

La Trompeta de Gabriel

Víctor O. Andrade R.



La Trompeta de Gabriel.

En el año 2XXX el profesor Gabriel ha desarrollado una maquina que permite controlar un efecto denominado La Trompeta de Gabriel, de esta manera dentro de un lapso conocido y finito de tiempo se puede tener una cantidad de tiempo infinito.

Mediante esta maquina el profesor Gabriel ha posibilitado a través de una paradoja matemática que estudiantes conozcan y visiten el pasado sin cometer una paradoja temporal, lo que básicamente es una paradoja evitando una paradoja, si esto es paradójico nadie ha tenido la educación de señalarlo.

El profesor Gabriel es capaz mediante esta maquina aislar periodos específicos de tiempo, desde unos minutos hasta 50 años dentro de los cuales los estudiantes pueden ser de los acontecimientos tanto como espectadores como participantes.

Para quienes participan de este experimento el tiempo se vuelve cíclico, una vez que el lapso de tiempo predefinido termina se reinicia y vuelve a establecerse en su posición inicial, para que los participantes puedan salir de la trompeta de Gabriel les es asignado una clave, llamada Clave de Schrödinger, cada tanto tiempo el sistema de la Trompeta genera un numero aleatorio que puede o no coincidir con la clave de los participantes, en caso de coincidir el participante termina su existencia dentro de la Trompeta y vuelve a su tiempo normal.

El hecho de que el profesor Gabriel se valga ya no de una o dos sino de tres paradojas (la Paradoja de Pratchett, las cosas son mas grandes por dentro que por fuera, la Paradoja del cuerno de Gabriel, una superficie infinita solo puede contener un volumen finito, y la Paradoja del Gato de Schrödinger, donde el gato esta a la vez no-vivo y no-muerto) revela un perverso sentido del humor

De que trata el juego

Los personajes son estudiantes del profesor Gabriel usando la maquina comúnmente llamada Trompeta de Gabriel para explorar lapsos repetitivos de tiempo llamados ciclos.

Durante estos ciclos los personajes tendrán diferentes objetivos, estos objetivos permiten que los jugadores adquieran nuevos conocimientos y a los personajes mantener el flujo de la historia de la forma que ya conocen.

El Rolero de Hierro 2014

Este juego es participante del concurso Rolero de Hierro en su edición 2014, para tal fin y tomando en cuenta el tema general de Evolución y los ingredientes de Paradójicamente, Secuencialmente y Rol Educativo

Si bien creo que los dos primeros ingredientes ya quedaran claros me es importante destacar el ingrediente de Rol Educativo.

A mi me gusta la historia e incluso disfruto de ella, en buena medida este gusto se debe a que evito verla como una serie de fechas, nombres y lugares que son francamente aburridos, en su lugar me gusta verla como una narración, con momentos de gran tensión y drama aun si esto no fue asi en la realidad.

Este juego esta pensado para que los jugadores o en este caso estudiantes, tengan la oportunidad de explorar y conocer desde otro ángulo la historia que de otra forma les resultaría aburrida.

Toma un personaje de la historia (el que quieras) te has preguntado ¿Qué comida le gustaba?
¿Cómo era su carácter? ¿Qué le gustaba hacer?
¿Tenia mascotas?

Cuando se estudia historia es frecuente pensar en periodos de tiempo, el renacimiento por ejemplo y vamos a específicamente el cuatrocento, sin embargo durante ese lapso de tiempo por lo general situado específicamente en Italia, ¿Qué sucedía en Francia? ¿En China? ¿O en América? La historia no son hechos aislados, sino un gran conjunto de ellos

En este juego las reglas están hechas para ser lo mas claras y sencillas posible y no faltara quien piense que tal vez demasiado, sin embargo esto se debe a que el papel del director es el doble de importante, no solo para el aspecto lúdico (dirigir el juego) sino también el educativo (presentar la información). Y para jugarlo de forma efectiva a los fines educativos es importante tener un buen conocimiento del periodo de historia, geografía y las biografías de

las personas que coincidieron en ese momento de la historia.

Dicho de otra forma, quiero que el director pueda concentrarse en presentar la información no solo coherentemente (para que sea educativo) sino también que resulte atractiva al permitir a los jugadores participar e interactuar de ella.

Finalmente este juego fue hecho en una semana (poco menos un su más estricto sentido) si al usarlo descubres que no es tan buen elemento para enseñar historia mis disculpas pero ahora ambos lo sabemos.

Que se requiere para jugar

- Un profesor que asume el papel de Director del juego
- Un grupo de alumnos interesados en historia, pocos preferentemente
- Material de referencia (libros de texto, mapas, biografías tantos como sea necesario)
- Hojas en blanco y lápices o plumas
- Dos dados de 6 caras, de ser posible que sean de diferente color
- Fichas u otro objeto que pueda ser usado como un token
- Un espacio cómodo y bien iluminado

Hacer personaje

Para hacer personaje necesitamos conocer un poco de el, por ejemplo:

Nombre – este es sencillo, como se llama el personaje o como lo llama la gente

Profesión – a que se dedica, puede ser desde un estudiante de secundaria hasta un doctor en física termonuclear, la imaginación es el límite.

Intereses (2 de ellos) – en cierta forma es la causa por la que entra a la Trompeta de Gabriel, el personaje tiene un interés en particular en la historia y pueden ser:

- Geográfico (que ocurrió en esta zona)
- Histórico (que ocurrió en este periodo de tiempo)
- Biográfico (como era este personaje de la historia)
- Personal (mi antepasado estuvo en este momento)
- Hobbies (como era la música en el periodo de tiempo)
- Profesionales (cuales fueron los elementos que determinaron la victoria en cierta guerra)

Estos son solo ejemplos, el jugador puede personalizar los intereses tanto como guste.

Clave de Schrödinger – Tira un dado de 6, a ese resultado réstale 1 y el resultado es la clave de Schrödinger del personaje.

Tokens – comienzas el juego con cero (0) tokens, estos los vas ganando dentro del juego cuando la profesión o los intereses del personaje resulten relevantes en las acciones del personaje.

Notas del Diseñador

El personaje esta pensado para ser deliberadamente sencillo, fácil y rápido de hacer, incluso el alumno más patoso puede ser capaz de decirnos su nombre y citar un par de cosas que le gustan en un par de minutos.

Es posible que los jugadores quieran elegir profesiones o intereses que ellos en realidad no tienen, bueno no hay problema y si están cómodos con esos cambios pues adelante.

Enfrentando conflictos

Cuando nos enfrentamos a un conflicto donde desconocemos si podemos tener éxito o no al tratar de resolverlo es necesario tirar dados, ¿Qué es un conflicto? Cuando hay fuerzas que se oponen a los jugadores y a sus objetivos.

Al tirar dados lo hacemos con 2 dados de 6 caras de diferente color, uno de estos será nuestra determinación, habilidad, conocimientos y recursos, el otro será de nuestro oponente, su determinación, habilidad, conocimientos y recursos.

El dado de nuestro oponente se resta del resultado que hayamos obtenido en nuestro dado con lo que podemos obtener un resultado entre -5 a +5

Cuando el resultado es positivo +1 hemos conseguido el objetivo pero por un estrecho margen, algo hemos perdido para lograrlo, con un resultado de +2 a +4 conseguimos el objetivo sin perder o ganar nada, finalmente si el resultado es +5 además de cumplir el objetivo obtenemos un beneficio adicional.

Si el resultado es negativo -1 nuestro oponente consigue su objetivo perdiendo alguna ventaja, si el resultado es -2 a -4 se consigue el objetivo de nuestro oponente sin perder o ganar nada, si el resultado es -5 nuestro oponente consigue su objetivo y además consigue una ventaja sobre nosotros.

Si el resultado es 0 entonces ninguna de las partes obtiene una ventaja sobre el otro por lo

que la situación se mantiene, es posible volver a hacer un segundo intento

Si el resultado es positivo el jugador que intento la acción narra el éxito, si el resultado es negativo el director del juego narra el fracaso, la naturaleza exacta de lo que podemos perder o ganar varia de acuerdo al conflicto en el momento.

Midiendo el conflicto

¿Que tan grande o pequeño puede ser un conflicto?

Trepar una pared es un microconflicto, perseguir a un asesino es un conflicto, triunfar en una guerra es un macroconflicto.

Básicamente un macroconflicto esta hecho de un grupo de conflictos que a su vez están hechos de microconflictos, sin embargo no es necesario hacer tiros de dados por cada cosa y es posible obviar algunos resultados dependiendo de la relevancia de cada uno.

Trepar rápido por una pared es vital si es lo que permite que el asesino escape en una persecución, pero puede ser irrelevante cuando lo tenemos acorralado.

Profesión e Intereses y Token

Cuando podemos usar la profesión o los intereses dentro de un conflicto, el personaje gana un token que puede gastar de las siguientes formas.

Como gastar Tokens

1 token – agrega un 1 al resultado del dado (no afecta a la clave de Schrödinger)

3 token – permite agregar una nueva profesión o interés

5 token – permite al jugador cambiar su Clave de Schrödinger en cualquier momento

Clave de Schrödinger

Al entrar a la Trompeta de Gabriel a cada personaje se le asigna una clave, un numero aleatorio entre el 0 y el 5 (un dado de 6 menos 1), cuando el personaje haga un tiro de dados y obtenga por resultado el mismo numero que su clave de Schrödinger el director hace un tiro con un dado de 6 y le resta 1 (para tener un numero entre 0 y 5) si ambos resultados son iguales entonces el personaje sale de la trompeta de Gabriel, pero puede volver a entrar cuando el tiempo ser reinicie sin embargo puede seguir participando a través de los demás jugadores con consejos y referencias

Personaje de muestra

Nombre: Víctor (asi me llamo, no es necesario pensarlo mucho)

Profesión: Diseñador Grafico (nuevamente esta tomado de mi vida personal)

Interés biográfico (me interesa conocer algunos personajes históricos en su vida cotidiana)

Interés biográfico (como era la vida de una familia durante periodos específicos de tiempo)

Clave de Schrödinger: 3

En este caso el personaje es bastante directo y resulto ser simplemente yo mismo.

Jugando

Es hora de comenzar a jugar, es necesario que el director determine el periodo de tiempo y el lugar en que se estará jugando por ejemplo Francia desde el 18 mayo 1804 cuando Napoleón Bonaparte es nombrado emperador (Napoleón I) hasta su muerte en la isla de Elba en 1821.

Ahora es necesario conocer el papel y relevancia de los jugadores dentro de la trompeta y en cada ciclo, una pequeña programación basta.

Ejemplo de la planeación de ciclos

1er ciclo – los personajes son ciudadanos comunes que viven en Francia durante el periodo indicado, su objetivo es conocer y familiarizarse con la Francia napoleónica.

2do ciclo – los personajes son miembros vagamente ligados a Napoleón, por ejemplo miembros de su ejercito, su objetivo será participar en las batallas cumpliendo las misiones que les asignen como soldados.

3er ciclo – los personajes son miembros de confianza de Napoleón. Su objetivo es apoyar al emperador en la planeación de las batallas y la dirección del gobierno.

También es necesario tener en cuenta el enfoque que tendrá cada ciclo, en nuestro

ejemplo el primer ciclo servirá para familiarizar a los personajes con la época específica, las condiciones de vida en general y la perspectiva del ciudadano común durante esa época.

En el segundo ciclo podremos ver de cerca las campañas napoleónicas, las estrategias y lugares, la forma en que se peleaba una guerra que puede servir de comparativo entre los conflictos previos y los venideros.

Finalmente en el tercero conoceremos de cerca al propio Napoleón, lo que nos permite conocer su biografía.

Terminando el juego

Para un personaje el juego termina durante un ciclo al activarse su clave de Schrödinger, esto significa que aunque no puede realizar acciones directamente aun puede interactuar, apoyar y brindar sugerencias tanto a los jugadores en particular como al grupo en general hasta el próximo ciclo.

El juego termina al completar los ciclos programados, aunque bien pueden seguir indefinidamente esto puede aburrir a los jugadores.

Continuando el juego

Para continuar basta con repetir el proceso indicado en la sección Jugando, un director apasionado y jugadores entusiastas pueden encontrar atractiva la idea de jugar no solo periodos específicos de tiempo sino la historia completa de una zona geográfica, seguir a

personajes históricos desde su nacimiento hasta su muerte, o visitar los lugares donde sucedieron hechos importantes en un lapso limitado de tiempo (lo sucedido en el mundo en el año 1845)

Notas finales

Este juego no requiere muchas o complicadas reglas, no quiero que el director se distraiga o peor aun se complique la vida con ellas cuando el propósito es que los estudiantes vean la historia de una forma que les resulte atractiva.

Me veo en la necesidad de recalcar que este juego se desarrollo en un periodo de tiempo muy breve y aunque en la teoría me suena funcional en la práctica puede requerir algún trabajo adicional.

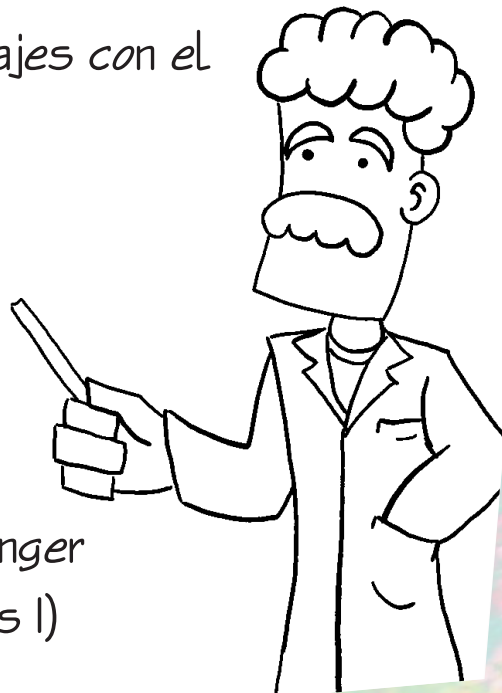
Agradecimientos

Como es habitual me gusta destacar el papel que desempeñan mi esposa Mariana y mi hijo Iván, normalmente estos papeles son de caja de resonancia/porrista y motor respectivamente ahora deberé agradecerles que además me permitieron el tiempo necesario para escribir este juego.

Creación de personajes con el Profesor Gabriel:

elegir:

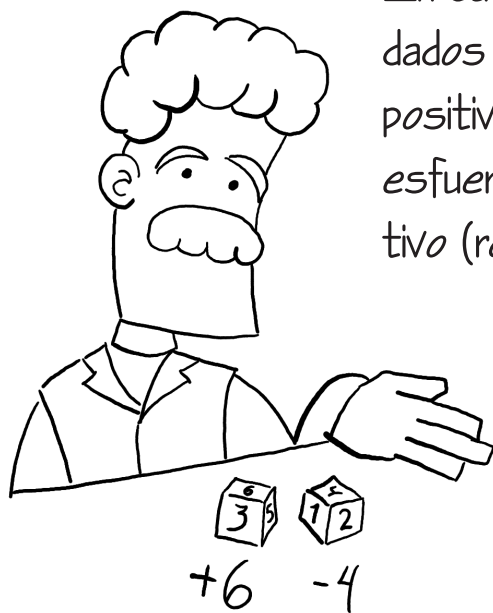
- Nombre
- Profesión
- 2 intereses
- Clave de Schödinger (1 dado de 6 menos 1)



Al generar un resultado que coincida con la clave de Schödinger el director tira 1d6-1 si los resultados coinciden el personaje sale del ciclo.



En cada tiro se lanzan 2 dados de 6 caras, uno es positivo (suma) y es nuestro esfuerzo, el otro es negativo (resta)



- 5 Si, Y...
- 2 al 4 Si
- 1 Si, Pero...
- 0 empate
- 1 No, Pero...
- 2 al -4 No
- 5 No, Y-

Si en la acción que intentamos se puede aplicar la profesión o los intereses, al resultado del dado se le suma 1

