahistoria (estudio de cómo se escribe e interpreta la historiografía en tanto narración). En esta ponencia propongo estudiar cómo las herramientas de un juego de rol particular colaboran con el estudio metahistórico de la conquista del imperio azteca, teniendo en cuenta la polisemia de la expresión: el sometimiento que la triple alianza realizó sobre otros pobladores aborígenes y el que sufrió a manos de los conquistadores españoles. A su vez, puse esa propuesta en práctica y comparto los resultados del experimento. En particular, se diseñó el juego de rol *Leyenda* (Cabobianco, M. O. y Van Houtte, M., 2022) con procedimientos precisos para construir cuatro tipos de módulos, estos son: Ambición (para crear un módulo en el que una comunidad está sufriendo cambios indeseados), Intriga (para crear uno en el que una comunidad está sufriendo por las luchas internas de sus facciones), Misión (para crear uno en el que una comunidad está sufriendo daños y alguien debe buscar cómo repararlos), y Rebelión (para crear uno en el que la comunidad está sufriendo por la lucha entre el orden establecido y los disidentes). Al ser jugados, despliegan una narración única al grupo, que, ya terminada, encaja con uno de los cuatro tipos de relatos identificados por Northrop

Frye (*Anatomy of Criticism*, 1957): Comedia, Épica, Ironía y Tragedia. Propongo que, para adaptar una situación histórica a un módulo de juego, es necesario hacer una investigación, seleccionar y explicitar las fuentes investigadas (sean literarias, filmicas, históricas, etc.), a partir de las cuales se destilarán los elementos necesarios para escribir el módulo. Al seguir los procedimientos del juego, especialmente diseñados teniendo en cuenta modelos narratológicos, el grupo desplegará su creatividad, construyendo su propia leyenda sobre esos elementos básicos que fueron destilados de las fuentes. A partir del análisis narratológico de esa leyenda resultante, es posible compararlo con las posturas sobre cómo investigar una situación histórica, cómo seleccionar las fuentes más apropiadas, y cómo, cuándo se expone una interpretación; su narración suele ajustarse a alguno de los cuatro tipos de relatos de Frye, algo ya señalado por Hayden White (*Metahistory*, 1973). Para poner a prueba esa hipótesis, llevo a cabo un experimento: investigué la situación histórica de la conquista del imperio azteca, seleccionando y explicitando fuentes (primarias, secundarias, ficcionales y lúdicas); luego, se creó un módulo por cada uno de los cuatro procedimientos en función de la investigación; después, lo di a directores de juego para que los jueguen, junto con cuestionarios para recopilar información sobre sus partidas; y finalmente, realicé un análisis del resultado desde el cruce de esas áreas con nuestra propuesta lúdica, que servirán para fomentar relecturas de esa situación histórica crítica.

**Palabras clave:** historiografía, narratología, leyenda.

“En efecto, el historiador y el poeta no se diferencian por decir las cosas en verso o en prosa (...); la diferencia está en que uno dice las cosas que ocurrieron y el otro dice las cosas como podrían ocurrir.”

(Aristóteles, 2011 [ca. s. IV a.C.]: 66)

“De cualquier modo, la preocupación principal de White no consiste en borrar los límites entre poesía e historia. Las formas literarias del <entramamiento> no representan una dimensión *alternativa* de la construcción de sentido frente a la pretensión de validez de los textos historiográficos, sino una dimensión *adicional*.”

(Martínez y Scheffel, 2011 [1999]: 229)

### Introducción y objetivos

Los juegos de rol se pensaron ya como una herramienta educativa (Hyltoft, 2008; Ibarra Lechuga, 2018; Hernández Mendo, 2018; entre otros). Generalmente, se adaptaron sus idiosincrasias al contexto didáctico-pedagógico como simulación de situaciones relevantes para el tema a enseñar. Sin embargo, este artículo tiene como objetivo proponer que los juegos de rol pueden ser:

- Un puntapié para la investigación de la literatura que trabaje el tema en cuestión (consistente en fuentes primarias, secundarias, ficticias y lúdicas) en tanto preparación para una partida, y

- Un vehículo para sugerir buenas prácticas de producción historiográfica, es decir, para prestar atención al proceso de escribir la historia.

En ese sentido, el objetivo específico de este trabajo es aprovechar ese potencial de los juegos de rol para servir de puente entre la *historiografía* (escritura de la historia), la *narratología* (estudio de las narraciones) y la *metahistoria* (estudio de cómo se escribe e interpreta la historiografía en tanto narración).

Este artículo propone estudiar como las herramientas de un juego de rol en particular, *Leyenda* (Cabobianco y Van Houtte, 2022), colaboran con el estudio metahistórico de la conquista del imperio azteca, teniendo en cuenta la polisemia de la expresión: el sometimiento que la triple alianza realizó sobre otros pobladores aborígenes y el que sufrió luego a manos de los conquistadores españoles.

### Marco teórico

Un punto de partida es el análisis metahistórico propulsado por Hayden White (1975 [1973]), inspirado en una de las clasificaciones de Northrop Frye (2000 [1957]), cuya obra es estudiada también por la narratología (Martínez y Scheffel, 2011 [1999]). Asimismo, se catalogan los juegos de rol en el marco del análisis lúdico de Caillois, es decir, como actividades que, entre otras características lúdicas, son ficticias (1986 [1958]: 37). Dentro de su taxonomía se pueden encajar primordialmente en la categoría de *mimicry*: “ocupan su lugar la disimulación de la realidad y la simulación de una segunda realidad. La *mimicry* es invención incesante” (1986 [1958]: 58). De hecho, es esta simulación de una segunda realidad la que construye el mismo acto de juego: la exploración del espacio imaginado compartido (Edwards, 2004).

Sin embargo, en contraposición al “entramamiento” postulado por White, que impone un patrón narrativo arquetípico en la escritura de la historia (Martínez y Scheffel, 2011 [1999]: 229), existe otra forma de hacer historiografía. En *La historia sin objeto* (Campagno y Lewkowicz, 1998) se establecen tres proposiciones principales. En primer lugar, las prácticas (83-109) no están determinadas de antemano. En segundo lugar, lo que “es” algo sólo puede serlo en el sentido de “estar” constituido y relacionado con prácticas determinadas precariamente por una dominante (también ella misma una práctica), y por lo tanto, adquiere definición sólo a partir de esa relación hegemónica que exige la dominante. En tercer lugar, el análisis de las prácticas es a la vez una práctica. La situación analizada forma parte de la situación desde la que se analiza.

En línea con esta última postura, y en contraposición a una concepción objetiva de la historia, cambia la visión sobre las prácticas típicas del trabajo historiográfico. Los historiadores pueden elegir la serie de variables que dicte la escala de análisis escogida y reordenar el grueso

de las prácticas resaltadas con dicho lente, es decir: la escala de observación cambia el objeto, que no tiene la misma forma ni la misma trama, y que por ende transforma el contenido de la representación. Así:

Lo que emerge como ámbito pertinente para la práctica historiadora es el campo de intervención. Pero la delimitación del campo depende de la potencia y de la estrategia de cada intervención y ya no del principio de unidad del objeto. Cada intervención de la práctica historiadora determina qué prácticas son relevantes para su análisis, constituye las situaciones singulares con las que opera, de acuerdo con la estrategia que le es propia. (Campagno y Lewkowicz, 1998: 30)

Y es parte de este trabajo proponer a los juegos de rol como una práctica relevante para el análisis historiográfico, usarlos estratégicamente para desplegar un análisis situacional.

### Metodología

Antes de empezar con la metodología empleada, es necesario resumir las características fundamentales de la principal herramienta que se utilizará: el juego de rol *Leyenda*. El juego propone que al jugarlo en una partida de una o dos sesiones, de unas cuatro a ocho horas en total, el resultado sea una historia legendaria centrada en cómo los protagonistas de los jugadores (PJs) lidian con una terrible crisis que amenaza con destruir o cambiar para siempre a la comunidad. Al final de la partida, los participantes juzgan lo que sucedió en la ficción para decidir con qué arquetipo narrativo (en el juego se denominan *Tipos de Leyenda*) encaja mejor la historia que acaban de contar. Los cuatro Tipos de Leyenda están inspirados por las categorías míticas de Frye: Comedia, Épica, Ironía y Tragedia (2000 [1957]).

Para preparar una partida o módulo de *Leyenda*, que el juego llama Escenario, el texto propone seguir uno de cuatro procedimientos, que producen cada uno un tipo distinto de crisis en la que se ve involucrada la comunidad, y por lo tanto, los PJs. Estos procedimientos, o Proto-Escenarios, son:

- **Ambición:** la crisis consiste en una comunidad que está sufriendo cambios internos por la ambición de unos pocos, cambios que no son deseados por el resto de la comunidad. Este Proto-Escenario está inspirado en la creación de pueblos de Perros en la Viña (Baker, 2014 [2004]).
- **Intriga:** la crisis consiste en la escalada del conflicto entre las diferentes facciones que influyen en una comunidad. Este Proto-Escenario está inspirado en el capítulo “Long Knives” de *Situations for Tabletop Roleplaying* (Kornelsen, 2012).

- Misión: la crisis consiste en una tragedia terrible que asedia una comunidad, y sólo partiendo en una misión de reparación se podrá solucionar. Este Proto-Escenario está inspirado en técnicas tradicionales para crear aventuras en la mayoría de los juegos de rol, y en el análisis de Morphology of the Folktale (Propp, 2009 [1928]).
- Rebelión: la crisis consiste en una lucha entre el orden establecido en una comunidad y la necesidad de los disidentes de cambiar dicho orden. Este Proto-Escenario está inspirado en el capítulo “Transgression” de Situations for Tabletop Roleplaying (Kornelsen, 2012).

Antes de continuar, se dará un breve resumen de cómo funciona el juego de rol *Leyenda*. A diferencia de otros juegos similares, los participantes no se dividen solamente entre Director de juego y Jugadores, sino que se agrega un tercer rol que redefine los otros dos: el de Coro. En detalle:

- Jugadores: controlan cada uno a un PJ.
- Director: describe las situaciones con las que lidian los PJs, y controla a los demás personajes (PNJs).
- Coro: agrega detalles interesantes, y juzga a los protagonistas y la narrativa, creada en la interacción entre los demás participantes.

Cuando surge en la ficción un conflicto dramático, es decir, cuando la Acción de los PJs para superar un obstáculo es Incierta, y además Legendaria o Motivada (o ambas), el juego utiliza dados para resolver el conflicto. El Director establece una dificultad numérica y los Jugadores tiran uno o más dados, basados en las Capacidades y Rasgos Legendarios de sus PJs, y comparan el resultado con la dificultad. Si los dados la superan, el conflicto se resolverá según la Intención de los Jugadores; de lo contrario, se resolverá complicando la situación de alguna manera, para lo cual el Director puede inspirarse tanto en sus Jugadas Generales como en las Propuestas de Situación que ofrece cada Escenario. Hay reglas que complican un poco ese esquema básico, pero no son necesarias en este resumen y se pueden ver en algo más de detalle descargando un resumen de las reglas en el siguiente enlace: <https://www.leyendarpg.com/public/downloads/LeyendaGuiaInicio.rar>.

El primer paso del método propuesto fue diseñar y redactar cuatro Escenarios para *Leyenda*, siguiendo para cada uno los procedimientos de uno de los Proto-Escenarios que ofrece el juego.

Para ello se recopilaron y estudiaron las siguientes fuentes:

- Primarias:
  - + Una reproducción facsimilar del Códice Borbónico de 1899, a su vez una reproducción facsimilar del original.

- 
- + Una reproducción facsimilar del Códice Ixtlilxochitl, anexo a Códice Ixtlilxochitl. Apuntaciones y pinturas de un historiador. Estudio de un documento colonial que trata del calendario nahua (ver las fuentes secundarias).
  - + Una reproducción facsimilar del Códice Laud, anexo a La pintura de la muerte y de los destinos. Libro explicativo del llamado Códice Laud (ver las fuentes secundarias).
  - + Una reproducción digital del Códice Florentino, de De Sahagún.
- Secundarias:
    - + Albores de la conquista. La historia pintada del Códice Florentino, de Magaloni Kerpel.
    - + Compendio de la historia general de América, de Navarro y Lamarca.
    - + Descripción, historia y exposición del Códice Borbónico (edición facsimilar), de Del Paso y Troncoso.
    - + El artículo Fierce and Unnatural Cruelty: Cortés and the Conquest of Mexico, de Clendinnen.
    - + El número especial 109 de la revista Artes de México, titulado Códices prehispánicos.
    - + El sacrificio humano entre los aztecas, de Graulich.
    - + El universo de los aztecas, de Soustelle.
    - + Historia de la conquista de México, de De Solís y Rivadeneyra.
    - + Historia del nombre y de la fundación de México, de Tibón.
    - + La edición especial 92 de la revista Arqueología Mexicana: Los personajes del mito.
    - + La pintura de la muerte y de los destinos. Libro explicativo del llamado Códice Laud y Códice Ixtlilxochitl. Apuntaciones y pinturas de un historiador. Estudio de un documento colonial que trata del calendario nahua, ambos de Anders, Jansen y Reyes García.
    - + La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista, de Soustelle.
    - + Los días y los dioses del Códice Borgia, de Libura.
    - + Maya to Aztec: Ancient Mesoamerica Revealed. Course Guidebook, de Barnhart.
-



- + Relatos en rojo y negro. Historias pictóricas de aztecas y mixtecos, de Boone.
- Lúdicas y ficcionales:
  - + El accesorio de juego Maztica Campaign Set para el escenario de campaña Forgotten Realms del juego de rol Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition, de Niles.
  - + El accesorio de juego Sons of Azca para el escenario de campaña Hollow World del juego de rol Dungeons & Dragons, de Nephew.
  - + El juego de rol Nahui Ollin, de Ibáñez.
  - + La novela Azteca, de Jennings.
  - + La serie televisiva Hernán, de Ramos y Valentán.
  - + Las novelas Tezozómoc: el tirano olvidado y Nezahualcóyotl: el despertar del coyote, ambas de Guadarrama Collado.

Una vez reunidas, se construyeron las bases para cada uno de los cuatro Escenarios. En *Leyenda*, lo primero es definir a rasgos generales el mundo ficticio en el que tendrá lugar la acción. Se decidió optar por uno basado en el conocimiento histórico de cómo eran las cosas en el mundo real en los dos momentos históricos que se estudiaron a partir de las fuentes seleccionadas (la conquista de la Triple Alianza de los demás pueblos nativos, y la conquista de los españoles del imperio formado por la Triple Alianza), con una salvedad: algunas de las concepciones sobrenaturales, míticas y legendarias comunes en el mundo empírico serían reales en este mundo ficcional. Así, en este último, los dioses de los pueblos nahuas existen, y los mexicas vienen en efecto de un lugar real llamado Aztlán, por ejemplo (en contraste con el mundo empírico en el que no se puede afirmar con rigor científico la existencia real de dioses o de Aztlán). Dado que los dos momentos elegidos (las conquistas de la Triple Alianza y las de los españoles) difieren temporalmente, se decidió ambientar dos escenarios alrededor de uno de ellos, y los otros dos escenarios alrededor del otro.

Es en ese sentido que se continuó eligiendo las situaciones generales iniciales que se adaptarían en cada escenario, inspiradas en las situaciones históricas representadas en nuestras fuentes. Las situaciones de los escenarios del primer momento fueron las siguientes:

- “La rebelión contra la alianza Tepaneca y su nuevo rey, Maxtla” (Conrad y Demarest, 1988 [1984]: 53) de 1426.
- “La expedición a Aztlan auspiciada por Moctezuma [que] se realizó a mediados del siglo XV” (Tibón, 2018 [1975]: 16).

Las de los escenarios del segundo momento fueron las siguientes:

- La fundación de la primera colonia de Nueva España, Veracruz, a cargo de Cortés, en 1519.
- La masacre del templo mayor, ordenada por Alvarado, en 1520.

Cada situación inicial fue elegida porque encajaba narrativamente bien con al menos uno de los Proto-Escenarios del juego. Así, se desarrollaron cuatro escenarios basados en los procedimientos de cada Proto-Escenario:

- Rebelión: *La serpiente de obsidiana*
- Misión: *Retorno a Aztlán*
- Ambición: *Por oro & gloria*
- Intriga: *La sangre lava la sangre*

Sin embargo, por motivos de espacio, se detallará sólo el procedimiento seguido con uno de ellos: el del *Retorno a Aztlán*.

### **Comunidad de *Retorno a Aztlán***

El juego requiere definir a grandes rasgos la comunidad que sufrirá la crisis. Para este escenario se definió que Motecuhzoma Ilhuicamina es el *huey tlatoani* de Tenochtitlán y la cabeza de la Triple Alianza en sus primeros tiempos. Él se encuentra con que (a propósito) la mayoría de los registros de su pasado fueron destruidos por su antecesor, Itzcoatl, y envía a sesenta sacerdotes a encontrar el mítico lugar de origen de los mexicas, Aztlán, para invitar a los que hayan quedado allí a Tenochtitlán y para averiguar la verdad de las leyendas que sobrevivieron a la destrucción del archivo. La comunidad estaría conformada por los pueblos nahua-hablantes bajo su dominio.

A continuación, se definieron los Valores de la comunidad en términos de juego:

- Capacidad bélica. Se abstraigo en este Valor el ansia de expansión militar mexica: la guerra abastecía las demandas de tributos mortales y sacrificios divinos.
- Prosapia tolteca. Se abstraigo aquí la necesidad de los pretendientes a gobernantes de mostrar su conexión de sangre con los toltecas, considerada por ese entonces la más alta aspiración culturalmente hablando, dadas las huellas de su antigua gloria en Teotihuacán y Tula. Se determinó asimismo, por el potencial narrativo, que uno de los objetivos de Motecuhzoma Ilhuicamina implicaba una transgresión a este Valor: busca demostrar que la prosapia Aztlana era tan legítima o más que la Tolteca, y por eso buscaba noticias sobre la mítica cuna de los mexicas. Esta es una interpretación posible que un historiador podría hacer de las motivaciones del *huey tlatoani* en la situación histórica real, aunque en este escenario se entrama con la situación narrativa de una manera coherente y dramática.

- Honrar señores, ancestros y familia. Se abstraieron en este caso las costumbres de la cotidianidad civil y religiosa.

Luego de definir los Valores, se definió la pregunta dramática que guiaría el Escenario cuando se juegue: la Premisa, en la terminología del juego. En *Leyenda*, es importante que la Premisa no tenga una respuesta predefinida, y que presente al menos dos posibilidades contrarias de resolución; de hecho, cuanto más dé lugar al conflicto dramático (sin llegar a dictar su resolución), mejor. En términos narratológicos, se trata de la pregunta cuya respuesta será el Tema o *Dianoia* (Frye, 2000 [1957]: 52) de la narración, que resultará de jugar el Escenario hasta que termine. Para *Retorno a Aztlán* fue fraseada así: ¿Podemos estar finalmente en paz con nuestros orígenes? De esta forma, se hace hincapié en la posible decepción que podría traer encontrar lo que se busca, o al menos la posibilidad de no terminar de reconciliar una noción “bárbara” y mercenaria del mismo con una que provenía de una alta prosapia, por más que no fuera tolteca.

Fue en este punto donde se notó que, para este caso en particular, convenía también hacer una pregunta historiográfica, es decir, sobre la escritura de la historia, inspirados por las fuentes secundarias consultadas, especialmente Conrad y Demarest (1988 [1984]): ¿Qué fuentes privilegiar para interpretar los orígenes? Esta sería particularmente pertinente a la luz de esta investigación, dado que el foco del Escenario estaría en sacerdotes que buscan investigar el mítico origen del pueblo mexicana a partir de las pocas fuentes supervivientes que podrían arrojar luz al respecto. ¿Qué harían al encontrar datos contradictorios en distintas fuentes? ¿Qué harían los sacerdotes si encontraban algo muy distinto de lo que estas describían al llegar a Aztlán, si es que siquiera llegaban?

Ambas Premisas, la dramática (o narratológica) y la historiográfica, como los Valores, son información más pertinente a los participantes reales que a los personajes, incluso con poca o ninguna presencia diegética explícita. En ambas, sin embargo, es necesario que la respuesta se encuentre en la diégesis: “nuestros orígenes” son los orígenes de la comunidad ficcional; las “fuentes” son las que los sacerdotes enviados por el primer Motecuhzoma usaron y encontraron durante su viaje, y son ellos (controlados por los participantes del juego) quienes las “privilegian” para “interpretar” los “orígenes” de los mexicas.

### **Proto-Escenario: Misión de *Retorno a Aztlán***

Cada Proto-Escenario es un procedimiento que consiste en cinco pasos a seguir, en la mayoría de los casos en un cierto orden flexible, aunque en la mayoría de los casos no es necesario respetarlo a rajatabla.

En el caso del Proto-Escenario “Misión”, los pasos son:

- Establecer al menos una Tentación y una Transgresión.
- Establecer las terribles Repercusiones de la Transgresión que pondrán en jaque a la comunidad, y la Panacea que podría resolver la crisis.
- Establecer al menos dos Lugares interesantes y legendarios que podrían aparecer en el Escenario.
- Establecer al menos dos Desafíos interesantes y legendarios que podrían encontrar los PJs en cada Lugar.
- Establecer qué clase de PNJs (personajes controlados por el Director) están vinculados a cada uno de los pasos anteriores, conectándolos entre sí y dándoles vida y color.

Para *Retorno a Aztlán* se consideró lo siguiente (el quinto paso fue resuelto simultáneamente con los demás):

- Huitzilopochtli fue tentado en el pasado mítico a dejar Aztlán para fundar su propia ciudad y ser su señor, y no puede ignorar ahora a los PJs porque depende de ellos para reencontrarse con su madre, Coatlicue. Por otro lado, en el pasado reciente, Itzcoatl fue tentado a construir una nueva legitimidad eliminando los (posibles) trazos que alejaran a su linaje de la misma, es decir, gran parte del archivo histórico y mítico de los mexicas, y no puede ignorar a los PJs porque ellos podrían descubrir lo que él quiso que se perdiera en el olvido. Por último, Motecuhzoma Illhuicamina actualmente está tentado a buscar una nueva fuente de legitimidad para los mexica que a su vez reduzca la legitimidad de los otros dos pueblos miembros de la Triple Alianza, y no puede ignorar a los PJs porque, al ser los más sabios, son quienes más probabilidades tienen de encontrar las respuestas que necesita.
- Las Repercusiones terribles incluyen una terrible hambruna, arrastrada desde hace cerca de una década (según Boone, por esta época hubo una hambruna que duró cerca de once años; 2010 [2000]: 55), la cual tensa las relaciones entre los miembros de la Triple Alianza al ser desigual la distribución de los tributos y del poder. Si no se resuelve la tensión pronto se podría desencadenar una rebelión abierta al dominio mexica, o incluso el mismo fin del mundo, pues:

“A medida que la dominación de los mexicanos se extendía, sus mismas victorias crearon alrededor de ellos una zona pacificada, cada vez mayor, que alcanzó hasta los confines del mundo conocido. ¿De dónde, entonces, podían provenir las víctimas indispensables para asegurar a los dioses su ‘alimentación’, *tlaxcaltiliztli*? ¿De dónde sacar la sangre preciosa, sin la cual el sol y toda la máquina del universo estaban condenados a la aniquilación?” (Soustelle, 1956 [1955]; énfasis en el original).

La Panacea será, para los brujos elegidos por Motecuhzoma Ilhuicamina, encontrar Aztlán y traer dos conjuntos de reliquias, uno simbólico o espiritual, y otro material: las ropas para Huitzilopochtli para fortalecer al dios, y maíz y otros alimentos para fortalecer a la comunidad. Es difícil y peligroso obtener estas reliquias porque para encontrar Aztlán necesitan rehacer un camino que las pocas fuentes supervivientes apenas describen vaga y contradictoriamente, además de que es imposible anticipar qué peligros y desafíos esperan en la misma Aztlán, abandonada por Huitzipolochtli y sus seguidores (los ancestros de los mexicas).

- Los Lugares elegidos incluyen, por supuesto, la misma Aztlán,

“...en el que hay un gran cerro en medio del agua, que llaman Culhuacan, porque tiene la punta algo retuerta hacia abajo... En este cerro había (...) unas cuevas donde habitaron nuestros padres y abuelos por muchos años” (Tibón, 2018 [1975]: 16)

Allí, en Chicomoztoc (las “siete cuevas”), se encontraría la madre de Huitzilopochtli, Coatlicue, como mínimo ambivalente hacia los sacerdotes que dicen venir en nombre de su hijo pródigo, y su *ayo* o sirviente. No puede ignorarlos porque son representantes de su hijo, en tanto brujos-sacerdotes, a quien extraña por un lado y reprocha su partida por otro; y de los descendientes de los exiliados aztecas en tanto enviados de Motecuhzoma Ilhuicamina, a quienes desprecia por acompañar el exilio de Huitzilopochtli por un lado, y por otro aprecia por ser de su mismo linaje.

También se incluyó la ciudad de Tula (el único lugar clara y geográficamente identificable en el relato del legendario peregrinaje desde Aztlán hasta Tenochtitlán, y por lo tanto un excelente punto de partida para las primeras escenas del juego) y algunos de los otros asentamientos y caminos intermedios que se mencionan o describen, aunque no sean tan fáciles de hallar y recorrer (como Chapultepec, “un cerro consagrado a un animal con poderes sobrenaturales” (Tibón, 2018 [1975]: 35): la langosta o chapulín). En Tula está Ixtli (un agente terrenal del fantasma de Itzcoatl, que no puede ignorar a los PJs por ser devoto servidor de dicho espíritu), y Texcoatl (un sacerdote del templo mayor de Tezcatlipoca, que visitó Aztlán en sueños); mientras que en los demás lugares que visitarían o recorrerían en el viaje, por ejemplo en Chapultepec, podrían encontrar a una manifestación del dios Quetzalcóatl, quien no puede ignorar a los PJs porque quiere que se ofrezcan a sí mismos como sacrificios para que vivan en su propia carne lo que su hermano, Tezcatlipoca, quién pregonaba: el sacrificio humano como la mejor forma de continuar el culto para alimentar a los dioses (Pastrona Flores, 2011: 30-35).

- Los Desafíos incluyen el barro de la ladera de Chicomoztoc (en el cual los mortales se

hunden cuando más ascienden) y el ayo de Coatlicue (quien puede ascenderlo sin problemas gracias a su condición divina); el veneno espiritual que ofrecerá Ixtli, el sacerdote devoto de Itzcoatl (haciéndolo pasar por un brebaje mágico que permite llegar a Aztlán); el incendio ritual del Templo Mayor de Tezcatlipoca (donde se auto-inmolará el sacerdote Texcoatl si los PJs no intentan salvarlo); las aguas hirvientes del puchero sacrificial que prepara Quetzalcóatl en el lago de Chapultepec (para exigir el auto sacrificio de los PJs, o al menos de sus compañeros brujos).

Por supuesto, esto bastó sólo para empezar. Más tarde se describieron otros desafíos y lugares como Propuestas de Situación para el Director de este Escenario, pero estos fueron suficientes para empezar a delinear los comienzos del mismo.

### **Escritura de *Retorno a Aztlán***

Al escribir el Escenario para que otros lo jueguen, la parte más importante es la Introducción. Es lo que da contexto a los participantes y lo que dispara su imaginación, pero debe ser suficientemente breve para no ocupar demasiado tiempo y permitir a los participantes agregar e inventar detalles que conviertan el escenario en algo más personal.

En este caso, se escribió lo siguiente:

Cuenta la leyenda que los mexicas emprendieron un largo viaje desde Aztlán, guiados por el gran Huitzilopochtli, hasta que encontraron la señal para fundar México-Tenochtitlan. No obstante, siglos después, Moctezuma I ordenaría a un grupo de elegidos que buscaran y descubrieran dónde es que se encontraba aquel mítico lugar. El Tlatoani acompañado de su mujer serpiente, el consejero Tlacaelel, desean sobre todo enterarse de si aún vive Coatlicue, la madre de su Dios Huitzilopochtli. De ella solo se sabía que se ocupaba del aseo de los lugares sagrados en el cerro de las culebras, Coatepec. ¿A quién le podía encomendar la misión, sino a sabios, viajeros, guerreros y magos? Mandó, pues, a qué buscasen por todas las provincias a todos los encantadores y hechiceros que pudiese haber, y fueron traídos ante él sesenta hombres que sabían de nigromancia, y otras artes mágicas o prácticas, ya gente madura. Cinco de ellos se destacaban del resto. Corre el año 1-Conejo. Las sequías y la peste han destruido las cosechas. ¿Podrán los elegidos traer nuevas fuerzas de los orígenes perdidos?

Lo siguiente fue diseñar los Trasfondos que servirán de base para que los Jugadores crearan a sus PJs. Cada Trasfondo ofrece opciones para las varias categorías que son necesarias para que el Jugador tenga una buena idea de cómo jugar a su PJ, especialmente la Motivación y la Relación, y para definir al PJ en términos de juego, especialmente su Origen, sus Capacidades y su Rasgo

Legendario. Para ahorrar espacio, se recomienda entrar al siguiente enlace, donde está desplegada la versión final de los Trasfondos que fueron pensados en este caso puntual: <https://leyendajdr.com/escenario/retorno-a-aztlan/>.

A continuación había que escribir consejos para comenzar el Escenario, dirigidos a quien sea Director, que en *Leyenda* sucede durante el llamado “Acto Cero” (similar al prefacio o prólogo de una novela de hoy en día). Durante el Acto Cero el grupo de juego verá a los PJs actuar y avanzar hacia sus Motivaciones (o rechazarlas) y lidiar con algunas situaciones legendarias que los pondrán a prueba.

La escena inicial bien podría basarse en una descripción de lo que se puede observar en el seno de la ciudad más importante, en el corazón del Único Mundo. Por ejemplo, se puede describir cómo amanecía en México-Tenochtitlan y el Sol comenzaba a iluminar los jardines del palacio por donde paseaban Moctezuma Ilhuicamina, el *huey tlatoani* (gran orador), y *cihuacóatl* (la mujer serpiente) Tlacaélel, gran sacerdote y consejero. En su paseo, evocaban el legendario y penoso recorrido que habían llevado a cabo sus ancestros desde el lejano Aztlán hasta el sitio donde encontraron el símbolo anunciado por Huitzilopochtli, y se lamentaban por la quema de sus códices, que los dejó huérfanos de historia.

Una partida de *Leyenda* se estructura en Actos, pero estos no están predefinidos, sino que los participantes los van reconociendo a medida que reconocen que uno de ellos termina. Así, es importante escribir un criterio para decidir cuándo y cómo se podría terminar el Acto Cero, dando posibilidad de que sea de otra manera. Para cuando los PJs empiezan a planificar el viaje luego de la entrevista con los dignatarios al Director se le aconseja anunciar el fin del Acto Cero (aunque se deja espacio para otros cierres: cuando los PJs partan sin planes, o cuando invoquen a algún dios para que los deje más cerca, etc.).

Dado que es importante que el Director tenga material sólido para poder establecer nuevas escenas luego de que una de ellas haya terminado, *Leyenda* requiere que quien escriba un Escenario escriba también Propuestas de Situación (PS) para que le sirvan de inspiración al establecerlas. El texto recomienda ordenarlas en categorías, definidas según lo más apropiado para el tipo de escenario escrito. Para *Regreso a Aztlán* se escribieron, entre otras, las siguientes PS organizadas según el lugar en el que podrían suceder:

- PS del viaje (tanto para el de ida como para el de vuelta).
  - + *Viento de pérdidas*: un gran vendaval (*ehecatli*), producido por Quetzalcóatl, frena el avance de los PJs, y en el viento escuchan una voz burlona exigiendo sacrificios.
  - + *Venganza de los tepanecas*: una banda de supervivientes de un pueblo vencido por los mexicas ataca a los PJs.

- PS de Tula
  - + *Incendio del templo de Tezcatlipoca*: un sacerdote que soñó con Aztlán se inmolará en el incendio como parte de un ritual. Si los PJs quieren salvarlo los rechazará por pío; si lo ignoran, les rogará salvación a cambio de información sobre Aztlán.
  - + *Brebaje envenenado*: Ixtli, un sacerdote al servicio del fantasma de Itzcoatl, les ofrecerá un veneno diciendo que es la única forma de entrar a Aztlán.
- PS de Chapultepec
  - + *El espíritu de Chimalpopoca*: el fantasma afirmará que fueron los ancestros de los PJs quienes lo asesinaron a traición.
  - + *Caldo de sacrificio*: como “viento de pérdidas”, pero con el agua de un lago hirviendo, y el vapor de agua impidiendo que salgan del lugar.
- PS de Aztlán
  - + *Cerro de Chicomoztoc*: al intentar subir el barro de la ladera, en vez de ascender, los PJs se dan cuenta de que están descendiendo y hundiéndose.
  - + *Ayuda del ayo*: el ayo de Coatlicue insiste en ser él quien lleve los regalos a su ama.

Finalmente, quien escribe un escenario debería orientar un poco al Director y/o al Coro acerca de cómo podría terminar el Escenario, es decir, de cuando pasar al Epílogo. En *Leyenda*, cuando los participantes (especialmente los que cumplen el rol de Coro) creen que la Premisa fue respondida, irán al Epílogo en vez de a un Interludio. Durante el Epílogo, cada Jugador narrará libremente la última Escena que protagonizará su PJ en el relato legendario que están terminando de crear, y luego el Coro juzgará el Tipo de Leyenda, entre otras cosas. Una buena forma de señalar buenos criterios para el Epílogo es pensar en las posibles respuestas a la Premisa que darán final al Escenario, una por cada Tipo de Leyenda, de tal manera que los participantes puedan comparar su propia respuesta con las ofrecidas como ejemplos en esta parte, o incluso inspirarse en ellas para encontrarla. En el caso de *Retorno a Aztlán*, hay dos Premisas, una dramática y otra historiográfica. Siguiendo una vez más a Hayden White (1975 [1973]), la historiografía tiende a seguir los mismos patrones narrativos que las obras de ficción, por lo que se utilizan las mismas categorías para ambas: Comedia, Épica, Ironía y Tragedia (Frye, 2000 [1957]). Así:

- Premisa dramática: ¿Podemos estar finalmente en paz con nuestros orígenes?
  - + Comedia: *Sí, puesto que siempre fuimos (y seremos) de la más divina nobleza aztlana.*



- + Épica: *Sí, puesto que superamos toda ordalía que se nos presentó.*
  - + Ironía: *Es irrelevante, puesto que podemos inventarnos nuestra prosapia y convencer a los demás de que es cierta.*
  - + Tragedia: *No, puesto que fuimos y estamos condenados a ser para siempre bárbaros, buenos para la batalla pero no para el gobierno.*
- Premisa historiográfica: ¿Qué fuentes privilegiar para interpretar los orígenes?
    - + Comedia: *Preguntar a quienes realmente vivieron la historia de los orígenes.*
    - + Épica: *Los símbolos de la aprobación de Coatlicue, que demuestran la superioridad de la prosapia azteca.*
    - + Ironía: *Ya que no existen registros, inventemos lo que nos convenga, dado que no existe posibilidad de refutarlo.*
    - + Tragedia: *Quetzalcóatl se vengará a causa de las acciones de nuestros ancestros bárbaros y traicioneros.*

## Resultados

Preparar los Escenarios llevó más tiempo del que se estimó necesario antes de comenzar la investigación. Si bien, aún queda pendiente la tarea de ponerlos a prueba en sesiones de juego (ninguno de los grupos que iniciaron completaron hasta ahora una partida entera), el mismo proceso de idearlos y escribirlos resultó ya revelador de cómo los juegos de rol ejercen de punto de contacto entre la historiografía y la narratología.

En general, pero especialmente en *Leyenda*, se sugiere que quienes preparan un Escenario eviten el *railroading* o encarrilamiento. Pese a que se dan instrucciones concretas respecto a procedimientos para crear Escenarios (los Proto-Escenarios), las sugerencias son temáticas (*Dianoia* o *theme*), no argumentales (*mythos* o *plot*). Se encontró que entrenarse preparando Escenarios en contextos históricos específicos, utilizando las fuentes apropiadas, siguiendo los procedimientos y principios del juego (especialmente haciendo hincapié en no definir cómo termina la historia) también redunda en un buen ejercicio para la práctica historiográfica.

Eso es así porque los estudios de metahistoria (que aplican análisis narratológico al texto del historiador, que se pretende factual) demuestran en cierta medida que los historiadores no escapan a producir un saber que se pretende objetivo utilizando fórmulas poéticas (narratológicas). El que en una determinada situación, por ejemplo la conquista de los aztecas por los españoles, sea presentada como tragedia o épica desarma las posibilidades de un análisis situacional en donde

la contingencia es clave. Por ejemplo, Conrad y Demarest describen el proceso histórico de la caída de los imperios inca y azteca como dignas de un drama de Sófocles o Shakespeare (1988 [1984]: 15). Sin embargo, los estudios actuales hacen hincapié en las perspectivas múltiples de los actores implicados: “De la misma forma en que Cortés explicó los acontecimientos a partir del prisma de su ambición y relación con el rey, los pintores e historiadores indígenas reprodujeron los sucesos por medio de una cosmovisión totalizadora” (Magaloni Kerpel, 2016: 26). Seguir los procedimientos de los Proto-Escenarios con base a estas múltiples perspectivas propone prácticas útiles para realizar un análisis situacional.

A continuación se glosan algunos paralelos entre estos dos enfoques:

- La elección historiográfica de dónde empieza y dónde termina un recuento de los acontecimientos que ponen a la comunidad en crisis es paralela a la definición de una situación general a partir de la cual definir qué Proto-Escenario conviene usar.
- El foco historiográfico en ciertos individuos de la comunidad que lidian con la crisis es paralelo a la definición de qué Trasfondos crear para el Escenario.
- La definición de cuál es y cómo funciona la comunidad es análoga al análisis situacional en sí: cuáles son prácticas de organización social relevantes y cuál es la dominante.

## Conclusiones

Como conclusiones preliminares para este trabajo de investigación, se encontró que usar la estructura de Proto-Escenarios de Leyenda sugiere buenas prácticas para el historiador que busque hacer un análisis situacional.

En particular, el campo de intervención propuesto por Campagno y Lewkowicz puede incluir los procedimientos de un Proto-Escenario:

“¿Cómo queda situada la actividad teórica en el campo del discurso histórico una vez que se ha desvanecido la posibilidad del objeto unificado? [...] Lo que emerge como ámbito pertinente para la práctica historiadora es el campo de intervención. Pero la delimitación del campo depende de la potencia y de la estrategia de cada intervención y ya no del principio de unidad del objeto. Cada intervención de la práctica historiadora determina qué prácticas son relevantes para su análisis, constituye las situaciones singulares con las que opera, de acuerdo con la estrategia que le es propia.” (Campagno y Lewkowicz, 1998: 30).

Se detectó entonces que existe un procedimiento ecualizable al análisis situacional que define un campo de intervención. Este procedimiento utiliza herramientas de la narratología, que los historiadores también emplean para darle luego un patrón narrativo (comedia, épica, tragedia, etc.)

a su historiografía. Los Proto-Escenarios de *Leyenda* son, entonces, algunas de estas potenciales herramientas lúdico-narratológicas que favorecen la práctica del análisis situacional.

Aquí es donde se puede considerar que, por un lado, entrenarse en preparar módulos abiertos para jugar rol (como los Escenarios de *Leyenda*) ayuda a plantear una historia sin objeto y, por otro, hacer un análisis situacional de una comunidad en crisis ayuda a preparar un Escenario para jugar rol.

Como White encuentra que el historiador no puede evitar imprimir en su historiografía patrones narratológicos como los descritos por Frye, en este trabajo se encontró también que no puede evitar, antes de escribir la historia, imprimir en su preparación otros patrones narratológicos (más relacionados con los procesos que con las estructuras), como los descritos en los Proto-Escenarios de *Leyenda*. Por lo tanto, ser conscientes de estos patrones narratológicos y procedurales arroja claridad sobre las mismas prácticas historiográficas, lo cual sugiere la posibilidad de usarlos *con el propósito* de realizar un análisis de situación particular.

No se propone hacer historia contrafáctica, sino que esta forma de imaginar la historia es una buena manera de ponderar las fuerzas en juego en un determinado proceso histórico. Inclusive, permite hacer hincapié en los pasos previos, los que definen la escala de la situación a analizar, la crisis en juego, la situación límite. Implica ser sensibles a que un texto factual tiene una forma, y la forma es un contenido. Hay que desarmar esa forma. El juego de rol recuerda que los actores en juego pueden sorprendernos. “Hay que jugar para ver qué pasa”.

Como atribuye Todorov a Novalis, “Pensándolo bien, creo que un historiador debe ser también y por fuerza un poeta, ya que sólo los poetas entienden de ese arte que consiste en vincular hábilmente los hechos” (Todorov, 1993 [1977]: 8). En ese sentido, se puede considerar que preparar Escenarios es también un arte.

## Referencias

- Anónimo (2017 [ca. s. XVI]). *Códice Borbónico*. Siglo XXI.
- Anders, F., Jansen, M. y Reyes García, L. (1994). *La pintura de la muerte y de los destinos. Libro explicativo del llamado Códice Laud*. Akademische Druck- Und Verlagsanstalt; Fondo de Cultura Económica.
- Anders, F., Jansen, M. y Reyes García, L. (1996). *Códice Ixtlilxochitl. Apuntaciones y pinturas de un historiador. Estudio de un documento colonial que trata del calendario nahua*. Akademische Druck- Und Verlagsanstalt; Fondo de Cultura Económica. México.
- Aristóteles (2011 [ca. s. IV a.C.]). *Poética*. Colihue.
- Baker, D. V. (2014 [2004]). *Perros en la Viña*. Conbarba.

- Barnhart, E. (2015). *Maya to Aztec: Ancient Mesoamerica Revealed. Course Guidebook*. The Great Courses.
- Boone, E. H. (2010 [2000]). *Relatos en rojo y negro. Historias pictóricas de aztecas y mixtecos*. Fondo de Cultura Económica.
- Cabobianco, M. O. y Van Houtte, M. (2022). *Leyenda: juego de rol*. Mito.
- Caillois, R. (1986 [1958]). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Campagno, M. y Lewkowicz, I. (1998). *La historia sin objeto. Prácticas, situaciones, singularidades*. Edición de los autores.
- Clendinnen, I. (1992). “Fierce and Unnatural Cruelty: Cortés and the Conquest of Mexico”. En Greenblatt, S. (comp.). *New World Encounters*. University of California, pp. 12-47.
- Conrad, G. W. y Demarest, A. A. (1988 [1984]). *Religión e imperio. Dinámica del expansionismo azteca e inca*. Alianza.
- De Orellana, M. y Ruy Sánchez Lacy, A. (marzo 2013). *Artes de México. Códices prehispánicos* (número 109).
- De Solís y Rivadeneyra, S. (1992). *Historia de la conquista de México*. Plus Ultra.
- Del Paso y Troncoso, F. (2017 [1898]). *Descripción, historia y exposición del Códice Borbónico (edición facsimilar)*. Siglo XXI.
- Edwards, R. (2004). *Provisional Glossary*. Adept Press. [http://indie-rpgs.com/\\_articles/glossary.html](http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html).
- Frye, N. (2000 [1957]). *Anatomy of Criticism*. Princeton University.
- Graulich, M. (2016 [2005]). *El sacrificio humano entre los aztecas*. Fondo de Cultura Económica.
- Hernández Mendo, R. D. (2018). “Juegos de rol, modelos de experiencia, aprendizaje y la educación”. En Arriaga Rangel, A. M (coord.). *Memorias del 2º Coloquio de Estudios Sobre Juegos de Rol*. Red de Investigadores de Juegos de Rol. <https://academiadelrol.org.mx/index.php/acervo/memorias-coloquio-2017>.
- Hyltoft, M. (2008). “The Role-Plays’ School: Østerskov Efterskole”. En Montola, M. y Stenros, J. *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Ropecon ry.
- Ibañez, R. (2019). *Nahui Ollin*. Nosolorol.
- Ibarra Lechuga, I. (2018). “Elementos a tener en cuenta para la incorporación de los juegos de rol como parte de los recursos didácticos usados con niños y jóvenes”. En Arriaga Rangel, A. M (coord.). *Memorias del 2º Coloquio de Estudios Sobre Juegos de Rol*. Red de Investigadores de Juegos de Rol. <https://academiadelrol.org.mx/index.php/acervo/memorias-coloquio-2017>.
- Jennings, G. (2000 [1980]). *Azteca*. Círculo de Lectores.
- Kornelsen, L. (2012). *Situations for Tabletop Roleplaying*. Edición del autor. <https://levikornelsen.itch.io/situations1>.

- Libura, K. (2002). *Los días y los dioses del Códice Borgia*. Tecolote, S. A.
- López Austin, A. (agosto 2020). *Arqueología Mexicana. Los personajes del mito* (edición especial 92).
- Magaloni Kerpel, D. (2016). *Albores de la Conquista. La historia pintada del Códice Florentino*. Artes de México y del Mundo; Secretaría de Cultura de México.
- Martínez, M. y Scheffel, M. (2011 [1999]). *Introducción a la narratología*. Las cuarenta.
- Navarro y Lamarca, C. (1913). *Compendio de la historia general de América. Tomo II*. Angel Estrada y Compañía.
- Nephew, J. (1991). *Dungeons & Dragons Hollow World: Sons of Azca*. TSR.
- Niles, D. (1991). *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition Forgotten Realms: Maztica Campaign Set*. TSR.
- Pastrona Flores, M. (noviembre-diciembre 2011). “Tezcatlipoca contra Quetzalcóatl en la caída de Tula”. En *Arqueología Mexicana* (volumen 19, número 112), 30-35.
- Prescott, W. H. (1968 [1843]). *Historia de la conquista de México. Tomo I*. Schapire S. R. L.
- Propp, V. (2009 [1928]). *Morphology of the Folktale*. University of Texas.
- Ramos, J. B. y Valentán, G. (2019). *Hernán*. TV Azteca; Dopamine; Onza Entertainment.
- Sahagún, B. (20 de junio de 2014 [1577]). *Historia general de las cosas de Nueva España. Libro decimo de los vicios y virtudes desta gente indiana y de los miembros de todo el cuerpo interiores y exteriores y de las enfermedades y medicinas contrarias y de las naciones que a esta tierra an venido a poblar*. World Digital Library. <https://www.wdl.org/es/item/10621/#q=florentine+codex>
- Soustelle, J. (1956 [1955]). *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*. Fondo de Cultura Económica.
- Soustelle, J. (1996 [1979]). *El universo de los aztecas*. Fondo de Cultura Económica.
- Tibón, G. (2018 [1975]). *Historia del nombre y de la fundación de México*. Fondo de Cultura Económica.
- Todorov, T. (1993 [1977]). *Teorías del símbolo*. Monte Avila.
- White, H. (1975 [1973]). *Metahistory*. Johns Hopkins University.