

TEMPERAMENTOS

FELIPE REAL

ROLERO DE HIERRO 2016

INGREDIENTES SECUNDARIOS UTILIZADOS

1. Los Arcanos Mayores del Tarot
5. Teoría de los Cuatro Humores

NACIONALIDAD DEL AUTOR

Chileno

EDAD

29 años

TEMPERAMENTOS se relaciona de forma clara y directa en torno al Ingrediente Principal de este año: **Pensar fuera de la caja**, al plantear un juego de rol en que los personajes co-interpretan a un único personaje (en vez de interpretar uno o más personajes cada uno, como es tradicional). Además, el tradicional rol del Director de juego se ve reemplazado por la Voz del Destino quien, aunque todavía cumple algunos de sus roles –como ser la «interfaz» con la ambientación, por ejemplo– ha pasado a tener el mismo poder sobre la narrativa final que el resto de los jugadores en la mesa.

Temperamentos por Felipe Real se distribuye bajo una Licencia [Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

INTRODUCCIÓN

temperamento (del lat. *temperamentum*.)

1. m. *Carácter, manera de ser o de reaccionar de las personas.*
2. m. *Manera de ser de las personas tenaces e impulsivas en sus reacciones.*

–Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.^aed.).

TEMPERAMENTOS es un juego de rol en el que los jugadores se reúnen para jugar a descubrir la historia de un solo personaje –apropiadamente designado como el *Protagonista*¹– a medida que éste se enfrenta a las vicisitudes, pruebas y eventualidades del Destino. Para ello, hasta cuatro jugadores interpretarán a los distintos «humores» que gobiernan al Protagonista (según la creencia clásica y medieval), mientras que uno de ellos será el encargado de ser la Voz del Destino, interpretando al resto de los personajes del mundo, describiendo el escenario y revelando progresivamente las circunstancias que suceden a lo largo de la partida.

Así, y como en la mayoría de los juegos de rol, para jugar TEMPERAMENTOS necesitarás de 3 a 5 jugadores, papel, lápiz y, en este caso, un mazo de tarot. Los motivos y/u temáticas de este último no son importantes, pero sí es necesario que contenga al menos 78 cartas, divididas en los tradicionales 56 Arcanos Menores y los 22 Arcanos Mayores. Finalmente, y al ser un juego de «jugar a descubrir», TEMPERAMENTOS supone que ninguno de los jugadores preparará material antes de sentarse a la mesa a jugar (excepto, claro, quizás traer algunas ideas acerca de qué historia/personaje le interesa jugar hoy).

CREACIÓN DE UN ESCENARIO

El primer paso para jugar TEMPERAMENTOS es la creación del escenario. Esta tarea, a diferencia de en la mayoría de los juegos de rol tradicionales, no es específica de ningún jugador en particular sino que es responsabilidad de todo el grupo, y se compone de cinco etapas:

1. Esbozar la ambientación
2. Definir el tópico
3. Caracterizar al Protagonista
4. Asignar los Temperamentos y
5. Preparar los mazos de Temperamento

¹ A través de este documento se hará uso del género masculino sólo porque es la forma aceptada en español de denotar neutralidad. La intención explícita del juego es incorporar a todas las personas, ya sea que se identifiquen como hombre, mujer, o parte de un género no binario.

ESBOZAR LA AMBIENTACIÓN

Lo primero en que los jugadores deberán ponerse de acuerdo es qué tipo de ambientación tiene la historia que jugarán a descubrir. Pero, ¿qué es la ambientación? En palabras simple, es el tiempo y lugar donde se desarrolla una historia.

Ahora, es importante mencionar aquí que la idea de esta etapa no es crear una definición rígida ni muy detallada de la ambientación. Por el contrario, es fundamental que los jugadores esbocen sólo lo estrictamente necesario para empezar a jugar... Y nada más. Las razones para esto son varias, pero hay al menos dos que merecen mención. La primera es que todo el tiempo que se pase discutiendo y elaborando detalles acerca del entorno de la historia es tiempo que no se está invirtiendo en jugarla y, después de todo, es el objetivo primordial de todo juego de rol (y principalmente de este): jugar a descubrir qué ocurre con el Protagonista.

Por otra parte, si la ambientación se define demasiado específicamente eso llevará a una rigidez que puede dificultar –o incluso impedir– la creatividad e impulso imaginativo necesarios para que la partida sea exitosa (es decir, que divierta a todos en mayor o menor medida). Siendo así, ¿cuál es una buena medida de cuánto se debe esbozar la ambientación?

Como en casi todas estas cosas, no hay reglas ni números fijos, pero tener en cuenta estos cinco aspectos debería ser una buena base para empezar a jugar:

- a) *Lugar*: ¿**Dónde** ocurre la acción de la historia? Localización geográfica.
- b) *Tiempo*: ¿**Cuándo** ocurre la historia? Puede referirse al período histórico, hora del día, época del año, etc.
- c) *Condiciones climáticas*: ¿**Cómo** está el clima durante la historia? ¿Lluvioso, seco, nublado, frío, etc.?
- d) *Condiciones sociales*: ¿**Cuál** es el día a día de los personajes en su entorno social? ¿Contiene la historia algún elemento de «colorido local» (maneras diferentes/especiales/propias de hablar, vestir, comportarse y/o gestos), propios de la ambientación escogida?
- e) *Atmósfera o ambiente*: ¿**Qué** sentimiento se incita en la historia? ¿Cambia la atmósfera desde el inicio al final? ¿Se mantiene? Posibilidades incluyen: brillante, alegre, alentador, oscuro, terrorífico, deprimente, etc.

DEFINIR EL TÓPICO

Ahora que se ha esbozado la ambientación, es tiempo de definir el tópico de la historia. Éste se define usualmente como la idea central o tema a discutir en el desarrollo de la historia. Siendo así, y considerando que esta es una historia cuya autoría será grupal, es importante ponerse de acuerdo *a priori* respecto a cuál será este tema central que quiere explorarse.

En general el tópico de una historia puede resumirse en una frase o máxima que englobe la esencia de ésta, como por ejemplo: «Las apariencias engañan», «El amor es ciego», «Conócete ti mismo» o «La gente le teme al cambio», sólo por mencionar algunos. Para una larga y detallada discusión al respecto –que incluye una generosa lista de ejemplos, con sus respectivas explicaciones y obras literarias relacionadas– recomiendo el artículo de Wikipedia al respecto que puede encontrarse aquí:

https://es.wikipedia.org/wiki/T%C3%B3pico_literario.

CARACTERIZAR AL PROTAGONISTA

Una vez se tiene claro la ambientación y el tópico de la historia, es momento de dar vida al Protagonista, el centro de la narrativa y el personaje que será co-interpretado por hasta cuatro de los jugadores. En este punto, y al igual que con la ambientación, lo importante no es definir cada detalle del personaje, sino centrarse en aquellos que son fundamentales a la hora de comenzar la partida. Nuevamente, existen numerosas categorías y cuestionarios que pueden servir a la hora de generar la información relevante para tener una idea clara pero no limitante de quién es el Protagonista, pero éstos se pueden reducir a tres dimensiones que pueden resumirse en el acrónimo **MAPA**, correspondiente a **Motivación, Actuar y Pasado**.

- i. **Motivación:** ¿**Por qué** el Protagonista hace lo que hace? A pesar de que un (buen) personaje puede tener una serie de intrincadas y complejas motivaciones, basta con definir una que sea su *raison d'être* para comenzar el juego; el resto se puede añadir en el camino (de ser necesario).
- ii. **Actuar:** ¿**Cómo** hace el Protagonista lo que hace? Tan importante como la razón de su existencia es cómo el personaje se guía en ella. Este es la brújula moral y/o ética que lo orienta, que puede ir desde un sencillo «No matar» hasta una laberíntica maraña de reglas con excepciones y códigos que cumplir.
- iii. **Pasado:** ¿**Quién** era el Protagonista antes y quién es ahora? Incluso en la cosmovisión más optimista y libertaria, es imposible negar la potente influencia que tiene el pasado en el actuar y motivación actual de un personaje. Así, al menos un hecho en particular que le ocurrió al Protagonista en el pasado lo ha llevado ser quién es al comienzo de la partida.

ASIGNAR LOS TEMPERAMENTOS

Finalmente, y una vez que se han completado con éxito las etapas anteriores, es hora de establecer quién interpretará a cada uno de los Temperamentos durante la partida. Siguiendo el modelo clásico-medieval, los Temperamentos disponibles son cuatro:

1. *Sanguis* o «sanguíneo»
2. *Melaina Kholé* o «melancólico»
3. *Kholé* o «colérico» y
4. *Phlégma* o «flemático»

El método recomendado para asignar los Temperamentos es que de común acuerdo cada jugador escoja el que más le acomode y/o desee interpretar en esta partida. En caso de que haya dudas o disputas, existe al menos un método alternativo de asignación de Temperamentos que se explica a continuación. Previo a esto, sin embargo, es necesario dividir las cartas del tarot en cinco mazos diferentes.

Uno de ellos contendrá los 22 Arcanos Mayores (generalmente numerados del 0 al XXI) y cada uno de los otros cuatro estará compuesto por 14 cartas según los distintos palos, usualmente correspondientes

con el naipe español (copas, oros, bastos y espadas), las que están ordenadas del as al diez, además de contener las llamadas «cartas de corte» (en orden ascendente, paje, caballero, reina y rey²).

Estos mazos de palos representarán los distintos aspectos de la vida del Protagonista los que, a su vez – y a pesar de estar en mayor o menor medida en todos ellos– son característicos de un Temperamento u otro. Así, tenemos que:

1. *Sanguis* se relaciona principalmente con las **emociones** del Protagonista, representadas por el palo de **copas**.
2. *Melaina Kholé* se relaciona principalmente con el **cuerpo** del Protagonista, representado por el palo de **oros**.
3. *Kholé* se relaciona principalmente con el **espíritu** del Protagonista, representado por el palo de **bastos**.
4. *Phlégma* se relaciona principalmente con la **mente** del Protagonista, representada por el palo de **espadas**.

Una vez se tiene esto claro, es posible asignar los Temperamentos mediante el siguiente criterio.

Método alternativo: Repartir una carta de cada palo a cada jugador

Se saca una carta de cada palo y se entrega al jugador boca abajo. Luego se revela y, dependiendo del palo, este será el Temperamento que tendrá asignado el jugador durante esta partida. Este método usa el azar como forma de asignar de manera justa e imparcial cada Temperamento, y sirve tanto para resolver disputas como para darle un toque de incertidumbre y descubrimiento al juego desde un comienzo.

PREPARAR LOS MAZOS DE TEMPERAMENTO

Al comienzo de cada sesión se revuelven los cinco mazos por separado. Luego se le entrega el mazo completo de los Arcanos Mayores a la Voz del Destino, quien lo baraja sin ver las cartas y de tal manera que algunas queden boca arriba y otra boca abajo. Al mismo tiempo se reparten al azar y sin revelar las cartas de los cuatros mazos de palos según el siguiente esquema:

Temperamento/Cantidad de cartas	5	4	3	2
<i>Sanguis</i>	Copas	Bastos	Oros	Espadas
<i>Melaina Kholé</i>	Oros	Espadas	Copas	Bastos
<i>Kholé</i>	Bastos	Copas	Espadas	Oros
<i>Phlégma</i>	Espadas	Oros	Bastos	Copas

A continuación cada jugador baraja las cartas que recibió, formando así su mazo de Temperamento con el que influenciará el accionar del Protagonista a lo largo de la partida.

En ese momento el grupo está listo para comenzar a jugar.

² En algunos mazos el paje y el caballero son reemplazados por la princesa y el príncipe, respectivamente.

DINÁMICA DE JUEGO

En TEMPERAMENTOS la historia del Protagonista se descubre mediante una o más *sesiones* de juego. Cada sesión de juego, por su parte, está subdividida en distintas *escenas*, durante las cuales los Temperamentos deberán ponerse de acuerdo para decidir qué hará el Protagonista cuando se vea enfrentado a las vicisitudes del Destino.

SITUACIÓN INICIAL DE LA ESCENA

Al comienzo de cada escena la Voz del Destino extraerá tres cartas al azar del mazo de Arcanos Mayores, eligiendo una como el *desencadenante* de la escena en cuestión, otra como el *conflicto principal* y la última como el *desenlace* de ésta. Luego de interpretar el significado de estas cartas para el Protagonista y el momento actual en su historia, la Voz ofrecerá una breve narración que contextualice la situación, revelando las dos primeras cartas al resto de los jugadores pero manteniendo la tercera en secreto.

A pesar de que se alienta al jugador que interpreta la Voz del Destino a ocupar su imaginación, su conocimiento del Tarot, su intuición y la ilustración de la carta –o todas las anteriores– a la hora de interpretar el significado de cada Arcano, a continuación se presenta una tabla con posibles palabras significados para que sirva de inspiración o guía.

Carta	Enderezada	Invertida	Umbral
El Loco	Comienzos, inocencia, espontaneidad, espíritu libre	Ingenuidad, necedad, imprudencia, toma de riesgos	0
El Mago	Poder, habilidad, concentración, acción, ingenio	Manipulación, planificación inadecuada, talentos latentes	1
La Sacerdotisa	Intuición, poderes superiores, misterio, la mente subconsciente	Intenciones ocultas, voz interior silenciada	2
La Emperatriz	Fertilidad, femineidad, belleza, naturaleza, abundancia	Bloqueo creativo, dependencia de otros	3
El Emperador	Autoridad, figura paterna, estructura, cimientos sólidos	Dominación, control excesivo, rigidez, inflexibilidad	4
El Hierofante	Religión, identificación con el grupo, conformidad, tradición, creencias	Restricción, desafiar el <i>status quo</i>	5
Los Enamorados	Amor, unión, relaciones, alineación de los valores, elecciones	Discordia, desequilibrio, desalineación de los valores	6
El Carro	Control, fuerza de voluntad, victoria, reivindicación, determinación	Falta de control y dirección, agresión	7

La Fuerza	Fuerza, coraje, paciencia, control, compasión	Debilidad, falta de confianza en uno mismo, falta de auto-disciplina	8
El Ermitaño	Examen de consciencia, introspección, estar solo, guía interior	Aislamiento, soledad, recogimiento	9
La Rueda de la Fortuna	Buena suerte, karma, ciclos vitales, destino, un punto de inflexión	Mala suerte, fuerzas externas negativas, fuera de control	10
La Justicia	Justicia, ecuanimidad, verdad, causa y efecto, ley	Injusticia, falta de responsabilidad, deshonestidad	11
El Colgado	Suspensión, restricción, dejar ir, sacrificio	Martirio, indecisión, retraso	12
La Muerte	Finales, comienzos, cambio, transformación, transición	Resistencia al cambio, incapacidad para seguir adelante	13
La Templanza	Equilibrio, moderación, paciencia, propósito, significado	Desequilibrio, exceso, falta de visión a largo plazo	14
El Diablo	Cautiverio, adicción, sexualidad, materialismo	Desapego, liberarse, reclamar el poder	15
La Torre	Desastre, agitación, cambio súbito, revelación	Evitar el desastre, miedo al cambio	16
La Estrella	Esperanza, espiritualidad, renovación, inspiración, serenidad	Falta de fe, desesperación, desaliento	17
La Luna	Ilusión, miedo, ansiedad, inseguridad, subconsciente	Liberación del miedo, la infelicidad y la confusión	18
El Sol	Diversión, calor, éxito, positividad, vitalidad	Depresión temporal, falta de éxito	19
El Juicio	Juicio, renacimiento, llamada interior, absolución	Desconfianza de uno mismo, rechazo a la introspección	20
El Mundo	Culminación, integración, logro, viaje	Falta de término, falta de cierre	21

CURSO DE ACCIÓN DEL PROTAGONISTA

Una vez que la Voz del Destino ha planteado la situación actual del Protagonista y su origen, es hora de que los Temperamentos decidan cuál será la manera de actuar de éste. Para ello, cada jugador que interpreta a un Temperamento roba las tres cartas superiores de su mazo.

A continuación, lo primero que deben hacer los Temperamentos es determinar qué tipo de desafío le presenta la escena al Protagonista. Para esto, cada uno de ellos elige una de las cartas en su mano y la pone frente a él o ella boca abajo. El palo de la carta en cuestión determinará el voto de cada Temperamento respecto a cuál es la faceta dominante en la escena.

Así, una carta de **copas** representará un Temperamento que considera que las **emociones** del Protagonista son las más afectadas en la escena. Una carta de **oros** representará el **cuerpo**, en tanto conflicto físico y/o cualquier cosa relacionada con el mundo material, mientras que una de **bastos** hará referencia al **espíritu** del Protagonista, desde la moralidad de éste hasta su creatividad, pasando por su espiritualidad y/o filosofía de vida. Finalmente una carta de **espadas** representará a un conflicto primordialmente de la **mente**, uno en que el Protagonista debe ocupar su racionalidad.

Una vez se han revelado las cartas, el palo que tenga más votos determinará el tipo de desafío. Si hay un empate, entonces se cuentan los valores de las cartas de cada palo siguiendo el siguiente esquema:

Carta	Valor
As	15
Dos	2
Tres	3
Cuatro	4
Cinco	5
Seis	6
Siete	7
Ocho	8
Nueve	9
Diez	10
Paje	11
Caballero	12
Reina	13
Rey	14

Ahora que se ha establecido el tipo de desafío, cada Temperamento plantea un posible curso de acción dada la situación actual. Una vez que todos han expresado su opinión de qué debería hacer el Protagonista, cada uno de ellos escoge una de las dos cartas restantes en su mano y la pone boca abajo frente a él o ella. A continuación se revelan las cartas y se asigna un valor a cada palo usando la tabla anterior. La suma más alta determinará al *palo dominante* el que, a su vez, dará como resultado a un *Temperamento en control*, según la siguiente relación:

Palo dominante	Temperamento en control
Copas	<i>Sanguis</i>
Oros	<i>Melaina Kholé</i>
Bastos	<i>Kholé</i>
Espadas	<i>Phlégma</i>

Una vez esté claro el resultado, el Temperamento en control describe cuál es el curso de acción que tomará el Protagonista frente al desafío de la escena.

DESENLACE DE LA ESCENA

Después de que los Temperamentos hayan declarado un curso de acción, siguiendo la dinámica antes descrita, la Voz del Destino revela el Arcano que había permanecido oculto hasta entonces. En ese momento se compara el valor del palo dominante con el *umbral* del Arcano Mayor. Así, existen dos posibles puntos de partidas para el desenlace de la escena:

- Si el valor del palo dominante es **mayor** que el umbral del Arcano Mayor, entonces la Voz del Destino debe describir el desenlace de la escena como si el Arcano se hubiese revelado **enderezado**. Aunque esto suele implicar un resultado «positivo» para el Protagonista, hay casos en que no es así. El resultado final queda a criterio de la Voz del Destino.
- Si el valor del palo dominante es, en cambio, **menor** que el umbral del Arcano Mayor, entonces la Voz del Destino debe describir el desenlace de la escena como si el Arcano se hubiese revelado **invertido**. Aunque esto suele implicar un resultado «negativo» para el Protagonista, hay casos en que no es así. El resultado final queda a criterio de la Voz del Destino.

FINAL DE LA ESCENA

Una vez que se ha establecido el desenlace, los Temperamentos toman todas las cartas que se hayan jugado en la escena y las dejan en una única pila de descarte separada de sus mazos de Temperamento. Si durante la escena se reveló alguna nueva característica de la ambientación y/o del Protagonista, esta característica se registra para futura referencia.

Si esta fue la última escena de la sesión –o de la historia en curso– la Voz del Destino hace una última narración a modo de conclusión y se da por terminada la partida. En caso contrario, se avanza a una nueva escena comenzando, como siempre, con la Voz del Destino robando tres cartas de su mazo y estableciendo la situación inicial.