

Título

Historia de 12

Origen

Este juego es redactado como parte del Rolero de Hierro 2016, para este juego quiero lograr un sistema de reglas que permitan jugar situaciones puramente sociales.

El Concurso

El juego incorpora el ingrediente principal "Salir de la Caja" que al menos a nivel personal quiero hacerlo al dejar mi zona de confort y acercarme a los juegos freeform, que tan bien o mal lo logre lo veré después de terminar el juego.

Los otros ingredientes son Los Signos del Zodiaco Occidental y Los Colores que son incorporados como arquetipos de personajes y arquetipos de escenas respectivamente.

¿De que trata el juego?

Son los personajes en un ámbito de intercambio social, la historia general y las escenas quedan libres para que el grupo las cree con una estructura inicial y con libertad para que puedan modificarse o agregar elementos a la historia si lo requiere.

¿Que se necesita para jugar?

Primero amigos con quienes jugar, un espacio cómodo con espacio para sentarse, es importante que la menos uno de los participantes lea el documento de forma completa para que familiarice con los diferentes conceptos.

Botanas y bebidas al gusto del grupo para comer y música ambiental a tono con las escenas son opcionales.

La Dualidad del personaje

Cada personaje está compuesto de dos elementos, el personaje de conducta y el personaje social, el Personaje de conducta nos dice cómo es la conducta del personaje en tanto que el Personaje Social nos dice quién es dentro de la sociedad.

El Personaje de Conducta

Están basados en los signos del zodiaco por lo que hay 12 para que los participantes elijan libremente, pueden repetir si así lo desean y lo permiten las escenas, los Personajes de conducta tienen 4 características que ayudan en su interpretación.

Al menos para la primera sesión se recomienda que cada participante elija el signo con el que se sienta más cómodo y crea que mejor lo represente, puede o no corresponder con su signo zodiacal pero eso es irrelevante en tanto esté conforme con las características del signo.

El Arquetipo Brillante: que enlista las virtudes y cualidades de la conducta

El Arquetipo Oscuro: que enlista los defectos y vicios de la conducta

El Miedo: es aquello que la conducta teme profundamente y evita a todo costa

La Risa: es lo que la conducta busca y aspira profundamente

Los arquetipos brillante y oscuro tienen 4 características cada uno

Las Conductas

El Carnero

Arquetipo Brillante - Dinámico, Aventurero, Entusiasta, Independiente

Arquetipo Oscuro - Impulsivo, Terco, Inmaduro, Antipático

El Miedo - Pasar desapercibido y ser olvidado

La Risa - Los Desafíos

El Toro

Arquetipo Brillante - Persistente, Práctico, Prudente, Reflexivo

Arquetipo Oscuro - Posesivo, Materialista, Inflexible, Egocéntrico

El Miedo - Carecer de estabilidad

La Risa - Poseer cosas

Los Gemelos

Arquetipo Brillante - Energético, Versátil, Complejo, Comunicativo

Arquetipo Oscuro - Inconstante, Complejo, Insincero, Manipulador

El Miedo - Vivir una vida aburrida y rutinaria

La Risa - Explorar e Innovar

El Cangrejo

Arquetipo Brillante - Emocional, Intuitivo, Empático, Contradictorio

Arquetipo Oscuro - Calculador, Autocompasivo, Voluble, Contradictorio

El Miedo - No tener un lugar que llamar hogar

La Risa - Tener una Familia

El León

Arquetipo Brillante - Valentía, Liderazgo, Idealista, Sinceridad

Arquetipo Oscuro - Arrogancia, Orgullo, Prepotencia, Mal carácter

El Miedo - No ser suficientemente bueno a los ojos de otro

La Risa - El Mando

La Virgen

Arquetipo Brillante - Meticuloso, Fiable, Trabajador, Observador

Arquetipo Oscuro - Perfeccionista, Inseguro, Conservador, Exigente

El Miedo - Sentirse indefenso

La Risa - La Automejora

La Balanza

Arquetipo Brillante - Equilibrado, Idealista, Justo, Curioso

Arquetipo Oscuro - Indeciso, Obsesivo, Evasivo, Caprichoso

El Miedo - Experimentar o imponer una severa injusticia

La Risa - La Búsqueda de la Verdad

El Escorpión

Arquetipo Brillante - Apasionado, Decidido, Involucrado, Imaginativo

Arquetipo Oscuro - Emocional, Crítico, Resentido, Manipulador

El Miedo - Traicionar a un ser amado

La Risa - La Lucha Interna

El Arquero

Arquetipo Brillante - Optimista, Comprensivo, Versátil, Intuitivo

Arquetipo Oscuro - Irresponsable, Descuidado, Inquieto, Supersticioso

El Miedo - El pasado que vuelve a atormentarte

La Risa - La Independencia

La Cabra

Arquetipo Brillante - Disciplinado, Prudente, Organizado, Tranquilo

Arquetipo Oscuro - Controlador, Exigente, Pesimista, Depresivo

El Miedo - Ser avergonzado

La Risa - La Adversidad

El Dador de Agua

Arquetipo Brillante - Honesto, Tolerante, Individualista, Dispuesto

Arquetipo Oscuro - Retraído, Impredecible, Inflexible, Inconformista

El Miedo - Perder tu libertad

La Risa - Ayudar a otros

Los Peces

Arquetipo Brillante - Soñador, Sensible, Solidario, Creativo

Arquetipo Oscuro - Instintivo, Distante, Solitario, Incauto

El Miedo - Sentirse abandonado o con el corazón roto

La Risa - Adaptarte al cambio

El Personaje Social

Este personaje nos indica el papel que tiene el personaje dentro de la sociedad, las cosas que hace o la forma en que es percibido, para crear al personaje social es necesario crear de antemano la Historia (que se verá más adelante) pero de momento basta con saber que se compone de los siguientes aspectos:

Se compone de:

Nombre: Puede ser su nombre o un apodo e incluye una descripción de su ocupación.

Relevancia: Porque es importante el personaje en la Historia.

Conexión: Un personaje de los participantes con quien tiene una conexión emocional durante la escena.

Meta: Un objetivo realizable durante el juego que involucra realizar una acción.

Destino: Un objetivo de carácter personal que cambia y hace madurar al personaje.

Eligiendo e interpretando el Personaje de conducta

Cada jugador puede elegir el personaje de conducta con el que se sienta más cómodo, incluso si dos jugadores tienen afinidad por el mismo es perfectamente aceptable que se repita.

Cada arquetipo tiene 8 características que lo distinguen (4 brillantes y 4 oscuras) estas salen a relucir en ciertas ocasiones, cuando te encuentres en la necesidad de tomar una decisión piensa si puedes aplicar tu Arquetipo Brillante u Oscuro a la situación, si es así adelante y que siga el juego.

Las Escenas

Cada escena tiene un color asociado que la vincula a una emoción, de esta forma mediante colores se puede establecer el tono general de cada escena para que los jugadores tengan guías para actuar acordeamente.

Aunque algunas de estas emociones pueden parecer contradictorias entre sí hay que recordar que cada una tiene un aspecto positivo y negativo por lo que hay que ser concreto en cual de esas emociones estamos aspirando.

Amarillo:

Activo, comunicativo, Inspirador, Espontáneo
cobarde, engañado, derrotado, deshonesto,

Verde

analítico, confiable, amistoso, calmado, fresco, ingenuo
corrupto, envidioso, ignorante, celoso, melancólico, enfermo

Azul

tranquilizante, pacífico, profundo, libre, esperanzado, introspectivo, lógico
deprimido, desesperado, lento, nostálgico, triste, aislado

Morado

aristocrático, digno, enigmático, elegante, majestuoso, misterioso, místico,
arrogante, conflictivo, cruel, decadente, sombrío

Rojo

activar, alerta, agresivo, atractivo, erótico, peligroso, emocional, intenso
agresivo, perverso, humillado, ofensivo, violento

Naranja

cambiante, comunicativo, entusiasta, cómico, divertido, alegre
exagerado, escandaloso, extenuante

Blanco

Es la primera, donde los participantes acuerdan la temática, cantidad y color de las escenas para la historia a contar, los personajes se presentan

Negro

Es la última, donde los participantes recuentan la experiencia de su personaje durante las escenas, sus cambios, sentimientos y emociones, se concluye con la historia.

¿Cómo se crea una Historia?

Los participantes como grupo deciden la Historia que quieren contar, sus detalles:
Ambientación (tiempo y lugar), Género (Fantasía, Horror, Vida Diaria entre otros), Tono (Serio, Relajado, etc... y Gran Conflicto (Cómo se verán afectados los personajes por la y durante la historia)

Con esto podemos comenzar a esbozar las líneas generales de nuestra Historia

Ambientación: la ciudad de Ral-Fruoggo durante el sitio de los Días Rojos

Género: Fantástico medieval

Tono: Serio

Gran Conflicto: Madurar ante la adversidad

Con estas lineamientos ahora podemos pasar a los detalles finos como: la cantidad de escenas, temática de las escenas, el color de ellas, y si es necesario crear alguna Escena Variante o una Escena Ampliada

Cantidad de escenas: 4

Temática y color:

1. Presentación de los jugadores - Blanco
2. Decidir al líder de la Carga contra la ciudad - Rojo
3. Las ruinas del campo de batalla - Morado
4. Conclusión de los jugadores - Negro

Una Escena Variante es la que creamos si como grupo vemos que una situación se pueda resolver de una de dos (o más) formas y es necesario cuando llegue el momento de esa escena que el grupo decida cuál de las dos jugar.

1. Presentación de los jugadores - Blanco
2. Decidir al líder de la Carga contra la ciudad - Rojo
3. Las ruinas del campo de batalla - Morado + El regreso al hogar - Amarillo (variante)
4. Conclusión de los jugadores - Negro

Una Escena ampliada es cuando queremos conocer más algún detalle que aunque no afecta la Historia principal tiene el potencial para ser interesante, estas escenas se pueden acordar desde un inicio o crearse conforme se avanza en la Historia

1. Presentación de los jugadores - Blanco
2. Decidir al líder de la Carga contra la ciudad - Rojo + Los jóvenes aprendices - Azul (ampliada)
3. Las ruinas del campo de batalla - Morado
4. Conclusión de los jugadores - Negro

¿Cómo crear una Escena?

Cada escena requiere una estructura que facilite a los participantes incorporarse a ella de forma fluida, para eso hay ciertas características que posee.

Color: el color dominante y las características de ese color que son relevantes.

Locación: el lugar donde se lleva a cabo la acción.

Personajes Principales: los personajes que forzosamente deben participar en la escena, el resto puede participar si lo desea.

Situación: una descripción en pocas palabras de lo que sucede en la escena.

Conflicto: Cada personaje principal tiene un conflicto por el que se encuentra en la escena y una pregunta que el jugador debe responder ya sea que tenga una idea al comenzar o que surja una durante el juego

Ejemplo

Estructura de una escena

Color: Rojo - activo, emocional, intenso, agresivo

Locación: campamento a las afueras de Ral-Fruoggo

Personajes principales: Agares Capitán del Imperio, Troud Capitán del Imperio, Brihad, Viejo General del Imperio

Situación: Brihad debe decidir quién encabezará la carga contra Ral-Fruoggo

Conflicto:

Brihad tiene desconfianza de a quién nombrar ¿porque?

Agares quiere liderar la carga ¿qué lección debe aprender?

Troud desea quedarse lejos de la acción ¿a que le teme?

Comenzando y terminando el juego

Todo está listo, tienen la historia y los personajes debidamente creados, ¿y ahora? bueno en la escena blanca cada personaje se presenta, su nombre, su papel en la Historia alguna generalidad de su personalidad y si el jugador decide incorporar algún elemento a la historia de su personaje es momento de comentarlo también, una vez que todos los jugadores se han presentado es momento de comenzar la Historia.

Al terminar con todas las escenas (tanto previstas como espontáneas) los participantes deben acordar el desenlace para la historia, pero más importante deben contar como la Historia afectó y cambió a su personaje o porque no también al jugador.