

ANTI DOGMA

LOS DIOSSES HAN MUERTOS. NOSOTROS LOS MATAMOS.

Juego Participante en el **Rolero de Hierro 2010**

Escrito por **Damián "Tristan" Fraustro**

México, México. Febrero del 2010.

Ingredientes usados:

J.R.R. Tolkien - Tolkien jugaría este juego porque ayuda a crear historias de fantasía que puedan satisfacer nuestra necesidad creativa: unos cuantos individuos excepcionales son el desencadenante de grandes cambios que repercuten con la historia, la geografía y la cultura de naciones enteras. Y donde los tiempos antiguos eran mejores que los actuales, y el mundo actual está hundido en la decadencia, la corrupción y el fanatismo. *"La Fantasía permanece como un derecho humano: creamos en nuestra medida y en como nuestra derivación, porque nosotros hemos sido creados. Y no sólo creados, sino hechos a imagen y semejanza de un Creador."*

Albert Einstein - Einstein jugaría este juego porque se basa en el concepto de que los fenómenos divinos están más allá de la comprensión humana, y como consecuencia toda interpretación de los mismos (las Religiones) es tan falible y subjetiva como los humanos que la han creado. *"Dios no juega a los dados con el universo."*

Friedrich Nietzsche - Nietzsche jugaría este juego porque los personajes serán superhombres, cuya función es sustituir al misticismo de las religiones como la razón de ser y la búsqueda de la perfección de la humanidad. Los Dioses han muerto, porque ya no son más necesarios para la humanidad. *"Las explicaciones Místicas son consideradas profundas; la verdad es que no son ni siquiera superficiales."*

Nikola Tesla - Tesla jugaría este juego porque funciona de manera colaborativa, y se busca demostrar que una buena comunicación y tolerancia ante diferentes ideologías y culturas es el mejor camino para lograr la paz. *"Las peleas entre individuos, así como entre los gobiernos y naciones, invariablemente resultan de malentendidos en el sentido más amplio del término. Los malentendidos son casi siempre causados por la imposibilidad de apreciar el punto de vista del otro."*

Grigori Rasputín - Rasputín jugaría este juego porque en él la corrupción, la ignorancia y el engaño son lo cotidiano. Donde uno debe aprender a jugar las reglas del juego para poder volverlas en su contra. Donde la esperanza y bienestar de la mayoría tiene como costo el cinismo de unos cuantos y la pérdida de la Fé. *"La sabiduría será encadenada. Serán el ignorante y el prepotente quienes dictarán la ley al sabio, y también al humilde. Y después, la mayor parte de los hombres creerá en los potentes y no creerán más en dios... El castigo de Dios llegará tarde."*

ÍNDICE

EL MITO DE CREACIÓN	1
INTRODUCCIÓN	2
EL FLUJO DEL JUEGO	4
GENERACIÓN DE PERSONAJES	6
RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	10
DE EVOLUCIÓN Y CRECIMIENTO	13
LOS CINCO ELEMENTOS	16
CÓMO FACILITAR EL JUEGO	18

EL MITO DE CREACIÓN

En el principio, los Dioses crearon el mundo. Y fue bueno.

Entonces, en su infinita bondad, los Dioses decidieron compartir el mundo con otros seres, y dieron vida a sus primeros hijos: los hombres. Y al principio fue bueno.

Pero los hombres eran, por su misma naturaleza, infinitamente pequeños, frágiles e inocentes. Y los Dioses vieron que esto no era bueno. Los Dioses deseaban que sus hijos prosperaran, se desarrollaran y convivieran en paz y armonía. Y fue por eso que decidieron hablar con ellos.

Cada uno de los Dioses eligió a un pequeño grupo de hombres, y se comunicó con ellos por medio de sueños, profecías, portentos y visiones. De esta manera les expresaron sus deseos, intenciones y filosofías, y les dieron la misión de compartir dichas Palabras. Y fue así como surgieron las Cinco Religiones.

Sin embargo, el tiempo pasó, y con su paso los hombres crecieron y se multiplicaron. Y, debido a su imperfecta y frágil naturaleza, los hombres comenzaron a manipular y re-interpretar las mismas Palabras Divinas. Conforme pasaban los siglos, las Palabras originales de los Dioses se perdieron, y con cada re-interpretación de sus ideas, los hombres metían más y más de sus propias palabras, según les conviniera más.

Así fue como unos cuantos poderosos se adueñaron de las Palabras Divinas y las utilizaron en su beneficio personal, para mantener, aumentar y validar su influencia sobre otros. Y las Religiones se corrompieron y contaminaron. Y los Dioses vieron que eso no era bueno.

Fue así como los Dioses llegaron a la conclusión de que, en su arrogancia y autocomplacencia, habían cometido un error. Le dieron las Palabras a unos hijos incapaces de

comprenderlas en toda su extensión, y eso provocó que al final fueran utilizadas de las maneras más incorrectas y dañinas. Y, desafortunadamente, puesto que los Dioses son Eternos y para ellos el paso del tiempo es muy diferente al de los mortales, ya era demasiado tarde para intentar regenerar las mal logradas Religiones. Era necesario acabar con los problemas de raíz.

Los Dioses, en su infinita sabiduría, decidieron crear una segunda evolución de sus hijos. En esta ocasión no serían simples mortales, sino que se trataría de superhombres creados con una capacidad de entendimiento, fuerza y entereza mucho mayor a la de sus predecesores, los hombres comunes.

Y los Dioses hablaron con sus nuevos hijos, y les dieron una simple y directa Misión: su deber en este mundo sería destruir todas y cada una de las Religiones. La única manera de salvar a la humanidad era provocar que abandonaran sus antiguas creencias, y encontraran una nueva razón de ser. Un estímulo para mejorar, evolucionar y obtener por mérito propio la iluminación.

Los superhombres serían, de esta manera, ejecutores y ejemplo. El fin de las Religiones, y el sustituto necesario para salvar al mundo.

Y así se hizo.

INTRODUCCIÓN

ESTO ES UN JUEGO DE ROL

Lo más probable es que, si estás leyendo esto, ya sepas lo que es un Juego de Rol. Es por eso que aquí no me extenderé dándote una definición más entre tantas que has leído antes.

Lo que considero más importante es que hablarte un poco acerca de cómo se debe jugar este juego de rol en particular.

En términos generales, no es nada del otro mundo. Es bastante parecido a lo que sueles estar acostumbrado en otros juegos, aunque con sus debidas excepciones.

La clave está en tratar de leer atentamente el texto para entender cuáles son esas diferencias, en los lugares que te diga que deberás actuar de manera diferente a lo común. Estas diferencias son muy importantes, han sido cuidadosamente estudiadas y son parte de la esencia detrás de este juego. Te recomiendo que al menos intentes entenderlas y utilizarlas una vez, antes de regresar a tus hábitos roleros acostumbrados.

Luego no digas que no te lo advertí.

DE QUÉ VA ESTE JUEGO

AntiDogma es un juego de rol donde los jugadores interpretarán personajes épicos que tendrán la posibilidad de cambiar al mundo con sus acciones, bastante literalmente. La principal cuestión no es si pueden lograr las cosas (pues es casi seguro que lo harán); la cosa es qué tan lejos están dispuestos a llegar para lograrlas, y si se dan cuenta de las consecuencias y efectos secundarios de sus decisiones o no.

Este juego está enfocado en provocar que los jugadores tomen un papel pro-activo y sigan sus deseos e intenciones hasta las últimas consecuencias. Es muy probable que las personas demasiado acostumbradas a jugar de manera reactiva (todo

el tiempo esperando que alguien los lleve de la nariz de una cosa a otra) no encuentren este juego tan divertido, pero ir en contra de esta dinámica rompería bastante con la intención detrás de AntiDogma.

Además, los jugadores deberán involucrarse con sus decisiones y responsabilizarse de sus consecuencias. Tu misión será que dichas consecuencias sean tan interesantes como sea posible. Perder y arrepentirse tiene que ser parte del juego, y una parte igualmente atrayente.

Después de todo, ¿qué tan épica sería la experiencia si en lugar de tener un completo control del destino de sus personajes, los jugadores van avanzando de una cosa a otra sin mayor consecuencia o poder de decisión?

LA VOZ DEL TEXTO

El siguiente manual pretende darte instrucciones más o menos claras y directas de cómo se debe jugar AntiDogma. Sin embargo, hay una consideración importante que debo hacer para evitarte confusiones al momento de leerlo.

El texto está escrito asumiendo que tú, el lector, serás la persona encargada de dirigir el juego, así como de enseñarle las reglas a los demás (y muy probablemente encargarte de otros asuntos de tipo "social", como organizar quién trae la chatarra, llamar a todo mundo por teléfono o cosas similares).

Cuando me dirija directamente a ti, será cuando esté hablando de cosas que el Director del Juego debe hacer y saber; cuando hable en tercera persona, de ellos, me estaré refiriendo a las demás personas que vayan a jugar contigo, los otros jugadores.

No es estrictamente necesario que sólo estudies este manual si tú pretendes dirigirlo, pero debes tener en cuenta lo que te digo cuando lo estés leyendo.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Empecemos por lo más simple. Para jugar AntiDogma, al menos necesitas dos jugadores (contándote a ti mismo). Se recomienda un número máximo de 5 personas (aunque ya depende mucho del estilo de juego y la dinámica social de cada grupo en particular).

El juego puede funcionar perfectamente con unas cuantas hojas de papel en blanco y lápices para todos. Sin embargo, hay algunos otros implementos que pueden facilitar el flujo del juego y mejorar la experiencia en general.

Se recomienda tener una carta o tarjeta representando cada una con uno de los cinco elementos (de los que ya hablaremos más tarde), por cada uno de los jugadores. Para ser prácticos, cinco cartas cualquiera (por ejemplo cinco Tierras diferentes para el juego de cartas Magic The Gathering o algo similar) pueden funcionar perfectamente. O en su defecto cinco tarjetas en blanco con los nombres escritos con bolígrafo.

También necesitarás un puñado de contadores de cinco tipos diferentes. Lo más cómodo sería contar con unas cuantas fichas de poker de 5 colores diferentes por cada jugador, pero puedes utilizar otras fichas, dados, semillas, cuentas, monedas...

Puesto que es muy probable que durante el juego haya diversos cambios en la geografía y topografía del mundo, es muy recomendable tener a la mano algunas hojas cuadriculadas, o si es de tu preferencia y cuentas con unas cuantas, hojas con una retícula hexagonal o similares.

Eso es lo básico necesario para disfrutar plenamente del juego, pero si es de tu preferencia (y/o la de tu grupo), no estaría mal utilizar otro tipo de cosas (miniaturas, música de fondo, *atrezzo* y demás).

EL FLUJO ⊕ DEL JUEGO ⊕

EL FACILITADOR ⊕

Básicamente tu rol como jugador será el del Facilitador. Esto es, serás la persona encargada de facilitar el juego a los demás.

Eso no significa que sea tu responsabilidad divertir a todos, o resolverles todos y cada uno de sus problemas. Tampoco quiere decir que tú serás quien tenga el guión completo de la historia, ni quien tenga pensada la solución a las cuestiones

Tu trabajo será, más bien, supervisar el flujo del juego, intentando agilizar la dinámica (como por ejemplo explicando las reglas si alguien las ha olvidado) y mantener un cierto ritmo divertido e interesante (ayudando a que las cosas no se atoren o la experiencia pueda resultar frustrante o confusa para alguno de los jugadores).

Deberás describir el mundo, explicar las situaciones a los jugadores, establecer el escenario, interpretar a los Personajes No Jugadores (PNJ's), etc. Pero recuerda, no se trata de decirles qué pueden o no pueden hacer, sino de asegurarte que cualquier decisión que tomen tendrá sus consecuencias (positivas y negativas).

En el último capítulo de este manual encontrarás algunos consejos que te ayudarán saber cuál es la mejor manera de facilitar el juego. Síguelos para saber qué es lo que debes hacer, en caso de tener duda cómo actuar.

Una última aclaración. El papel del Facilitador es, en términos generales, el mismo que el Director del Juego (Game Master, Narrador o como sea que acostumbres llamarlo). Sin embargo (y sabiendo bien que es posible que prefieras llamarlo de la forma que acostumbrabas de cualquier modo), aquí se le llama así para que tengas muy presente la importancia de ser un aliado (y no un antagonista) para tus compañeros de juego.

LOS ARQUITECTOS ⊕

Si tú eres el Facilitador, los demás jugadores son los Arquitectos. Éste no sólo es un nombre bonito; lo importante es que no olviden ni tú ni ellos que su responsabilidad es ser los Arquitectos del Destino de sus personajes. De ellos dependen las acciones y decisiones que quieran tomar (pues nadie debe hacer eso por ellos). Y que conste que el no hacer o decidir nada también es una decisión.

Aquel jugador que termine aburrido, que no haya participado tan activamente en el juego, y que no haya logrado demasiadas cosas, no tendrá a nadie a quien culpar más que a sí mismo. Tú puedes facilitarles la vida, pero es responsabilidad de cada quién el contribuir a que el juego (y como "daño colateral" la historia) avance y sea lo que cada uno quiere que sea.

Si, sí. Si no espero que tú adoptes necesariamente el término Facilitador, menos puedo esperar que todos los demás se llamen Arquitectos. Pero acá lo que importa son los roles, no cómo los llamen (o no llamen). ¿De acuerdo?

¿CUÁNDO ⊕ TERMINA EL JUEGO ⊕?

En la mayoría de los juegos de rol lo que se espera es que haya una cantidad infinita de posibilidades. La historia y los personajes pueden seguir y seguir y seguir por los siglos de los siglos. De hecho, todos hemos escuchado de esa cuasi-mítica partida en la que los jugadores pasaron literalmente años continuando con sus mismos personajes. Y eso está bien.

Sin embargo, AntiDogma no es de ese tipo de juegos.

Lo ideal sería que tú y tus amigos jugaran una buena cantidad de sesiones con este juego. Pero la idea no es continuarlo infinitamente. El juego tendrá una estructura bien definida,

con un inicio, un desarrollo y una conclusión. Cuando se haya llegado a esa conclusión, la mejor manera de seguir jugando será crear personajes nuevos y jugar una nueva historia.

Pero ¿cómo sabremos en qué momento habremos llegado a esa conclusión? La respuesta básica sería: Cuando cada uno de los personajes haya completado la misión que les fue encomendada. (Más adelante hablaremos más a fondo acerca de esa misión.)

También podrá ser posible que uno de los personaje termine la misión mucho antes de lo que lo hagan el resto de los jugadores de tu grupo, o que sencillamente sienta que lo más coherente o sensato para su personaje sería renunciar a su misión (o, siendo más extremos, que sienta que lo más interesante, narrativamente hablando, sea perder la vida o algo peor). En esos casos es totalmente válido permitir que su personaje abandone el juego. Y si el jugador desea continuar jugando, sencillamente deberá crear un nuevo personaje (y se recomienda que se le permita mantener el mismo número de mejoras que tenía su personaje anterior).

En dado caso, lo importante es recordar que toda buena historia llega a su fin. Si uno se resiste a terminarla cuando le ha llegado el momento, es más probable que se termine por perder el interés, las ideas o la chispa detrás de todo. Y no hay nada más satisfactorio que saber que has dejado algo concluido, y no interrumpido a la mitad del camino.

GENERACIÓN DE PERSONAJES

LOS PERSONAJES

En este juego, los jugadores crearán y abogarán por sus personajes. Su responsabilidad será determinar qué acciones y decisiones serán llevadas a cabo por estos personajes en la ficción creada. Serán avatares a través de los cuáles los Arquitectos interactuarán con el medio y podrán determinar el destino de cada uno de ellos (y, por extensión, del mundo mismo), y les llamaremos Personajes Jugadores (PJ's).

A continuación encontrarás una descripción del proceso necesario para crear dichos personajes.

MISIÓN

Lo primero que deberán hacer es decidir cuál será específicamente la misión de sus personajes. En términos generales es muy simple. Su Misión será destruir una de las Religiones. Pero, ¿cuáles son esas Religiones?

- **Reulísmo, la Religión de la Sabiduría.** Dedicada a **Reuel** el Astuto, Dios de la Madera del Este. Se basa en el concepto de que todo en esta vida debe obtenerse por medio de la Planeación, el conocimiento, el estudio y la palabra. Sus seguidores suelen ser iracundos filósofos, siempre dispuestos a discutir con aquellos que piensan diferente que ellos por días enteros, pretendiendo mostrarles la verdad detrás de todas las cosas.
- **Albanísmo, la Religión de la Justicia.** Dedicada a **Albanus** el Resplandeciente, Dios del Fuego del Sur. Se basa en el concepto de que se debe luchar porque cada individuo sea libre, feliz, comprendido y aceptado. Sus seguidores suelen ser explosivos idealistas, perdiéndose fácilmente en seguir sus creencias al pie de la letra, en

ocasiones ignorando el espíritu detrás de sus leyes.

- **Fedrismo, la Religión de la Iluminación.** Dedicada a **Fedris** el Pacifista, Dios de la Tierra del Centro. Se basa en el concepto de que el conocimiento y la acción no son nada sin dedicación y entendimiento. Sus seguidores suelen ser pasivos e inflexibles observadores que pasan cientos de horas perdidos en meditaciones, debates, trámites burocráticos y estudios de mil teorías diferentes.
- **Nikeísmo, la Religión de la Gloria.** Dedicada a **Nikea** la Victoriosa, Diosa del Metal del Oeste. Se basa en el concepto de que lo más importante en esta vida es perseguir valientemente la fama, la gloria y la satisfacción de llevar a cabo grandes empresas. Sus seguidores suelen ser impulsivos constructores, siempre pensando en su siguiente gran invención, la manera en que revolucionarán el mundo y lanzándose temerariamente ante lo desconocido.
- **Gorísmo, la Religión de la Inventiva.** Dedicada a **Gorya** la Vigilante, Diosa del Agua del Norte. Se basa en el concepto de que para sobrevivir en este mundo cruel hay que mantenerse en cambio constante, adaptándose a las necesidades con gracia y creatividad. Sus seguidores suelen ser creativos manipuladores, siempre buscando su beneficio personal y supervivencia, más interesados en comenzar nuevos planes y ambiciones que en finalizar sus proyectos iniciados.

Una vez que cada jugador haya decidido con cuál quiere acabar, su Misión estará muy clara. Deberá, de alguna manera, lograr que todas y cada una de las personas que creen en esa religión dejen de hacerlo, total y permanentemente.

El medio que elijan queda a su elección. Los Dioses son prácticos. Lo que importa son los resultados, no cómo lleguen a ellos.

PLAN

Los Arquitectos ya sabrán perfectamente cuál es su Misión. Sin embargo, aún no sabrán cómo deberán llevarla a cabo. Pues bien, eso depende completamente de ellos. Es decir, cada uno de los jugadores deberá idear un Plan.

Su Plan será la manera en que pretenden llevar a cabo su misión.

Este Plan puede ser tan simple o complicado como lo deseen. Puede ser práctico, fantástico, inmediato o a largo plazo. Cada quién decide qué acercamiento quiere intentar. Y, después de todo, nada garantiza que al final logren alcanzar el éxito con él (o incluso que continúen pensando que es la mejor manera de alcanzar su misión).

Estos son algunos ejemplos de Planes (aunque los Arquitectos deberán sentirse libres de proponer sus propias ideas, por locas e inalcanzables que les puedan parecer):

- Crear una nueva religión, para posteriormente “desenmascararse” y hacerles ver a todos los creyentes lo “falsas” que son las Religiones.
- Asesinar a todas y cada una de las figuras de autoridad de la Religión, de manera que su organización (formal e informal) termine por colapsarse.
- Fomentar toda una nueva ideología basada en conceptos racionales y científicos, de manera que se subestime todo tipo de creencias sobre-naturales y meta-físicas.
- Secularizar la Religión, de manera que sea dirigida por personas externas a ella, provocando que los creyentes se cuestionen la validez de su Fé.
- Asesinar a todos y cada uno de los creyentes de la Religión. (Después de todo, es mejor eliminar temporalmente a una

parte de la humanidad a cambio de salvar permanentemente al resto.)

- Obtener el apoyo del Rey o alguna otra figura importante de autoridad, para prohibir la práctica de la Religión entre los ciudadanos del Reino.
- Enseñar a los mortales a trascender y encontrar la Iluminación por sí mismos, sin necesidad de Religión alguna.
- Mostrar a los fieles lo vana y efímera que es su religión, y el poco peso real que tiene aquello en lo que creen.
- Infiltrar los círculos internos de la organización religiosa y destruirla desde adentro.

⊕OBJETIVO⊕

Una vez que cada personaje tenga su Plan, los jugadores deberán pensar cuál será el primer paso necesario para llevar a cabo dicho plan. Este será su Objetivo a corto plazo.

La idea es que definan una pequeña sub-meta, que los acerque un paso más a cumplir su Misión con éxito. Una vez que hayan llevado a cabo su Objetivo, deberán pensar en el siguiente paso a seguir, pero de momento ya habrán tenido un poco de acción, y sabrán un poco mejor qué les conviene hacer ahora. Y tendrán que enfrentar además las consecuencias de sus mismos actos.

Tu misión como Facilitador será empujar a tus jugadores a que piensen en Objetivos concisos y alcanzables. Más vale que sea algo que puedan cumplir fácilmente, y que separen ideas complicadas en pequeños fragmentos valiosos, pero sensatos.

La idea es que cada objetivo sea alcanzado en una sesión de juego, pero no está nada mal que cumplan un par por

sesión, o que se tarden un par de sesiones en cumplir uno suficientemente importante o complicado.

Y siéntete libre de recordarles constantemente que los cambios más importantes son aquellos que son duraderos y extensos. No pueden esperar cambiar el mundo, la civilización y la historia en un sólo día. Y que cada acción trae consigo una reacción, y no necesariamente una positiva.

FUNCIONES

Cada uno de los personajes tiene una cantidad bastante elevada, pero limitada, de **Energía Divina**. Este poder se manifiesta a través de 5 Funciones. Estas son las cinco maneras diferentes que tienen de interactuar con su realidad. Siempre que el Arquitecto quiera que su personaje lleve a cabo algo, deberá pensar a cuál de las Funciones corresponde.

Las Funciones son:

Planificación (*Madera*)

Corresponde a las acciones racionales. Se utiliza siempre que el jugador desee utilizar la estrategia, adquirir conocimientos, realizar cálculos complicados y todo tipo de situaciones que requieran una cuidadosa planeación y ejecución.

Empatía (*Fuego*)

Corresponde a las acciones sociales. Se utiliza siempre que el jugador desee empatizar con otros personajes, entender sus comportamientos o influenciar su opinión y predisposición hacia otras personas o ideas.

Análisis (*Tierra*)

Corresponde a las acciones introspectivas. Se utiliza siempre que el jugador tenga que asimilar o meditar algo, y quiera entrenar o examinar algún nuevo concepto, técnica o idea.

Acción (*Metal*)

Corresponde a las acciones físicas. Se utiliza siempre que el jugador tenga que construir, destruir o reparar algo, o que su personaje quiera

Creatividad (*Agua*)

Corresponde a las acciones innovadoras. Se utiliza siempre que el jugador quiera crear algún concepto nuevo, diseñar algún objeto innovador, o cambiar y mejorar alguna cosa ya existente. También se puede utilizar en caso de querer improvisar algo espontáneamente, con aquello que se tenga a la mano.

PUNTOS DE KARMA

El personaje tendrá un valor de **Puntos de Karma** (PK's) por cada una de sus Funciones. Estos puntos representan mecánicamente la cantidad de Energía Divina que su superhombre puede canalizar en un determinado momento. Mientras más poderoso sea el control de determinado elemento por parte del personaje, mayor será el número de PK's que podrá tener para determinada Función.

El número inicial de PK's del personaje dependerá de aquella religión que haya elegido destruir como su Misión. Esto es:

Religión	Planificación	Empatía	Análisis	Acción	Creatividad
Reulísmo	1	3	2	3	2
Albanísmo	2	1	3	2	3
Fedrísmo	3	2	1	3	2
Nikeísmo	2	3	2	1	3
Gorísmo	3	2	3	2	1

Al inicio de cada misión, cada jugador deberá tener un Contador por cada PK (se recomienda contar con contadores físicos para poder llevar la cuenta, pero una simple anotación en un papel es suficiente). Es importante llevar la cuenta de contadores por cada Función de manera independiente.

Los PK's del personaje se gastarán cuando el Arquitecto los utilice durante las mecánicas de Resolución de Conflictos (que serán explicadas a detalle más adelante). La manera de recuperar todos los puntos perdidos es logrando cumplir el Objetivo que ha sido definido anteriormente.

D⊕NES

Los Dones son el primer tipo de Recursos con el que cuentan los personajes, y se refieren a todo tipo de objetos, conocimientos o habilidades que puedan llegar a darles una cierta ventaja táctica a los personajes. Estamos hablando de cosas como Armas Legendarias, Profecías antiguas, Secretos de Artes Marciales, las últimas teorías electro-mecánicas, todo ese tipo de cosas.

Cada personaje comenzará el juego con un Don, representando aquello que lo caracteriza y diferencia del resto. El jugador podrá elegir y describir cualquier tipo de Don de entre aquellos mencionados. Puede elegir libremente cualquier cosa que desee, siempre y cuándo recuerde que el efecto mecánico será el mismo elija lo que elija.

En términos de juego, estos Dones le proporcionarán un contador extra específico al jugador, que podrá utilizar en lugar de gastar uno de los propios. Por ejemplo, una Espada Legendaria puede estar valuada en un punto de Metal; cuando en algún Conflicto (en los que ahondaremos más adelante) justifique la manera en que ha usado su espada para vencer, podrá utilizar un punto de Metal que proviene del objeto, y no

de sus reservas personales.

Posteriormente, durante el juego, el jugador podrá llegar a ganar nuevos Dones complementarios que le ayuden a lograr sus metas.

ALIADOS

Los Aliados son el segundo tipo de Recursos con el que cuentan los Arquitectos, y básicamente se refiere a todo tipo de personas, grupos, instituciones o territorios que simpaticen fuertemente con el personaje. Pueden ser un ejército que le haya jurado lealtad, un culto de seguidores, una Universidad, un pueblo que le haya cedido su liderazgo, una fortaleza particular, un aprendiz poderoso, un Maestro de Artes Marciales, etc.

En términos de juego, los Aliados son un recurso extra para el jugador. Es decir, son elementos que pueden usar independientemente de su personaje. Mientras que los Dones sólo sirven en situaciones que estén directamente relacionadas al personaje, los seguidores pueden encargarse de "otras cosas". Es decir, puedes mandar a tu ejército a atacar otra parte, o encargar a tu Universidad que investigue sobre algún oscuro y antiguo dato importante, o cosas así. En lo demás, funciona muy similar a los Dones (cada uno corresponde a un cierto elemento, del que pueden ceder contadores extra al Arquitecto, para lograr los éxitos o vencer en el enfrentamiento correspondiente).

Inicialmente, los Aliados únicamente proporcionan un contador correspondiendo a su elemento, pero posteriormente se podrá aumentar su valor (de manera que concedan una mayor cantidad de contadores al Arquitecto).

El personaje comenzará el juego sin ningún Aliado, y deberá realizar acciones específicas para poder ganar nuevos Aliados. (Básicamente, ganar un nuevo aliado debe ser un Objetivo.)

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

ENTRANDO EN UN CONFLICTO

En términos generales, los personajes pueden lograr prácticamente sin esfuerzo todo tipo de acciones comunes, mundanas y relacionadas con sus habilidades y conocimientos. Sin embargo, habrá momentos en los que el jugador desee realizar cosas mucho más espectaculares, exigentes, extensas y con repercusiones a gran escala.

Siempre que las acciones que quiera realizar puedan tener un efecto duradero en el mundo, la civilización y/o la historia, o que el mismo personaje esté arriesgando su posición, influencia o hasta su misma existencia, se considera que ha entrado a un Conflicto.

Este Conflicto requerirá que el personaje invierta una parte de su energía divina (representada por sus Puntos de Karma), y podrá ser de dos tipos: en contra de alguna dificultad u obstáculo, o en contra de otro personaje (ya sea jugador o no jugador).

RESOLUCIÓN DE TAREAS^[1]

Cuando un personaje se enfrente a una situación en la cuál algún obstáculo o dificultad se oponga a sus designios, entonces el Facilitador podrá iniciar la mecánica de Resolución de Tareas.

Ésta funciona de la siguiente manera.

El Arquitecto debe establecer su intención. Qué es lo que quiere lograr y por qué. Teniendo esto en mente, el Facilitador deberá determinar la Dificultad de la acción.

Para las acciones **Gloriosas** (algo que un mortal muy especializado y talentoso podría lograr con un poco de suerte) la Dificultad equivale a **1**; para las acciones **Sobrenaturales**

(algo fuera del alcance y comprensión de los mortales, cambios temporales de la realidad) es **2**; para las acciones **Míticas** (milagros, maravillas, cosas que cambien permanentemente el mundo o el orden natural de las cosas) es **3**.

Una vez determinada la Dificultad, el Arquitecto decidirá por qué medios pretende alcanzar su intención. Simplemente tiene que elegir una de sus cinco Funciones, justificar de qué manera utiliza tal Función y gastar uno de los Puntos de Karma que le corresponda (deshechando el contador que lo represente).

Por ejemplo, el Arquitecto desea afectar a una gran cantidad de mortales. Declara que su intención es "que mi canto llegue a todos y cada uno de los rincones del Reino y conmueva a todos los oyentes". El Facilitador determina que tal acción tiene una dificultad Mítica. El jugador decide gastar 1 contador de Madera "para planear mis acciones y determinar cuál es el método más efectivo para lograr mi meta", 1 de Metal "para crear un aparato amplificador de voz" y 1 de Fuego "para conmover a las personas con un impactante discurso".

Se recomienda que el Facilitador promueva acciones concisas y enfocadas. Los efectos logrados deben ser importantes, pero coherentes. En el ejemplo, el personaje puede intentar conmover al público, pero es poco probable que sencillamente haga que todos abandonen su fé así como así. Excepto que tal acción sea la culminación de una serie de situaciones propiciadas por el Arquitecto, que hayan tenido como consecuencia que tal público ya dudara de sus propias creencias con anterioridad.

RESOLUCIÓN DE GESTAS

Cuando el personaje se enfrenta no a una situación abstracta o a un obstáculo inanimado, sino a otro personaje, entonces se recurre a la mecánica de Resolución de Gestas.

Ésta funciona de la siguiente manera.

[1] El término "Resolución de Tareas" hace referencia no a la definición de la teoría de diseño de juegos de Rol forgista, sino al mito de las Doce Tareas de Hércules.

Lo primero es establecer la Arena del enfrentamiento. Esto deberá hacerse de común acuerdo por parte de todos los oponentes.

Las Arenas son las siguientes:

- **Física** - algún combate, prueba de habilidad, competencia atlética o similares.
- **Mental** - un duelo de conocimientos, magia, memoria o similares.
- **Espiritual** - un debate teológico, convencer o intimidar a alguien, romper su resolución o similares.

Los jugadores deben tener una mano de 5 cartas especiales (cada una representando uno de los elementos). Lo siguiente es decidir qué es lo que está en juego en el conflicto. En términos generales, cada participante deberá decidir qué es lo que quiere que suceda si gana el enfrentamiento.

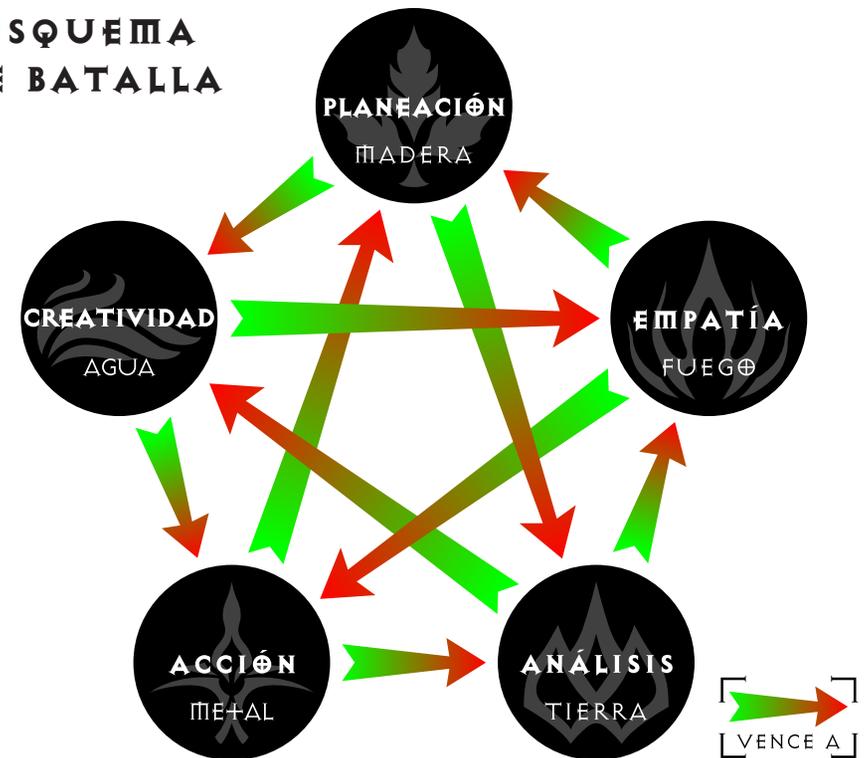
Una vez negociados los términos, se procede al enfrentamiento como tal. Cada uno de los involucrados tirará simultáneamente una de sus 5 cartas, boca abajo. Después, al mismo tiempo, se voltean boca arriba las cartas y se comparan.

Se determina quién venció y quién fue vencido de acuerdo al **Esquema de Batalla** (en la siguiente página). Utilizar el mismo elemento que el oponente se considera empate.

Aquel que no le haya ganado a nadie más comienza. Este jugador tiene que describir la manera en que intentó usar la Función correspondiente al elemento que usó para vencer a su oponente.

Posteriormente le toca el turno a la persona que haya ganado alguna de las comparaciones, pero que también haya recibido alguna derrota. De la misma manera que el anterior, este jugador debe describir la manera en que utilizó la Función correspondiente para vencer al anterior e intentar vencer a los demás. (En caso de que más de una persona se encuentre en

ESQUEMA DE BATALLA



esta situación, se deberá llegar a un acuerdo acerca de quién describe sus acciones primero.)

Finalmente, aquel que ganó y no tuvo derrotas deberá describir la manera en que evitó, detuvo o contraatacó la acción, y la manera en que usó su propia función para vencer. (Si hay empate en esta situación, se resuelve por acuerdo de la misma manera que el caso anterior.)

Aquel que haya obtenido la mayor cantidad de victorias será el ganador del embate, y tendrá derecho de narrar la manera en que aquello que él deseaba de lo que se acordó al principio sea lo que sucede en la ficción.

Todos los jugadores deberán gastar un contador (y disminuir

su total de PK's), correspondiendo a la Función usada. En caso de no contar con el contador requerido, automáticamente se considera una derrota (no importa la comparación obtenida).

En los casos de empate total (que todos los involucrados obtengan el mismo número de victorias que de derrotas), se decide de común acuerdo la manera en que ambas acciones se neutralizaron una a otra.

Si alguno de los perdedores no está satisfecho con los resultados, puede **Escalar** el conflicto a otra de las arenas (por ejemplo, pasar de un conflicto mental a uno físico), y entonces se juegan otra serie de manos (a ganar 2 de 3). Aquel que pierda esta nueva ronda tiene derecho a volver a escalar pasando a la arena restante, y se siguen jugando manos (a ganar 3 de 5). En caso de haber más de un perdedor, cada uno puede decidir independientemente si continuar Escalando o no.

UTILIZANDO SUS RECURSOS

Tanto en la **Resolución de Tareas** como en la **Resolución de Gestas**, el Arquitecto puede hacer uso de sus Dones y Aliados. Únicamente necesita describir durante su turno la manera en que su Don o Aliado le han proporcionado una ventaja; es importante justificar de manera lógica el uso del Don o Aliado, y que su elemento corresponda al usado en la carta que has jugado en este intercambio. Como consecuencia, el jugador puede gastar el contador requerido de la reserva del recurso, en lugar de utilizar aquel correspondiente a los PK's de su propia reserva.

En caso de que consideres que no lo está justificando satisfactoriamente, puedes solicitar que siga describiendo la situación de manera que el uso del recurso sea más adecuado. Trata de ser flexible y razonable, pero tampoco permitas el uso por capricho y sin coherencia de tal ventaja.

DE EVOLUCIÓN Y CRECIMIENTO

REGENERANDO TUS RECURSOS

Las mecánicas de Resolución de Conflictos traerán como consecuencia el gasto de los contadores del Arquitecto (tanto sus PK's como los contadores otorgados por sus Dones y Aliados).

La manera de recuperar esos puntos gastados es cumpliendo su Objetivo de manera satisfactoria.

Es por eso que le debes recomendar a los jugadores que piensen en Objetivos alcanzables y sensatos. Más vale pensar en pequeño y continuar contando con sus recursos, que ser muy ambiciosos y que les hagan falta los contadores necesarios.

MEJORAR LOS PERSONAJES

A través de sus misiones, aventuras y empresas, los personajes de AntiDogma no aumentarán su poder. Este ya es de por sí desconmensurable desde un principio.

En este juego los jugadores no deben esperar subir niveles, mejorar sus habilidades ni nada por el estilo. Ese no es el objetivo que estarán persiguiendo.

Sin embargo, cualquier buena historia debe ver a sus personajes crecer, desarrollarse y evolucionar. Es por eso que los jugadores podrán, a través de sus acciones, ganar algunas Mejoras que les facilitarán la vida y les proporcionarán una experiencia más extensa.

Esto quiere decir que los Arquitectos pueden dirigir parte de sus esfuerzos en reforzar y aumentar los recursos con los que cuenta su personaje para cumplir su Misión.

En términos de juego, un jugador puede establecer un Objetivo específicamente para la obtención de estos recursos.

El Arquitecto puede elegir como meta para su Objetivo ganar un nuevo Don (dominar una nueva Técnica Legendaria, encontrar una mítica Reliquia de Poder, desarrollar una nueva Manifestación de sus poderes divinos...) o un nuevo Aliado (ganar la lealtad de un grupo en particular, ganar cierta posición de prestigio particular en uno de los Reinos, ...). Una vez logrado ese objetivo en particular, el Arquitecto podrá agregar entre los recursos de su personaje ese nuevo Don o Aliado. (Serás tú, como Facilitador, el que determine cuál será el elemento al que pertenecerá dicho nuevo recurso, del cuál otorgará un contador extra al jugador en caso de

En el caso de los Aliados, el Arquitecto puede decidir dedicar Objetivos adicionales a mejorar la relación con dichos aliados. Esto tendrá como resultado el aumento del número de contadores concedidos por el Aliado en 1.

CAMBIANDO TUS OBJETIVOS

Es posible que alguno de los Arquitectos decida que ha redactado mal su Objetivo. Que no sea tan específico como necesita, o que tenga que hacer algo antes o considerar algo más para después. Que las cosas no resultan tan fácil como había pensado, o que surjan imprevistos que le gasten prematuramente sus recursos.

En esos casos, el Arquitecto tiene derecho a pedir un cambio de Objetivo.

El efecto de esto es simple. El jugador puede re-escribir su Objetivo a voluntad, a cambio de regenerar únicamente la mitad de sus recursos gastados (redondeando hacia abajo). Para esta regeneración se cuenta cada Función y Recurso de manera independiente (y aquellos de los que no se hayan gastado contadores, no serán afectados).

Se recomienda condonar esta penalización el primer par de sesiones, en lo que los Arquitectos le agarran el modo.

CAMBIANDO DE PLANES

De la misma forma en que un Arquitecto puede desear cambiar su Objetivo, es posible que en el transcurso del juego decida que el Plan que había determinado no es el mejor curso de acción. Puede ser que no haya resultado tan efectivo como esperaba, o que se cuestione si el fin justifica los medios.

Tú deberás permitir que el Arquitecto re-escriba su plan, siempre y cuando se cumpla con las siguientes condiciones:

El Arquitecto debe haber completado su último Objetivo, y debe justificar dentro de la ficción el cambio de estrategia de su personaje. Una vez que haya descrito por qué desea cambiar su Plan, y cómo pretende hacerlo, podrá redactar su nuevo plan con tu apoyo y consejo.

Una vez cambiado el Plan, el jugador sufrirá la misma penalización que si hubiera cambiado su Objetivo en juego. Es decir, a pesar de haber cumplido satisfactoriamente su último objetivo, únicamente recuperará la mitad de sus PK's y Recursos (redondeado hacia abajo).

Se aconseja que cada jugador únicamente cambie de Planes una o dos veces en toda la campaña. Si sientes que un jugador está abusando de este derecho (sobre todo si pide más de 3 cambios, o si quiere realizar un nuevo cambio en la sesión siguiente de haberlo cambiado ya), tú tienes el derecho de negarle el cambio.

CORRUPCIÓN Y DECADENCIA

Es muy posible que alguno de tus jugadores se sienta tentado a experimentar jugando personajes "malos". Que decida que su superhombre ha sido tentado, y ha perdido el buen camino. Que decida aprovechar los placeres del mundo, y se vanaglorie

de su poder, influencia y presencia.

Eso está bien. No tiene nada de malo que se salgan un poco del redil. Permite que se diviertan un poco, y comprueben que nada ni nadie puede detenerlos (con la excepción, quizá, de algún otro jugador que decida "hacer recapacitar" al alma perdida).

La clave está en seguirlos confrontando con las consecuencias de sus actos. Muéstrales el daño que han ocasionado por acción o negligencia. Ponles debajo de la nariz las pruebas de la mala influencia que están representando. Enfatiza cada vez más lo vacío y superficial que es aquello por lo que se han rendido.

Que cada día perdido en vanalidades sea un recordatorio constante de las razones por las que los Dioses desean destruir las Religiones. Sumérgelos en burocracia, guerras de egos, lambisconería, injusticias...

Y si todo eso falla, deja que pase un par de sesiones, y posteriormente habla directamente con el jugador (preferentemente fuera de juego y en privado), comentándole que si continúa con eso, los Dioses le retirarán su apoyo. En términos de juego, el personaje perderá todos los PK's correspondientes a sus Funciones (aunque mantendrá todos sus Dones y Aliados).

Sugierele que su personaje abandone la Misión (como se sugiere en el siguiente apartado). Quizá sencillamente el Arquitecto siente que lo más lógico sería que su personaje se perdiera en el camino.

En caso de que no desee abandonar este curso de acción (y no elija cambiar de personaje), permíteselo un par de sesiones más. Pero recuérdale que los superhombres han sido mandados a destruir a las Religiones. Y si otro de ellos considera que él se ha vuelto un obstáculo para su Misión... (Sobre advertencia no hay engaño.)

ABANDONANDO LA MISIÓN

Como ya se mencionó antes, alguno de los Arquitectos podría sentir que su personaje ha terminado su ciclo. Que ya no hay más que explorar de sus ideas y que lo más sensato y coherente sería terminar su historia de una vez.

O puede que sencillamente le haya aburrido su personaje, o en la práctica no fuera tan buena idea como él pensó en un principio.

Cualquiera que sea el caso, cada uno de los Arquitectos tiene el derecho de terminar con su personaje.

Básicamente tiene dos opciones. Dejarlo morir (puede sacrificarlo voluntariamente para lograr un último objetivo, como volverlo un martir a la causa o algo similar) o Abandonar la Misión.

En el primer caso, sencillamente deberá narrar la forma en que ha muerto. Básicamente se trata de terminar con su vida en sus términos y de la manera que le parezca más satisfactoria.

En el segundo caso, debe narrarle un pequeño epílogo, mencionando las razones por las que abandonó la misión (desilusión, corrupción, pérdida de Fé, deseos de ser un ser humano "normal"...). Cualquiera que sea la razón, en términos de juego el personaje ha abandonado su misión, ha perdido el favor de los Dioses y se ha convertido para todo efecto en un ser humano mortal común y corriente (o no tanto, considerando que probablemente seguirá siendo el poseedor de una gran habilidad, influencia y fama).

En términos de juego, cualquiera de las dos opciones tendrá el mismo efecto. El Arquitecto debe contar la cantidad de Recursos con los que contaba el personaje (sumando sus Dones y Aliados), le aumentará 1 a esa suma (por las molestias), y esa será la cantidad de Recursos con los que cuente su

nuevo personaje. Estos Recursos podrán ser repartidos de la forma que el jugador desee (esto es, podrá repartirlos en diferentes proporciones de las que tenía), con las siguientes consideraciones:

Deberá tener al menos un Don, y podrá asignar múltiples puntos a sus Aliados (para que le proporcionen el mismo número de contadores extra).

Eso sí. No olvides que aunque el personaje anterior haya dejado de ser PJ, no por eso ha desaparecido de la continuidad de la historia. Dentro de la ficción seguirá existiendo (sea de forma literal como PNJ, o por medio de sus diferentes legados históricos, ideológicos o las consecuencias de sus acciones).

LOS CINCO ELEMENTOS

EL CICLO NATURAL

Los Cinco Elementos ocurren de forma natural en el mundo. Así es como fueron creados, y así es como pertenecen al orden inherente de las cosas.

La relación entre los 5 se da a dos niveles diferentes.

En primer lugar está el Ciclo de Creación. Un elemento se transmuta de forma regular en el siguiente dentro del ciclo.

La Madera se consume y genera Fuego. El Fuego crea cenizas y genera Tierra. La Tierra es removida y genera Metal. El Metal se oxida y genera Agua. El Agua fluye y genera Madera.

En segundo lugar está el Ciclo de Dominio.

La Madera se nutre de la Tierra. La Tierra se absorbe el Agua. El Agua apaga el Fuego. El Fuego funde el Metal. El Metal corta la Madera.

MADERA

La Madera es el elemento de la Naturaleza. Domina Plantas y Animales, y representa la Fertilidad y la Renovación.

Su color es el Verde, y es el dominio de **Reuel**, Dios de la Sabiduría.

La Madera corresponde a la primera estación del Año, y es la época en que la naturaleza recupera todo su esplendor. Es la época en que suelen florecer los campos, y los bosques perennes recuperan sus hojas.

Se dice que las personas nacidas bajo el Signo de Madera suelen ser estóicas, racionales, objetivas y centradas. Su mayor deseo es el Orden, y suelen tener una personalidad dominante y minuciosa.

FUEGO

El Fuego es el elemento de la Pasión. Domina las Emociones y la Energía, y representa el Crecimiento y el Cambio.

Su color es el Rojo, y es el dominio de **Albanus**, Dios de la Justicia.

El Fuego corresponde a la segunda estación del Año, y es la época de mayor calor y menor humedad. Es la época de mayores sequías, y provoca las mayores migraciones en todas las especies nómadas.

Se dice que las personas nacidas bajo el Signo de Fuego suelen ser apasionadas, sociables, empáticas y comprensivas. Su mayor deseo suele ser la Felicidad, y suelen tener una personalidad impulsiva e irracional.

TIERRA

La Tierra es el elemento del Equilibrio. Domina la Recurrencia de los fenómenos naturales, y representa la Estabilidad y la Constancia.

Su color es el Amarillo, y es el dominio de **Fedris**, Dios de la Iluminación.

La Tierra corresponde a la tercera estación del Año, y es la época en que hay un mayor equilibrio entre humedad y sequedad, entre frío y calor, y entre la calma y la tempestad. Es la época en que se suele cosechar aquello que fue sembrado durante la estación de Madera.

Se dice que las personas nacidas bajo el Signo de Tierra suelen ser contemplativas, ecuanimes, perceptivas e impasivas. Su mayor deseo es el Entendimiento, y suelen tener una personalidad tranquila y pasiva.

METAL

El Metal es el elemento de la Actividad. Domina la Tecnología y la Trascendencia de lo natural, y representa el Progreso y el Dominio sobre la Naturaleza.

Su color es el Blanco, y es el dominio de **Nikea**, Diosa de la Gloria.

El Metal corresponde a la cuarta estación del año, y es la época de mayores vientos y cambios. Es la época en que los árboles pierden sus hojas y los animales se preparan para hibernar.

Se dice que las personas nacidas bajo el Signo de Metal suelen ser activas, emprendedoras, valientes y curiosas. Su mayor deseo es la trascendencia, y suelen tener una personalidad exhibicionista y egoísta.

AGUA

El Agua es el elemento de la Creación. Domina la Adaptación y el Clima riguroso, y representa la Evolución y la Innovación.

Su color es el Azul, y es el dominio de **Gorya**, Diosa de la Inventiva.

El Agua corresponde a la quinta estación del año, y es la época de precipitaciones e inactividad. Es la época de mayor frío, y en las partes septentrionales el paisaje suele estar cubierto de nieve.

Se dice que las personas nacidas bajo el Signo de Agua suelen ser creativas, volubles, dispersas y excéntricas. Su mayor deseo es la obtención de placer, y suelen tener una personalidad cambiante y manipuladora.

CÓMO FACILITAR EL JUEGO

DÍ QUE SÍ A LOS JUGADORES

El juego debe fluir de la siguiente manera:

Los Arquitectos establecen cuáles son los objetivos que sus personajes deben lograr, y describen qué acciones realizarán para alcanzarlos. (También deberían decidir si actuarán solos o grupalmente.) El Facilitador entonces se encargará de ir describiendo las diferentes situaciones en que se irán encontrando, estableciendo el estado de las cosas, interpretando a los PNJs importantes (o aquellos con los que los Arquitectos decidan interactuar) e hilando la acción de acuerdo a lo que sus personajes hagan.

En términos generales, lo que los personajes intenten lo lograrán. Los hechos y acciones mundanos no representan para ellos ningún reto o riesgo. Es por eso que el Facilitador no debe detenerse mucho en ese tipo de situaciones. Únicamente se debe recurrir a las Mecánicas de Resolución en los casos en que los PJ's se enfrenten a situaciones o personajes que representen un verdadero reto o riesgo para ellos.

Aquellas cosas mundanas, comunes, sencillas, cotidianas o seguras son automáticas. Si el personaje quiere hacer algo o averiguar algo para lo que no hay nada por lo que luchar o arriesgar, el Facilitador debe decir sí. Si los personajes quieren algún tipo de información, se les da. Si quieren ir a algún lugar, ya están allí.

Pero llegará el momento en que se enfrenten a casos especiales. Casos en los que esté en juego no sólo la integridad del mismo personaje, sino sus objetivos, ideales, planes y deseos. Cuando sea importante, divertido o dramático que el éxito en tales acciones requiera de especial esfuerzo, atención y riesgo de parte del personaje. Y cuando algún personaje importante y poderoso (sea jugador o no jugador) se oponga a sus designios.

SIGUE Y CONFRONTA

AntiDogma no es el tipo de juego donde puedes tener una historia preparada, para que los jugadores sean simples testigos de la narración. Tampoco es una donde se tenga una solución correcta a las cuestiones y dificultades enfrentadas.

Tu misión debe ser llevar la historia a donde los mismos jugadores deseen que vaya. Y ellos mismos te estarán indicando por dónde quieren ir. Tú simplemente debes seguirlos.

Pon atención a sus Objetivos. Ellos te dirán de qué manera les interesa enfrentar los problemas. Si te piden retos físicos, dales algo que combatir. Si desean retos políticos, mételos en situaciones de pantanosa diplomacia. Si desean retos sociales, dales multitudes que enfrentar, influenciar y confrontar.

También facilítalos obtener (y utilizar) el tipo de recursos que les interese. No les permitas abusar de ellos sin recibir consecuencias a sus actos, pero permite que actúen como mejor les parezca.

Adicionalmente, lo ideal es que no permitas que se queden demasiado tiempo en su zona de comfort. Todo es relativo, y no deben olvidarlo en ningún momento. Muéstrales ambos lados de la cuestión. Que vean la corrupción de la Religión, y los beneficios que trae. Que simpaticen con sus seguidores, y sean testigos de los desprotegidos y afectados por sus creencias. Déjales entrever que cualquier extremo es peligroso, independientemente de ideologías, creencias y situaciones políticas.

Y, sobre todo, enfréntalos a los efectos secundarios de sus mismos métodos. Sólo ellos deciden qué tan lejos pueden llegar con sus acciones, y tu papel no es juzgar si están haciendo bien o mal. Pero nunca permitas que crean que están exentos de toda responsabilidad y consecuencia.

⊕ OBSERVA EL RITMO ⊕

Desde tu posición de Facilitador, tú tendrás una perspectiva mucho más amplia y objetiva acerca de la forma en que está fluyendo el juego.

Cuando uno juega algo divertido, es fácil que pierda de vista que lo que a uno le puede gustar o interesar, para los demás puede no resultar igual de atractivo. Es tu papel el moderar eso y buscar algún tipo de balance.

La regeneración de Recursos es una de tus mejores herramientas para controlar el ritmo de la sesión. Si los jugadores se quedan sin contadores muy pronto, trata de ser más flexible con ellos y facilitarles un poco más las cosas. Si les sobran y parecen nunca acabarse, empuja y antagoniza un poco más a los jugadores; en especial da mucho énfasis a las consecuencias (positivas y negativas) de sus diferentes acciones anteriores.

Y trata de que los Conflictos sean interesantes por sí mismos. Es decir, que sin importar si se ganan o se pierdan su exploración resulte divertida, y que los jugadores no se sientan frustrados o estancados, sin saber por dónde continuar. Evita los caminos sin salida como la plaga.

Notas y Aclaraciones

Este juego es producto de mi participación en el Rolero de Hierro en su edición 2010. Como tal, debe hacerse la aclaración de que este es un concurso de diseño que tiene una duración de apenas más de una semana.

Es por eso (y sin ánimos de poner excusas y pretextos) que el presente manual está, en términos prácticos, inacabado.

Con esto debe entenderse que la actual versión del texto está terminada, pero el desarrollo del juego como tal se encuentra aún en una etapa muy temprana. Posteriormente se pretende depurar, editar y corregir el texto, para producir otras versiones jugables.

Sobre esta versión

La Versión 0,1 de AntiDogma (Ashcan preliminar, texto terminado para el concurso) contiene toda la estructura básica del juego. Pero, como es lógico, aún tiene muchas partes por pulir y aumentar.

Básicamente se espera poder agregar posteriormente mejores explicaciones de algunos conceptos, una mucho mayor cantidad de ejemplos y consejos, y un capítulo entero dedicado a la Ambientación del juego. Eventualmente, además, se mejorará la maquetación y se agregarán ilustraciones y gráficos.

Para dar retroalimentación

Agradeceré todo tipo de retroalimentación, comentarios, quejas y críticas acerca de este juego. Eso no implica, desde luego, que todo aquello que se me comente se verá reflejado en futuros textos. Pero se les garantiza que los comentarios serán tomados en cuenta, considerados y estudiados. Vamos, que después de todo la idea es hacer las cosas de forma conciente e intencionalmente.

Para cualquier tipo de intercambio y comunicación, se recibirán correos a la dirección **furiadedante@yahoo.com.mx** (sólo mencionen dónde encontraron este texto).