

HIJOS DE GAIA

Juego creado bajo las condiciones del Rolero de Hierro 2009

En Madrid, España, durante la semana del evento

Por Juan Manuel Ortiz Taberna

Version 1.0



INTRODUCCION

Los bosques primigenios ya no existen, el desarrollo industrial y la mano del hombre están acabando con los últimos reductos y la contaminación está entrando en estos lugares vírgenes pudriéndoles desde dentro.

Ya nadie respeta a los espíritus del bosque, ya nadie les guarda culto, ya nadie les pide ayuda, ya nadie se acuerda de ellos.... Menos tú que eres el guardián del bosque, un ente primigenio que está en declive como el lugar donde te encuentras. Antaño los bosques estaban todos unidos y la vida fluía entre ellos, pero se han ido separando poco a poco y lo que antes era para ti un lugar de libertad y regocijo se ha convertido en tu prisión, tienes miedo que la locura se apodere de ti y de que tu corazón acabe emponzoñado con la maldad y la decrepitud que asola los lindes del bosque.

En hijos de gaia representas el papel de uno de estos guardianes solitarios que no sabe nada de sus hermanos y que sobrevive estación tras estación intentando que su lugar en el mundo no se termine destruyendo llevándole a la muerte con él.



COMIENZO DEL JUEGO

Este juego está pensado para un narrador y un jugador. Se cuentan varias historias cortas por lo que es altamente recomendable para esos momentos que quieres una partidita rápida o mientras tus amigos se hacen las hojas de personaje de otro juego y quieres aprovechar ese tiempo.

El narrador asume el papel de la MADRE TIERRA (MT) y el jugador el del guardián del bosque (GB). El rol de ambos se puede cambiar ya que las

partidas están pensadas para que sean de corta duración por lo que cada uno puede jugar con su propio bosque.

Para comenzar a jugar se necesitan varios dados de 6 caras para representar los cuatro atributos de tu bosque, también conocido con el nombre de ecosistema, un lápiz, imaginación, una goma de borrar, un espíritu libre y un folio en blanco preferiblemente tamaño DINA4. Como opción se recomienda poner de fondo música celta.



DISEÑANDO EL BOSQUE

El bosque es el área de juego donde se desarrollan las partidas y las narraciones del juego y está definida por los lugares interesantes que se encuentran en el.

Para crearlo dibuja tres círculos concéntricos que definirán los Lindes del bosque, el Interior y el Corazón de dicho bosque. Cada uno de inferior tamaño que el anterior. Se recomienda usar folios reciclados o de color verde.

Determina la reserva de dados para cada uno de los atributos siguientes:

TIERRA. En este grupo se engloban los animales terrestres y los minerales que se encuentran en el bosque

AIRE. En este grupo se engloban los animales voladores y las corrientes de aire que mueven las copas de los árboles.

AGUA. En este grupo se engloban los animales acuáticos y los lagos, ríos y diferentes corrientes acuáticas.

ESENCIA. En este grupo se engloban los seres mágicos y la esencia o magia del mismo bosque.

Para determinar la cantidad de dados que el GB tiene a su disposición se tiene en cuenta el tamaño del bosque. El tamaño del bosque es importante ya que a mayor extensión mayor cantidad de seres y lugares hay en él, se puede llegar a un acuerdo del tamaño del bosque o hacerlo de forma aleatoria. Tira en la siguiente tabla

1	pequeño	10 dados
2-3	mediano	15 dados
4-5	grande	20 dados
6	enorme	30 dados

Una vez determinada la reserva de dados distribúyelos entre cada uno de los atributos del bosque. Los dados deben de ser de cuatro colores para diferenciarlos rápidamente y porque tienen su importancia en la narración.

Ej. El guardián quiere asustar a un cazador que se ha introducido en el bosque y está cerca de la cueva de un lince donde se encuentran sus crías. El jugador que lleva al guardián quiere que los arboles se mezan dando la impresión de que susurran el nombre del cazador para ello escoge un dado de su reserva de aire y la MT le asigna una dificultad de 3. Tira el dado y obtiene 3 por lo que obtiene éxito y el cazador se aleja de la cueva algo atemorizado.

Puedes anotar en una hoja aparte una explicación adicional para cada reserva de dados ya que estas reservas son el reflejo de lo que se encuentra en el interior del bosque. Asíñales un número entre paréntesis, este número sirve para saber con quién está vinculado el Guardián. Cualquier problema que afecte a estos lugares o seres le puede hacer perder dados de la reserva al guardián. Si la manada de lobos del ejemplo de abajo es exterminada por un cazador o por un depravado ser, el Guardián perderá esa cantidad de dados de su reserva, por el contrario si ha perdido algún dado en un enfrentamiento (ver reglas) este puede recuperarlo ayudando, conviviendo o descansando en estos lugares.

Ej. Una reserva de 3 en tierra puede indicar una manada de lobos(1) y una cueva(2).

- | | |
|---|----------------|
| 2 | fácil |
| 3 | normal |
| 4 | difícil |
| 5 | muy difícil |
| 6 | casi imposible |

Las dificultades deben ser representativas del momento de la narración y de ser imparciales y orientativas, una dificultad alta debe estar reflejada en la narración y no se deben de hacer tiradas hasta que no haya forma de hacerlo con la narración. Si el guardián quiere introducirse en el interior de un árbol para hablar con una ardilla, preocúpate de lo que hablan y no de hacer tiradas para saber si el guardián puede introducirse en el árbol y hablar con una ardilla.

Si se obtiene un 1 natural el guardián del bosque pierde el dado y fracasa en la situación que quería realizar, en el caso de obtener un 6 obtiene un éxito y es el guardián del bosque el que narra la situación.

ENFRENTAMIENTOS

En alguna de las situaciones el guardián deberá enfrentarse a diversos peligros o enemigos, para resolver la situación ambas partes tiran 1D6 y el que obtenga mayor resultado gana el enfrentamiento. Durante los enfrentamientos también se aplican las reglas de pérdidas de dados y narración del Guardián.

Ej. El Guardián se enfrenta a un grupo de orcos que se han internado en el bosque con malas intenciones. Ambos tiran 1D6. El Guardián obtiene un 4 y los Orcos un 3. El guardián gana el enfrentamiento y los orcos huyen despavoridos.

Nota. Las tiradas de dados solo sirven para determinar el ganador de una situación, de ti depende en convertirlo en algo mágico o banal. ¿Cómo?. ¡NARRANDO!.



HISTORIAS

Para crear historias de forma aleatoria tira varios dados encima del mapa del bosque, tantos como historias quieras contar y los dados te indicaran el tipo de peligro que amenaza el bosque y donde.

Ej. La MT tira 3d6 y estos quedan de la siguiente manera un 4 encima de los elfos, un 2 en los lindes y un 6 sobre el milenario árbol que se encuentra en el corazón del bosque. La MT determina que los elfos se preparan para una guerra contra los orcos de las montañas, estos tienen una reserva inicial de 4D6. Para el 2 en los lindes determina que dos niños se han perdido y para el 6 determina que algo oscuro está acabando con el árbol milenario, una enfermedad mágica que el guardián deberá de investigar para sanar al milenario árbol.

Las historias deben de ser cortas pero deben de presentar tres partes definidas.

INICIO. En el que la MT da al guardián los indicios de que algo está pasando en el bosque.

El hombre sabio de los elfos viaja al corazón del bosque para realizar una ofrenda al guardián del bosque para que este les ayude ante la futura guerra contra los orcos.

DESARROLLO. La trama se desarrolla y la historia se va desarrollando. En este lugar de la historia la MT es libre de asignar más dados al Guardián o a los peligros o enemigos según se desarrollen los acontecimientos.

Los orcos han logrado introducirse en el bosque y su caudillo ha logrado establecerse. Han comenzado a talar árboles y han iniciado fuegos esporádicos dentro del bosque. Los orcos se están haciendo fuertes por lo que la MT les ha asignado 2 dados extra a los orcos y durante el primer enfrentamiento el guardián ayudado por los elfos no lograron detenerlos perdiendo varios elfos por lo que la reserva de esencia del guardián ha disminuido en un dado.

DESENLACE. El enfrentamiento final, la resolución de los problemas, el punto y final de la historia. La historia termina y en este apartado se sacan las conclusiones. No todos los desenlaces tienen que ser buenos o malos, tienen que ser vistos como futuras semillas de historias.

Los orcos han ganado y eliminado a los elfos. El guardián pierde los dados de esencia que estaban ligados a los elfos. Estos se han establecido en el bosque y traerán futuros problemas o quizás el Guardián se alíe con ellos a cambio de obtener los dados que perdió con los elfos. El bosque se oscurece y se corrompe, en futuras historias los elfos serán los enemigos.

RESERVA DE DADOS

Criaturas, situaciones y lugares tienen una reserva de dados al igual que el GB aunque no se rigen por los mismos atributos pero sí por el mismo tipo de dados por lo que se pueden enfrentar entre ellos. La mayoría de las veces cuando creas una historia con los dados el resultado te indica la cantidad inicial de dados con la que el problema o desafío empieza (ver ejemplo anterior). La historia puede acabar cuando la reserva de los dados del problema o desafío desaparecen.

AÑADIR O QUITAR DADOS DE LAS RESERVAS

Aparte de perder dados por obtener 1 en las tiradas el GB y la MT pueden llegar a un acuerdo en el cual el desarrollo de una subtrama pueda otorgar o quitar dados a una de las reservas

Ej. Un explorador orco se interna en el bosque para ver que averigua, este conocimiento reportará importante información al caudillo orco por lo que esta subtrama valdrá 2D6. El cómo se desarrolle hará que los orcos aumenten su reserva o que la disminuyan.

Ej. El guardián ayuda a la manada de lobos en su cacería de invierno por lo que la MT asigna una recompensa de 2D6 al atributo de tierra del GB. El atributo no puede superar su puntuación inicial.



MATICES

Este apartado no es de reglas, más bien es para añadir color a las historias que se cuenten por lo que es una especie de popurrí de ideas y consejos.

- Estación. La estación del año en la que se desarrolle la partida es importante ya que le añade color a la historia, debes de tenerla en cuenta para darle color a tus partidas. Una partida de primavera y verano debe explotar vida por todos los lugares, una de otoño debe de ser melancólica y una de invierno dura y peligrosa en el que la soledad debe de impregnar todo.

- Fantasía. Determinar desde el inicio el grado de fantasía de la historia es importante ya que te permite contar historias en que aparezcan hadas, elfos, magos, etc. Puede estar vinculado al atributo de Esencia pero no tiene porque, en un mundo como hoy la esencia puede determinar lugares bellos y vírgenes e incluso construcciones de eras pasadas como las pirámides aztecas.

- Los alrededores. Lo que pasa en el exterior del bosque es muy importante ya que afectan al interior, la desertización, el desarrollo de las ciudades, el fuego, todo puede tener influencia en las historias que cuentes.

- Ambiente. Crear un buen ambiente con música relajante, celta y para las situaciones de peligro bandas sonoras de misterio y suspense pueden añadir muchos puntos a la historia.

IDEAS

Estas son unas cuantas ideas para que comiences a probar este juego.

Caperucita roja. Conoces los personajes y la historia, el bosque lo pones tú.

Bosque negro. Crea tu bosque lleno de alimañas, pantanos y seres oscuros. Nobles y valerosos aventureros vendrán a limpiarlo.

Druidas. Varios druidas quieren establecerse en el bosque y a cambio de hierbas cuidar de él.

Fuego. Un pirómano quiere destruir todo el bosque

Caza. Parte del bosque es un coto de caza.

Ovni. Un ser de otro mundo estrella su nave en el interior del bosque. ¿Cómo serán las relaciones con este ser.

Ser milenario. Un ser antiguo despierta en el corazón del bosque y quiere hacerse con el dominio de su antiguo lugar de residencia.

Bosque jurásico. ¿Si viviesen los dinosaurios que historias se contarían?

Matrix. Si el bosque fuese de hierro y silicio como sería su hábitat.