

BUENOS VECINOS

POR ALINA SIDOROVA




12+


2-5


2-3

Proyecto seleccionado de la convocatoria

>> AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL HECHAS POR MUJERES <<

Introducción

En este mundo, hay batallas épicas y criaturas míticas, héroes y heroínas que deambulan por el continente en búsqueda de fama y gloria. A veces, inclusive llegan a pasar por este pequeño pueblo que es tu hogar – para matar una criatura que acecha el bosque o tomarse un trago en la taberna local y seguir su camino. Tú escuchas muchas historias de aventuras, en este pueblo donde la vida fluye con tranquilidad, donde todos se conocen y donde nunca pasa nada.

Hasta hoy.

Tú eres un herrero o tal vez una tabernera o la granjera que cultiva manzanas. Te ha tocado escuchar las historias de grandes hechos y las noticias que traen los viajeros de tierras extrañas donde pasan tantas cosas emocionantes que no podrías imaginar que ocurren en un pueblo tan pequeño y dormilón como el tuyo.

Hasta ahora.

Ahora empiezan a desaparecer tus propios vecinos y no hay ni un solo grupo de aventureros en la costa para salvar el día. Junto con los otros aldeanos, será tu turno de vivir una aventura y tratar de salvar la comunidad que han construido.

En esta aventura, las y los jugadores deberán crear su propia aldea en un mundo fantástico y adoptar el papel de aldeanos que en otra aventura podrían ser simplemente los personajes de apoyo. Ahora será el momento de ver si este pequeño y tranquilo pueblo tiene los recursos, el ingenio y el poder necesario para poder sobrevivir.



Qué son los juegos de rol y quién puede jugar

Son juegos basados en historias donde ustedes van a interpretar a un personaje. Imagina que estás dentro de un libro o una película y que las acciones dependen de tus decisiones.

Se crea un escenario imaginario y cada uno de los participantes tomará decisiones por turnos, para resolver la situación que el director del juego esté narrando. Se usará el azar (dados) para determinar el nivel de éxito o fracaso de las decisiones elegidas.

El juego es apto para todo el público, sin embargo, el DM (el director del juego) puede hacer alteraciones para que la historia sea más cómica, más madura o más sencilla, dependiendo de las características de las y los jugadores.





Sistema de juego

Se va a utilizar un sistema de juego basado en el uso de dados de seis caras, inspirado en el sistema Open D6 con modificaciones para adecuar las mecánicas a esta aventura.

Dentro del sistema, solo se van a utilizar dados de 6 caras como los que se pueden encontrar en muchos otros juegos. En la sección de Ejemplo de juego, podrás encontrar una descripción detallada de cómo se van a tirar los dados.

Materiales para el juego

Dados de 6 caras (al menos 2 por jugador), es posible utilizar programas de dados online gratuitos

Dos fichas o tokens para cada jugador

Papel, lápiz y sacapuntas – una hoja para el mapa y una para cada jugador
Si se juega online, una pantalla compartida donde se pueda dibujar

Los secretos

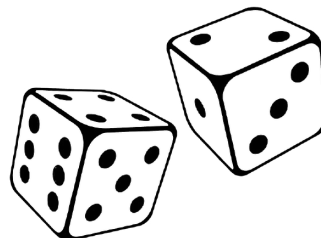
Cada jugador va a tener acceso a dos fichas (o tokens) que representan dos secretos que conoce sobre la aldea, un lugar en específico o inclusive una familia o aldeano en particular. Cuando el jugador entrega su ficha, puede tomar el control de la narrativa por un momento y explicar cuál es el secreto que conoce y cómo lo descubrió. El secreto debe ser consistente con el mundo del juego (e.g., no puede ser un misil almacenado debajo de la taberna) y queda a discreción del DM pedirle al jugador que modifique su secreto. Le permite al jugador modificar la narrativa para ayudar un poco al grupo y aprovechar más la historia de su personaje como un miembro de la comunidad.

Ejemplo: Los personajes deben esconderse de los guerreros en el bosque. Por suerte, Luis entrega su ficha y cuenta que cuando su personaje era pequeño, descubrió cerca de ahí una red de madrigueras de zorros donde podrían intentar refugiarse.

Requerimientos

El juego se puede adaptar para ser jugado por niños o adolescentes, ya que la historia puede ajustarse a las necesidades del grupo. El DM siempre puede hacer modificaciones para que el grupo se divierta y aproveche la historia.

Es necesario tener acceso a papel y lápiz (o una pantalla compartida) para que todos puedan crear en conjunto el mapa y verlo y dados, ya sea en físico o un programa para tirar dados.



Preparación del juego

Creación de la aldea

Una de las partes más importantes del juego involucra la creación de la aldea. Este juego se centra en la comunidad, por lo que al principio del juego, el grupo tendrá que crear su propia aldea.

La creación empieza por un mapa. Lo que harán es el esquema de una aldea que servirá también como mapa-guía durante todo el juego. Pueden tomar un mapa prehecho, pero es importante personalizarlo —creen algunas ideas sobre la historia de la aldea, las cosas que han pasado, lo que se vivió.

En el mapa, se marcarán:

- Los puntos más importantes de la aldea (ej. Un templo, una taberna, una herrería, el río que cruza el pueblo, etc.)
- Lo que rodea la aldea —¿hay un río, un desierto, un bosque, una montaña, un cruce de caminos, etc.?
- Una vez en el mapa, el punto es parte importante de la aldea

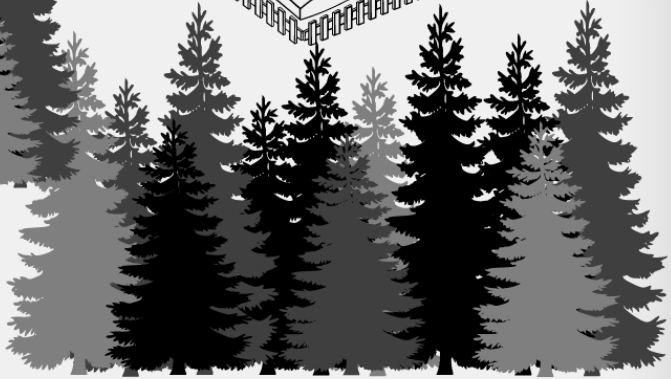
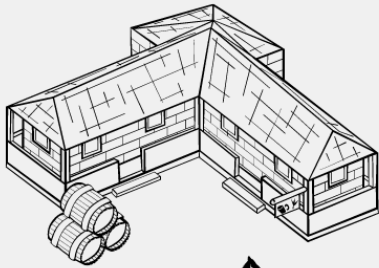
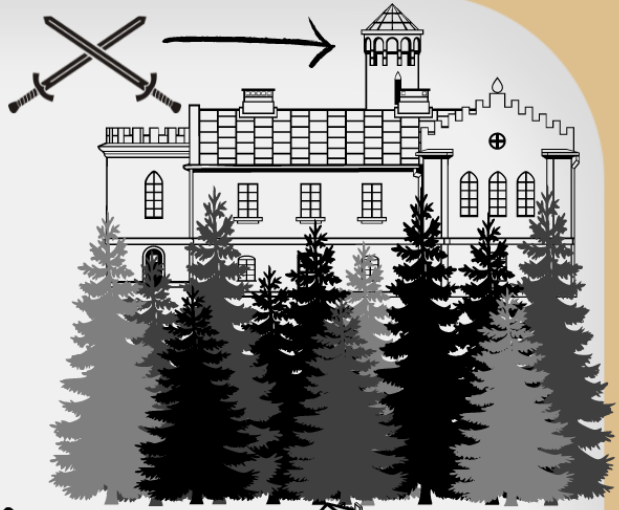
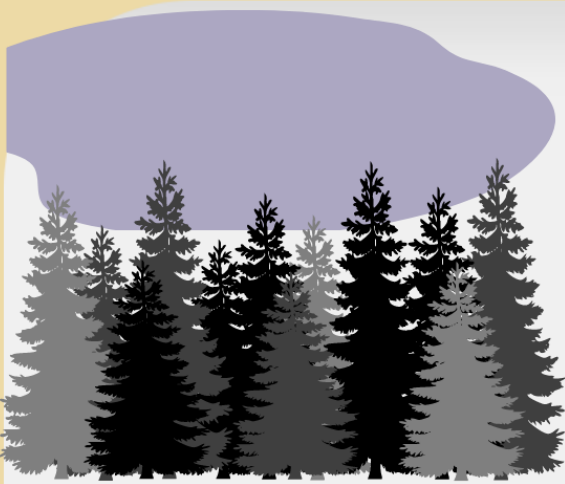
Además de simplemente marcar puntos en el mapa, los jugadores y las jugadoras tendrán que hablar un poco de cómo imaginan esta aldea. Pueden considerar como referencia las preguntas que el DM podrá hacer para apoyar este proceso:

- ¿Qué distingue la aldea?
- ¿Por qué es conocida? ¿Qué fama tiene?
- ¿Cómo se fundó?
- ¿Qué problemas hay aquí?



Para finalizar, el grupo va a nombrar la aldea.

A continuación, encontrarás un mapa de ejemplo donde se indica de arriba hacia abajo la mansión del guerrero, la herrería, la taberna y la choza de la bruja.



Creación de personajes

Sus personajes van a representar a la aldea y van a ser una parte valiosa (o quizá no tanto) de esta comunidad. El DM puede llevar a las y los jugadores a pensar en una aldea de fantasía “genérica” como base —¿qué clase de personas podrán encontrar aquí? ¿Quiénes son las figuras centrales de este pueblo? Podrás encontrar más detalles en el apéndice.



Personajes prediseñados

Martha, la tabernera

Martha es la dueña de la taberna central del pueblo, La Ardilla de Bronce.

Profesional — conoce los secretos de una buena parte de la gente local.

Personal — es una persona jovial que sabe convencer a cualquiera.

Relación — Martha siempre ha tenido problemas con Matilde, una granjera muy respetable, que la considera una mala influencia y habla mal de ella a la gente.

Yaren, el guerrero

Yaren fue uno de los aventureros que viajaron por el mundo, pero por su edad y las muchas heridas de batalla, ha decidido retirarse por fin.

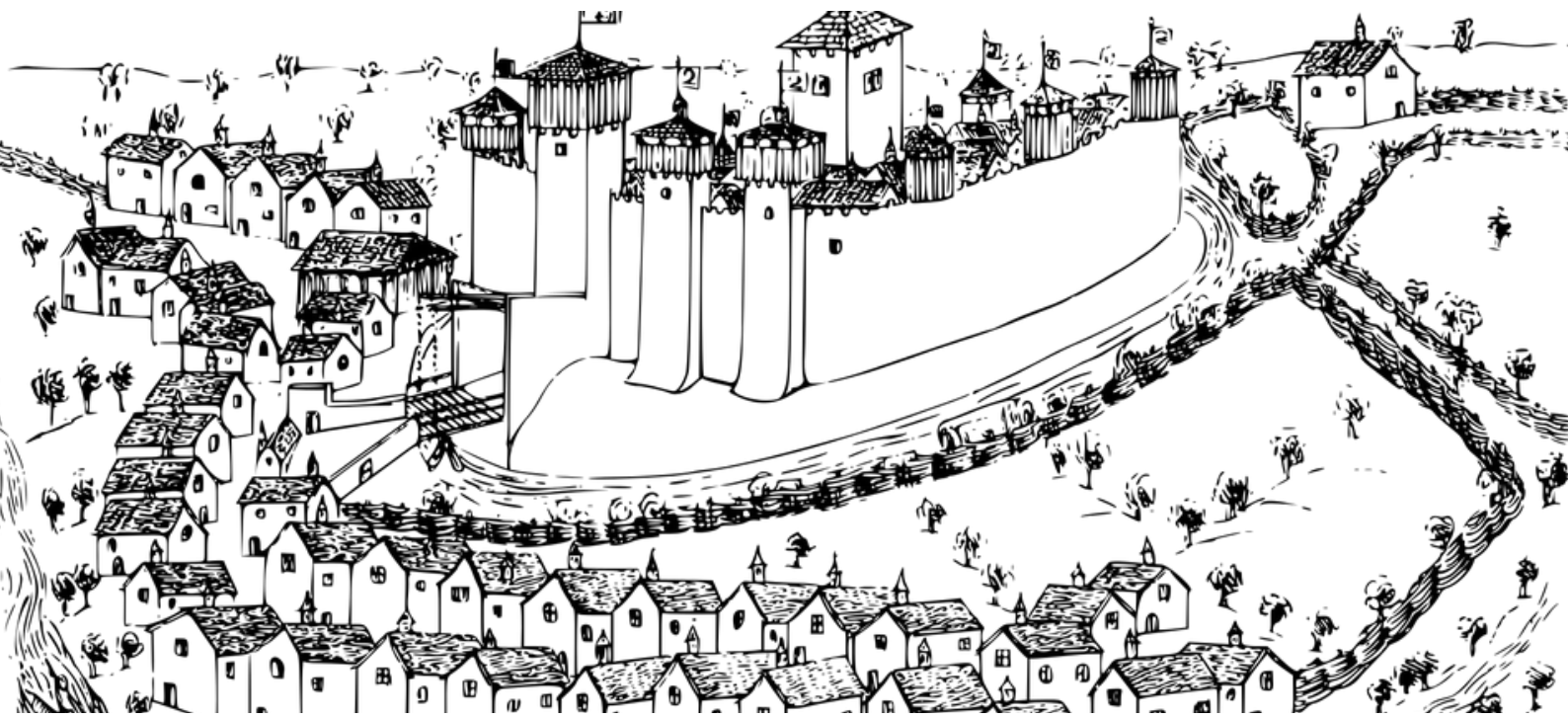
- Profesional – es un estratega hábil que puede evaluar las cosas rápidamente.
- Personal – es alguien que siempre lucha por la justicia.
- Relación – tiene el respeto de Will, el dueño de la armería, que admira mucho sus hazañas.



Taya, la herrera

Taya es una herrera de gran talento y más fuerza de la que aparenta.

- Profesional – es bastante fuerte gracias a su profesión
- Personal – es intimidante para los demás, pero muy tímida en realidad
- Relación – Taya tiene una hija adulta pero son distantes



El papel del Dungeon Master (DM)

El Dungeon Master se encarga de los personajes no jugadores, del mundo y del desarrollo de la historia. Tiene el control sobre el mundo.

A continuación, proponemos la historia base para el desarrollo del juego que puede ser adaptada de acuerdo al grupo o a los deseos del DM.

En esta aventura, los puntos claves a tener en cuenta son:

Mientras más elementos creados por las jugadoras y los jugadores se pueden integrar a la narrativa, mejor será. Las amistades y enemistades que los personajes tienen sirven bien para ser los personajes no jugadores y tener diversos roles en la historia.

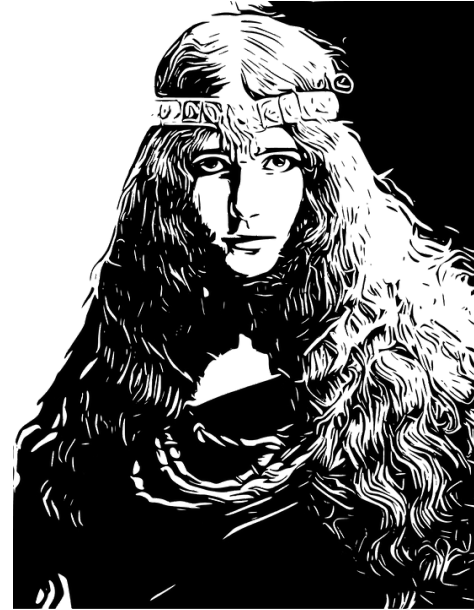
Es posible pedir a los y las jugadoras que creen a sus aldeanos antes de la partida. Sin embargo, es mejor que el pueblo en sí sea un trabajo colaborativo y se realice al principio de la sesión, al igual que el mapa.

Nota para el DM: Los NPCs son solo de referencia. Se recomienda integrar a los personajes que las jugadoras y los jugadores mencionan en su proceso de creación de personaje para darles una conexión más cercana al juego. Un enemigo (o amigo) puede tomar el lugar de Will que desea con ansias el oro del dragón o de Matilde, lo que podrá generar más interacciones interesantes. Los personajes originales de mayor importancia serán Orla y Joreth, ambos forasteros de la aldea.

Orla

Orla tiene una apariencia inusual en su forma de persona. Tiene pelo dorado, es más alta que los hombres altos inclusive y tiene ojos color ámbar.

Durante muchos años, se escondió con los otros dragones, pero decidió volver a estar entre los humanos, esperando que cambiaran las cosas en las últimas décadas. Tristemente, cuando se dejó ver en su forma de dragón, se volvió el objetivo más deseado y todos los aventureros del reino intentaron a cazarla. Orla quiere vivir en paz con los humanos y ofrece su don de la buena fortuna y protección al pueblo. Pero si buscan engañar o dañarla, se defenderá ferozmente.



Orla tira 3 dados en su forma humana. Tira 10 dados en su forma de dragón.



Joreth

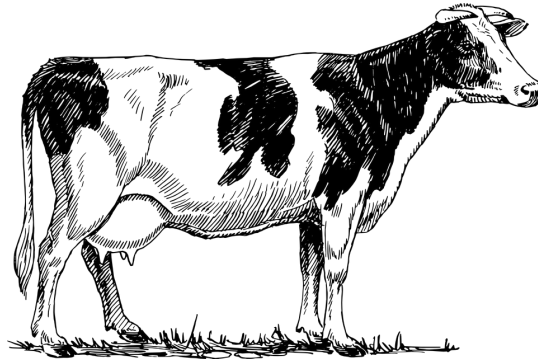
Joreth es el líder de los guerreros. Es un mercenario que desea la fama y fortuna que obtendrá al matar al dragón. Joreth va a dar las órdenes y es el más decisivo e inteligente del grupo. Tanto él como sus hombres están convencidos de la superioridad que tienen sobre el pueblo y ni él ni sus hombres se detendrán ante nada para lograr su objetivo.

Joreth tiene 3 dados para tirar. Sus hombres tienen dos cada uno.



Matilde

Matilde es una granjera de mal carácter que tiene (tenía) una vaca y se caracteriza por ser de los personajes que buscan más su supervivencia que la pelea. Es una de las mujeres más viejas y respetadas de la aldea.



Lomment

Lomment es conocido como el excéntrico del pueblo. Siempre viene a contar historias extrañas, sin embargo, puede conocer algunas cosas de utilidad (a las que no todos prestan atención). Es algo impredecible.

Will

Will es el dueño de la armería y su negocio ha sufrido mucho. Will abogará por el oro si no pueden persuadirlo. Cuenta con el apoyo de varios de los aldeanos.

El DM es el responsable de los personajes y del desarrollo de la historia. Puede ser que las cosas no vayan de acuerdo al plan y está bien. Siempre puedes adaptarte a las decisiones de tus jugadores e improvisar. Conforme más avance la historia, más impacto tendrán las decisiones de las y los jugadores. Puede ser que fracasen en su plan o que fallen en una tirada decisiva o inclusive que se encuentren en una situación sin salida fácil. Todo esto es parte del juego y puede llevar a soluciones nuevas y caminos inesperados. Una partida siempre será diferente cada vez que se juegue, aunque la base sea la misma.

Las herramientas que más van a servirle al DM son las motivaciones de los personajes no jugadores –pase lo que pase, los mercenarios van a ir por el oro, así como las ideas que aportan las y los jugadores

¿Cómo se vería una partida?

Tenemos a Esmeralda que juega con Taya, la herrera, y a Luis que juega con Yaren, el guerrero. Después de escuchar sobre la desaparición de la vaca de Matilde, los jugadores deciden que sus personajes van a ir al bosque a investigar. El DM tendrá que describir el lugar al que llegan y preguntarles qué es lo que quieren hacer. Taya decide investigar. El DM le deja una dificultad de 8, así que Esmeralda tira dos dados y tiene éxito. Ella encuentra las pistas.

DM: El prado tiene muchas marcas de pezuñas. En el lodo que lleva hacia la hierba, puedes reconocer marcas de pezuñas y de zapatos, pero las pezuñas van en una sola dirección, mientras que las pisadas de la persona van en ambos sentidos. Al buscar un poco más, no ves ninguna otra marca fuera del prado.

Pero, ¿qué pasa si las y los jugadores salen de lo planeado (y lo van a hacer)? Por ejemplo, ¿qué tal si deciden ignorar a Matilde porque les cae mal y en lugar de eso deciden acompañar a Lomment a buscar al pájaro gigante o salir del pueblo para ver si encuentran rastros de los desaparecidos? En este caso, el DM deberá adaptarse a las decisiones que tomen. Por decir, si Taya y Yaren se van por el camino central, tal vez se encuentren con los mercenarios y estos les pidan ayuda para encontrar a una mujer de pelo dorado o los amenacen, haciéndoles saber que no van a permitir que nadie salga del pueblo.



Desarrollo del juego

Acto I: Una tarde tranquila

En este pueblo, nunca pasan las cosas malas. Los aventureros van y vienen y dejan sus monedas de oro sin reparo. Se encargan de las bestias que acechan el bosque y de los bandidos, protegen a los indefensos y castigan a los malhechores. Las personas como nosotros vivimos tranquilas. Solo tenemos que venderles provisiones y darles asilo –así es como siempre ha sido y siempre será. Así es como funciona este mundo. Y si no ha venido nadie en dos semanas, pues ya tendrán que llegar. Hoy, es un día como cualquier otro, en este pueblo de...

Es la tarde y la hora de descanso después de las labores del día. Muchos del pueblo se reúnen para beber una cerveza y por rumores frescos en la taberna. Todos los personajes se encuentran aquí también. El tema del día o de la semana es la gran escasez de aventureros y la gente se queja de cómo ha afectado su negocio. Mas se quejan como si fuera un problema de clima malo. Ya pasará. Entre las varias voces, destaca la de Will, el dueño de la armería, que se queja de que no puede aguantar así mucho tiempo y la de Lomment, conocido por sus excentricidades y amor por la bebida, que cuenta a quien quiera escucharlo, sobre el enorme pájaro que vio pasar arriba del pueblo esa noche. Si nadie quiere escucharlo, se va de la taberna diciendo que va a ir al bosque a buscar plumas. Si alguien elige hablar con él, va a describir una sombra enorme que pasó arriba de la aldea y el aleteo de unas alas que sonaba tan fuerte como el viento. También hablará de otros seres extraños que ha visto alrededor de la aldea, pero eso es típico de Lomment.

La plática en la taberna es interrumpida por Matilde quien llega enojada y preocupada a buscar su vaca. Va a cuestionar a las y los jugadores con hostilidad y acusar a uno de ellos de robarse su vaca. ¿Quién irá a investigar lo que pasó?

Primer objetivo: descubrir qué sucedió con la vaca de Matilde.

Matilde cuenta que dejó pastando a su vaca, como siempre suele hacerlo. Es hora de investigar.

Ahora puede ser un buen momento para utilizar el mapa. El DM como Matilde, puede señalar un lugar apropiado donde la vaca estaba. Al ir ahí, las y los jugadores deberán buscar pistas.

Entre el lodo, las y los jugadores ven claramente las pisadas de Matilde y las de su vaca en una dirección y las pisadas de Matilde de regreso. Pero no hay más pisadas en los alrededores que indiquen que la vaca se haya ido o que alguien haya llegado a robarla.

A lo lejos, se escucha un grito. Al seguirlo, las y los jugadores encuentran un prado con la hierba aplastada y árboles chamuscados, así como unos pequeños charcos de un líquido dorado que no alcanzan a identificar con facilidad. Se trata de su sangre.

En el pueblo, sabrán que Lomment no ha vuelto y que otro de los aldeanos – alguien cercano a uno de los personajes jugadores, también ha desaparecido. Fue a investigar más sobre la falta de aventureros a caballo.

Juntando las pistas, lo que acecha la aldea es un dragón. Los aldeanos conocen poco de dragones –se dice que no se ha visto uno en décadas, pero se trata de un animal mítico altamente codiciado, ya que se dice que cuando se mata un dragón este, se convierte en oro o plata puros. Las y los jugadores podrán encontrar distinta información sobre dragones aunque hay contradicciones –hay quienes creen que son peligrosos, hay quienes creen que traen la buena fortuna. Las y los jugadores pueden elegir revelar la información que tienen, lo que generará un revuelo, o pueden guardarla para sí mismos. Pero hay varios desaparecidos y eso requiere que tomen acción.

Acto II: El dragón de oro

Dicen que un dragón trae la buena fortuna, la salud y la felicidad a los humanos que elija. Dicen también que se alimenta de personas. Dicen que le teme al agua y que se le puede matar con una flecha de piedra directa a los ojos. Pero dicen también que matar un dragón te hará rico, pero jamás te hará feliz.

El objetivo del Acto II es encontrar a los desaparecidos y descubrir más sobre el dragón. Las y los jugadores pueden pensar en alguna forma de cazarlo o no. Es claro que una gran pila de oro mejoraría bastante la vida en la aldea.

El día siguiente trae oportunidades de rastrear al dragón que sigue merodeando por los alrededores de la aldea. El dragón evitará el agua, si puede, pero es posible buscar los rastros de sangre que deja a su paso o encontrar otra manera.

Sin embargo, antes de que dejar el pueblo, el caballo del segundo desaparecido regresa sin su jinete. Está herido, pero la herida que tiene es de una flecha.

Aunque las y los jugadores esperan encontrar una bestia gigante, el rastro los llevará a una chica (y a los restos de la vaca de Matilde).

Orla es el dragón o la dragona, en este caso. Ella está herida y vulnerable en su apariencia humana, no podrá volver a tomar una apariencia de dragón hasta el anochecer del día siguiente. Además, la persigue un grupo de cazadores/aventureros profesionales que hará todo por conseguir el oro, lo que implica matarla mientras ella adopta su forma de bestia. Orla va a pedir ayuda a las y los jugadores, les contará que los dragones antes vivían junto con los humanos, protegiendo sus ciudades y aldeas, hasta que más y más empezaron a ir en busca del oro. Orla va a mostrarse vulnerable y a responder ante la forma que los personajes tienen –si son hostiles con ella, se va a defender y tratará de escapar de ellos.

Orla tira/aporta 3 dados en su forma humana y tira/aporta 10 dados como dragón.

Aquí las y los jugadores tienen dos opciones. Pueden ya sea, apoyar a Orla o buscar el oro que obtendrán al matarla en su forma de dragón. Orla les dirá que se comió la vaca para tratar de recuperar fuerzas, pero que no tuvo nada que ver con las desapariciones de personas.

Hay un grupo de guerreros tras Orla. De hecho, gran parte de los aventureros locales están en busca del dragón de oro que se ha dejado ver, pero este grupo ha logrado despistar a los demás y unos 7 guerreros rondan los alrededores.

A lo lejos, se escuchan voces que se acercan. Son las de tres hombres del grupo de cazadores que buscan a Orla. ¿Cómo podrán las y los jugadores escapar/distraerlos?

Al regresar al pueblo, uno de los guerreros estará en la taberna. Ha venido a amenazar y demandar que si alguien sabe algo, lo diga o si no, con sus hombres van a destrozarse el pueblo al día siguiente y se llevarán al dragón de todos modos.

Acto III: Los cazadores

El objetivo del acto III es defender la aldea y encontrar una forma de salvar a Orla de ellos o tratar de conseguir el oro al matarla en su forma de dragón. Los guerreros no están muy dispuestos a compartir.

Aquí hay varios retos a considerar.

- **Los guerreros son más fuertes y experimentados. ¿Será posible enfrentarlos en batalla? Es probable que esta opción, sin el apoyo de Orla, lleve a muchos a la muerte.**
- **Los guerreros van a atacar el pueblo en la tarde del día siguiente. ¿Cómo podrán alentarlos para que Orla al anochecer se pueda convertir en dragón y ayude al pueblo?**
- **Will y otros aldeanos pueden estar más interesados en el oro o en su propia supervivencia. ¿Será posible convencerlos o reunir a los aldeanos que apoyen la causa más bien?**
- **Los guerreros van a subestimar bastante al pueblo. También, siempre se tiene la ventaja de que las y los jugadores deciden sobre la zona y pueden tener acceso a recursos inesperados.**

El tercer acto determinado por las acciones de los jugadores y el plan que ideen en esta parte. Pueden intentar ocultar a Orla o engañar a los guerreros de alguna forma; poner trampas o barreras que les den más tiempo; unir a toda la aldea para el enfrentamiento; negociar, etc.

Los siete guerreros vendrán a atacar el pueblo dos horas antes del anochecer. Si nadie los detiene, a destrozar las casas y se separarán para tratar de encontrar a Orla. Si no la encuentran y no pasa nada más, van a tomar acciones más hostiles –atacarán a los aldeanos amenazando con prender fuego al pueblo. Más allá de esto, los dos aldeanos desaparecidos podrán ser encontrados en el campamento de los guerreros y si las cosas van mal para estos, ser utilizados como rehenes.

El enfrentamiento final, ya sea si se da por medio del ingenio o se libra como una batalla, representará el clímax del tercer acto. las y los jugadores tendrán éxito si pueden vencer, ahuyentar o deshacerse de los guerreros, ya que estos buscan el oro, y si es que cumplen su misión de proteger a Orla o eligen quedarse con el oro del dragón.

En el tercer acto, es importante que el DM sea flexible y ayude a las y los jugadores a desarrollar e implementar su plan. Aquí puede ser de gran ayuda los secretos que cada jugador tiene y lo que les puede permitir obtener cierta ventaja sobre el enemigo



Finales

Si los jugadores buscan y logran quedarse con el oro, descartando la promesa de Orla de cuidar al pueblo y brindarle buena fortuna:

El triunfo de la avaricia

Los edificios dañados se han reconstruido. El pueblo prospera, al menos, de momento. Pero la gente se reúne cada vez menos en la taberna al terminar su trabajo. Más y más se van sin decir nada. La sombra del dragón de oro y la buena fortuna se ha alejado para siempre del pueblo.

Si las y los jugadores no logran vencer a los guerreros y estos se llevan a Orla y el oro (si su misión falla):

Solo somos aldeanos, después de todo

El pueblo se vuelve a construir. La vida no es fácil, pero algo es algo. Después de todo, no estábamos hechos para la aventura y la fortuna nos pasó de lado en esta ocasión.

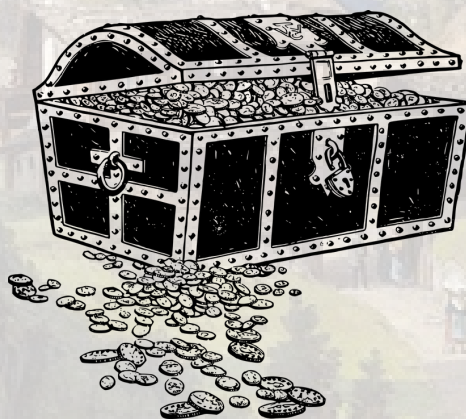
Pero tal vez algún día volvamos a ver el aleteo de un dragón dorado.

Si las y los jugadores ayudan a Orla y logran su misión:

El dragón de la fortuna

Entre los aldeanos, es posible encontrar una figura inusual que vive con nosotros codo a codo. La vida es buena hoy en día y la fortuna que se nos ha prometido come con nosotros en la taberna y ahuyenta a todo aquel que busque hacernos daño.

El dragón de la fortuna siempre está aquí.



Apéndice

Referencias de creación de personajes



Herrera

Tabernera

Clérigo

Borracha del pueblo

Bruja del pueblo

Aventurera retirada

Etc.



Al crear al personaje, tendrás que considerar:

- Una habilidad profesional que tenga tu personaje en función de lo que hace o hacia - por ejemplo, es fuerte, sabe manejar las armas, es carismática y sabe como manipular a otros, todos le tienen miedo, conoce de medicina, es el que más sabe sobre naturaleza...
- Una característica personal - una palabra o frase que describa la personalidad o lo más distintivo de tu personaje - siempre busca proteger a los demás, se toma muy en serio las reglas, haría todo por su familia, evita toda responsabilidad...
- Una relación central dentro del pueblo, ya sea un amigo o un enemigo - el vecino con el que tiene una enemistad por su perro, su ex-marido, un hijo que se ha alejado...

Una vez que el personaje esté listo, preséntalo ante los demás y cuenta un poco sobre quién es.

Ejemplo de juego

Cuando tienes un obstáculo o una dificultad que necesitas resolver, vas a tirar dados de 6 para establecer si logras o no logras tu cometido. El DM va a determinar el momento cuando se tiran los dados y pondrá la dificultad de la tarea.

Si se trata de una tarea que tú puedes hacer por tu cuenta puede tener un nivel de dificultad de entre 4 a 11, por lo que puedes superarla tirando un solo dado o dos dados. Un ejemplo sería tratar de dar un puñetazo o ser convincente en tu mentira. Una tirada por arriba de la dificultad implica que tuviste muchísimo éxito, más de lo que esperabas.

Ejemplo: El personaje de Luis tiene que mover una carreta que tapa el camino. El DM le da una dificultad de 5. Luis tira un dado de 6 y lo logra con un resultado de 5.

Siempre tienes un dado de 6 que tirar. Si tienes una habilidad que facilite la tarea, podrás añadir un dado extra a su tirada, teniendo así más oportunidad de conseguir un éxito. El máximo de dados que podrás tirar por tu cuenta es de 3. Sin embargo, habrá tareas que no se podrán conseguir solo con uno o dos o inclusive 3 dados. El DM dice que el ir a explorar al bosque mientras los soldados del enemigo patrullan tiene una dificultad de 19. Necesitas al menos un dado más. ¿Cómo lo consigues?

Por cada personaje de un jugador o personaje no jugable que convanzas de ayudarte, podrán otorgarle un dado extra o más, dependiendo de las especificaciones.

Ejemplo: Esmeralda quiere que su personaje empiece la construcción de barricadas alrededor del pueblo. Esto tendría una dificultad de 24 según el DM. Esmeralda solo tiene dos dados para tirar –necesita convencer a otros aldeanos, incluyendo tanto personajes jugables o no jugables, para que le den su apoyo. Cada uno ofrecerá un dado extra y después de un apasionado discurso tres aldeanos y dos jugadores se unen a su intento –ahora Esmeralda podrá tirar 7 dados (2 propios y 5 dados de ayuda).

Glosario

- DM - Dungeon Master, director del juego. Es el jugador que conoce la historia y es el que presenta el mundo y decide por los personajes no jugadores. Es también el “árbitro” que toma decisiones sobre reglas, niveles de dificultad, etc.
- Personajes jugadores – los personajes que son controlados por los y las jugadoras.
- Personajes no jugadores – todos los demás personajes del juego que controla el DM.
- D6 – dado de 6 caras
- Dificultad –el número que se debe superar para lograr con éxito una tarea
- Secretos –fichas que le permiten a las y los jugadores tomar el control de la narrativa y revelar un secreto que conocen sobre el pueblo o alguno de sus aldeanos que sea beneficioso para ellos.



Reseña de la autora

Soy psicóloga y escritora con alrededor de 5 años incursionada en el mundo de los juegos. Autora del podcast La maquinaria de Ananké. Desde el 2019, doy clases de psicología aplicada al diseño de los juegos dentro de las carreras de diseño de software interactivo en Instituto Amerike. He sido ponente en DEVHR (2018) y la MegaXP (2020) entre otros eventos, como NetCon (2021). He sido parte del equipo de Mexico on Board, un meetup de juegos de mesa en la ciudad de México, desde hace varios años, y organizadora de “Banda que escribe en silencio”, un meetup de escritores en la Ciudad de México. Graduada de la Universidad Anáhuac México Norte.

Datos de contacto:

alinagsidorova@gmail.com

Agradecimientos

Quiero agradecer a todo el equipo del Centro de Cultura Digital y especialmente del Laboratorio de Juegos que siempre desarrolla y crea magníficos proyectos dentro del área.

Quiero agradecer también a todas las maravillosas personas que me introdujeron al mundo lúdico y de los juegos de rol y que siempre estuvieron dispuestos a jugar conmigo y a probar distintas cosas extrañas y creativas, aunque muchas veces no funcionaban. Muchas gracias a todos los miembros de la Banda que escribe en silencio que siempre están ahí para escuchar mis textos y me inspiran a seguir trabajando más duro. Agradezco también a mis queridos amigos que han creído en mí y que me han brindado su apoyo.

Portada de Aida Altamirano González

Imágenes de uso libre de Canva y Pixabay

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)





Proyecto seleccionado de la convocatoria

>> AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL HECHAS POR MUJERES <<



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
**GOBIERNO DE
MÉXICO**

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA