

Indigo

Verano 2008, Chile

Virgilio Ruilova, alias "cuarzolido."

Licencia Creative Commons -sin obras derivadas-

Ficha de PJ : [http://rapidshare.com/files/90466516/ficha\\_PJ\\_indigo\\_.pdf.html](http://rapidshare.com/files/90466516/ficha_PJ_indigo_.pdf.html)

## Tabla de contenidos

- [1 Créditos](#)
- [2 Keywords](#)
- [3 Intro](#)
  - [3.1 Nota sobre el antagonista para aficionados a White Wolf](#)
- [4 Cosmovisiones y Culturas](#)
- [5 Accion](#)
- [6 Sistema](#)
  - [6.1 Dificultades](#)
  - [6.2 Salud](#)
  - [6.3 Atributos](#)
    - [6.3.1 Emociones](#)
    - [6.3.2 Sociales](#)
    - [6.3.3 Fisicos](#)
      - [6.3.3.1 Tierra](#)
      - [6.3.3.2 Agua](#)
      - [6.3.3.3 Aire](#)
      - [6.3.3.4 Fuego](#)
  - [6.4 Sincron^a](#)
    - [6.4.1 ¿cómo ganar Sincron^a?](#)
  - [6.5 Entrop^a](#)
- [7 Tipos de Personaje](#)
  - [7.1 Artista Marcial](#)
  - [7.2 Hactivista](#)
  - [7.3 Hacker](#)
  - [7.4 Cracker](#)
  - [7.5 Espía](#)
  - [7.6 Malabarista](#)
  - [7.7 Intelectual](#)
- [8 Unificación linguistica](#)
- [9 Artes Marciales](#)
  - [9.1 Artes Marciales duras+blandas](#)
  - [9.2 Artes Marciales Duras](#)
  
  - [9.3 Artes Marciales Blandas](#)

## Créditos

Alojamiento wiki, [www.rolenred.cl](http://www.rolenred.cl)

Sistema de salud desde la escena rolera húngara, con Dany, juego "The Whisper".

**Arte de Camilo Mora alias "KML".**

## Keywords

Elegi las palabras clave FUSIÓN, EXTRANJEROS y DETERMINAN. Este juego habla de fusión de culturas, de como los extranjeros determinan el futuro de los pueblos locales.

## Intro

Efesios 6:12

*“Porque no tenemos lucha contra sangre y carne, sino contra principados, contra potestades, contra los gobernadores de las tinieblas de este eón, contra huestes espirituales de maldad en las regiones celestes.”*

En este mundo de juego de interpretación de roles, AKA "pen & paper roleplaying game", se enfrenta una situación sobrenatural en la que los niños índigo son una realidad palpable, y son atacados sutil y sistemáticamente por élites económicas a nivel mundial, las cuales son practicantes de artes esotericistas oscuras.

Tenemos a una generación de jóvenes siendo atacados desde lo mundano y social (economía, política, medios de comunicación y prensa, educación), y se suma un ataque a nivel espiritual.

Eso rebalsó la copa. Se unieron (para fines de ese juego, tomamos solo este continente) grupos de América del Sur con sociedades secretas ocultistas de Rusia, Tibet y África, las cuales son a su vez huella de un pasado profundo de Sudamérica (referencia histórica que daré después).

## Nota sobre el antagonista para aficionados a White Wolf

El enemigo a combatir dentro del mundo en el juego, lo caracterizo al estilo del Clan Giovanni de Vampiro: La Mascarada, empresarios exitosos que se adentran en el esotericismo, desde un punto de vista mórbido y perjudicial hacia el prójimo.

## Cosmovisiones y Culturas

Están unidos, entonces, la tradición chamanica Mapuche de la Patagonia Argentina y Chilena, la tradición Candomblé Brasileira y su raíz Yoruba de África, y los chamanes de la cosmovisión Tolteca (en la cultura "pop", Carlos Castaneda, ver [wikipedia](#)). Los chamanes de la Patagonia son apoyados por su ascendencia y herencia antropológica, los hombres y mujeres de las estepas de Siberia y Tibet.

## Acción

Para entretener las tripas y otras vísceras, tendremos una parte del hobby con toques de juego de acción, con multitud de artes marciales. Un poco menos de combate callejero será la parte de hacktivismo, más refinado todavía será el espionaje, y totalmente anticomercial se mostrará el juego en su faceta humanista, de investigación de mitologías y culturas.

## Sistema

Los atributos y habilidades se miden de 1 a 14. Entropía y Sincronía se miden de 1 a 5.

Atributo + Habilidad + SINCRONÍA/ENTROPÍA + dado azar

Dado azar: d20

## Dificultades

Común 20

Interesante 36

Complejo 52

Duro 68

## **Salud**

Ahogo

Alcohol

Cansancio

Ceguera

Coma

Dolor

Drogas

Electricidad

Heridas

Invalidez: Brazo

Invalidez: 2 brazos

Invalidez: Mano Invalidez: 2 Manos

Invalidez: Pierna

Invalidez: 2 Piernas

Miedo

Quemaduras

Sofocación

Sordera

Veneno

## **Atributos**

### **Emociones**

[Autoconocimiento](#)

[Receptividad](#)

### **Sociales**

Liderazgo

[Sensualidad](#)

### **Físicos**

#### **Tierra**

Equilibrio

#### **Agua**

Flexibilidad

## **Aire**

Destreza

## **Fuego**

Fuerza

Resistencia

## **Sincron^a**

Consiste en un rasgo que ordena el mundo físico acorde a los propósitos del ser humano. Es muy difícil de subir con puntos de experiencia, solo mediante buena interpretación del personaje, similar al mérito "destino" de "Mundo de Tinieblas", donde un fin superior hace que el jugador moldee la realidad que lo envuelve, modificando a su favor tiradas perjudiciales.

## ¿Cómo ganar Sincronía?

Los puntos de Sincronía se pueden ganar de dos formas, siendo consecuente con los ideales propios (no necesariamente los de la cultura de nacimiento), y con [Actos Poéticos](#) (actos poéticos).

### Actos Poéticos

*"...El acto poético rompe la gris y cerebral rutina de los burócratas, un acto poético comunica al mundo de la piel con el mundo de las ideas abstractas, un acto poético enlaza materia y sutileza en una relación simbiótica, en la cual la materia se nutre del aliento de vida del espíritu, y el alma se nutre de la vitalidad de la carne. ..."*

Un acto poético, en términos de este juego, consiste en una performance, en una "situación" (véase "situacionismo" del siglo XX), o en una forma más cruda y humilde de arte callejero que destruye mecánicas.

La cantidad de Sincronía recogida varía según que tan influyente es la gente que percibe el acto poético (es distinto verlo con el presidente del Banco Mundial, ¿no?), así como de la cantidad de personas.

Un ejemplo:

Elija una ciudad con pendientes pronunciadas cerca de estaciones de gasoil. Tome un Fiat 600. Aumente su estanque de combustible al doble. Quítele el motor. Llévelo a una estación de gasoil sin que los dependientes se enteren del prodigio, tan solo déjelo que la pendiente haga de "motor". Deje que los dependientes llenen el estanque. Pídales cambiar el aceite y vea sus caras de espanto/asombro al contemplar la carencia de motor alguno.

Consumado. Ese hecho, dentro de este juego de sociedad, tipo "roleplaying", reunirá el puntaje de Sincronía requerido.

### Entropía

Entropía es la alteración de las tiradas en contra del jugador, se gana por actuar contra la escala de valores propia del personaje, de sus creencias más hondas (no las impuestas externamente). Cuando tienes un grupo de sueños, y actúas en contra de los mismos, se anulan mediante coincidencias y azares tus iniciativas y planes, proyectos y propósitos.

## **Tipos de Personaje**

### **Artista Marcial**

Visión del cuerpo y sus múltiples capacidades dentro de un arte, no sólo como herramienta de combate, sino gimnasio psicológico.

### **Habilidades**

Meditación

Caligrafía oriental

Cultura de oriente

Cultura pop japonesa (manga/cine/j-rock)

Arte Marcial

Estrategia

Sigilo

Instinto

Supervivencia

### **Hacktivista**

Usar el peso contundente del cerebro para someter a crisis a los agentes de la entropía.

### **Hacker**

Título honorífico para creativos en el mundo tecnológico.



## **Habilidades**

Crear software

Hardware

Electrónica

Redes (Wifi/FM/UHF/telefónicas/PLC/...)

Insight

Leer (ruso, portugués, inglés)

## **Cracker**

Violación de seguridad de redes, pc's, software, es el arquetipo de la cultura pop norteamericana de "hacker", mal visto en el mundo hacktivista por sus malos usos.

## **Habilidades**

Lectura (ruso/portugués/inglés) -básico/intermedio-

Seguridad informática

Borrar rastros

Rastrear usuario

Resistencia al stress -varias horas leyendo, trabajando, haciendo trabajo de "oficina"-

## **Espía**

Te entrenas en infiltración dentro de grupos hostiles a los ideales de la gente que se reorganiza en torno a ideales por el cambio.

## **Habilidades**

Idiomas

Savoir faire [link](#)

Armas de fuego

Arte Marcial

Conducción

Sigilo

## **Malabarista**

Tu pasar económico depende de tu ingenio, eres un ser humano de identidad mutable, quizá ni siquiera tienes estudios formales, pero tu principal inversión es la creatividad. Manipulas, mueves grupos humanos similares, acercas posibilidades inexploradas....

[Link](#) a carta correspondiente del Tarot-del-presente-por-venir]

## **Habilidades**

Idiomas

Economía

Nociones de gestión de recursos humanos

Trabajo en equipos

Relaciones públicas

Programación Neuro-Lingüística

Resolución de conflictos

## **Intelectual**

Consume gigabytes de fanzines, pasquines, e-zines, literatura avant-garde y contestataria. Con un solo fin, proteger los ideales de los más jóvenes.

## **Habilidades**

Idiomas

Lógica

Debates

Resistencia -borracheras-

## **Unificación lingüística**

Los chamanes rusos se unifican con pueblos aborígenes eslavos a través del lenguaje Slovio ([web oficial](#)), los tibetanos usan el Jasmínese ([web](#))

## **Artes Marciales**

### **Artes Marciales duras+blandas**

Tokitsu-Ryu

Nei Kung Teosofico

Lima Lama (Polinesia)

## **Artes Marciales Duras**

Gracie Jiu Jitsu (Brasil)

Juchic (sigla "juego chileno de combate")

Sambo (Rusia)

+ 100% Puñetazo, +100% patada, +100% desarme, +100% atrapar, +135% lanzamiento, + 125% atrapar, +100% embestida.

Savate (Francia)

+ 50% patada, +100% puñetazo, + 100% bloqueo, , +100% agarre.

Kali Escrima (Filipinas)

+ 100% puñetazo, +100% patada, +135% desarmar, + 135% bloqueo, + 200% arma

Koppojutsu (japon)

Pentjak Silat (Indonesia)

## **Artes Marciales Blandas**

Aikido

+ 135% Desarmar, +200% bloqueo, +125% atrapar, + 135% proyección, +135% agarre

Karate Shotokai

Sung Thru/Boabom (Bön tibetano)

Tai Chi Chuan

+ 125% puñetazo, + 135% patada, + 135% desarmar, + 50% bloqueo, +25% atrapar

Pendientes:

Debo muchos detalles, preparé para la batalla entre culturas, quería escenificar la fusión de muchos mundos, la raíz siberiano/tibetana que defienden los antropólogos del mundo de la Patagonia sudamericana, con las precisiones y citas bibliográficas más afiladas posibles. Quize también mostrar la batalla por la identidad e historia del pueblo mexicano, oponiéndose a la cultura pop de Carlos Castañeda y el movimiento de las 13 Lunas, ambos tan lejanos al espíritu tolteca.

Con todas sus asperezas, acá está esta piedra en bruto, de este rolero, “más bruto que una piedra”. Con cariño, Leo Ruilova, alias “cuarzolido”.