

# LIBRA



Juego de rol de romances distópicos

## INGREDIENTES

♏ Romance [género]

♁ Futuro distópico [estética]

♎ Cuento corto [duración]

♋ Se crea en el camino [ambientación]

♎ Interpretación [recompensas]

♏ Historias de amor en un futuro gris y aséptico donde los humanos apenas sienten nada.

## Autor

Juancho Carrillo

juancho@cantrip13.com

## Interventor

Pau Ferrón [Lordwhitewind]

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional





# CONOCIENDO LIBRA

---

Equilibrio:  
Estado de un cuerpo cuando fuerzas  
encontradas se compensan destruyéndose  
mutuamente.

## INTRODUCCIÓN

El futuro es un lugar gris y anodino carente de emociones: la homogeneidad es la regla reinante. Todos los ciudadanos son iguales. La reproducción asistida y la modificación genética han creado una civilización de hombres y mujeres perfectos. Cuerpos apolíneos, rostros esculpidos por el canon de belleza y mentes equilibradas. El mismo tono de cabello, color de ojos, tono de piel y complexión corporal. Son los sujetos Libra.

El funcionamiento de la sociedad sigue el mismo patrón. Todo funciona con exactitud. Todos los procesos son óptimos. No hay lugar para el error, los retrasos, la ineficiencia o lo superfluo. Vivimos en una sociedad perfecta, sin fisuras. Vista desde fuera, podría decirse que es una sociedad más robótica que humana.

Se valora el concepto superior de especie por encima del individuo. La persona no importa si el conjunto mejora. La escala de valores sería más propia de una colmena de insectos, donde la singularidad es algo incomprensible.

El precio a pagar es la inhibición de las emociones, la falta de diversidad, la carencia de arte y la inexistencia de los sentimientos como motor humano. Si un elemento no tiene un uso práctico en la perfección de la especie, no se tiene en consideración.

Esta sociedad se tambalea cuando empiezan a aparecer sujetos a los que se etiqueta como Diferentes.

Los Diferentes no son considerados sujetos Libra. Sus mentes no están equilibradas. Son sensibles a ciertas emociones de forma que ni siquiera ellos comprenden. Experimentan sensaciones y pueden llegar a crear sentimientos. Además, ciertos detalles en sus cuerpos parecen rebelarse contra la homogeneidad. Tienen alguna imperfección que les hace destacar.

En LIBRA, los jugadores interpretan a Diferentes que empiezan a sentir.

¿Por cuánto tiempo podrás controlar tus emociones?



# CONOCIENDO LIBRA

## QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

LIBRA es un juego de rol diseñado para dos jugadores y un director de experiencia. Aunque uno de los jugadores puede asumir el papel de director. Nada impide ampliar el número de jugadores, si se hace de forma consistente con las dinámicas del juego.

Necesitarás una ficha de personaje para cada jugador, un lápiz o algo para apuntar las modificaciones en la ficha y 2 dados de seis caras.

### DE QUE TRATA EL JUEGO

Libra es un juego para contar historias sobre las emociones con un fuerte componente de improvisación. Los personajes que viven estas historias apenas son capaces de sentir, están despertando al mundo emocional desde una sociedad gris e indolente. El choque de perspectivas y el progreso de los personajes en el campo emocional deberían ser los motores principales de la acción.

Para articular estas historias, cada partida se juega en torno a una sesión de experimentación.

### SESIONES DE EXPERIMENTACIÓN

La sociedad de Libra no es ajena a lo que está ocurriendo con los Diferentes. Pero no entiende ni los cómo ni los porqués. Por esta razón, someten a los sujetos a sesiones de realidad virtual donde intentan profundizar sobre qué son las emociones.

En parejas de dos Diferentes, el director de experiencia creará un contexto y circunstancias virtuales para analizar esas emociones en un experimento corto. Para poblar estas simulaciones se empleará contenido digital recreado a partir de la biblioteca de historia de la humanidad. En especial, de una época con una alta producción de contenidos audiovisuales, entre los siglos XX y XXI. Aunque se pueden usar medios anteriores incluso, como libros, cuentos, canciones o cualquier otro elemento que tenga la capacidad de despertar o hacer progresar las emociones.

Generalmente, cada sujeto elige un medio como referencia y explica porque lo ha escogido. El director de experiencia, en función de las dos referencias elegidas por los sujetos, añade un tercero para conducir la experiencia hacia el campo de experimentación adecuado o generar situaciones interesantes.

Con todos los medios de referencia seleccionados, los sujetos y el director comienzan la sesión creando un "espacio de juego" adecuado para desarrollar la experiencia.

Un ejemplo de experiencia podría estar configurada por:

- "Sin City" [comic 1991]
- "Breakfast at Tiffany's" [película 1961]
- "Mad Men" [serie 2007]

A partir de estos medios, los sujetos y el director irán incorporando detalles a la experiencia para articular el experimento. Lugares, personajes, situaciones, objetivos o cualquier otro elemento que ayude en la narración de la experiencia virtual.



# DESCUBRIENDO A LOS PERSONAJES

---

Identidad:  
Conciencia que una persona tiene de ser  
ella misma y distinta a las demás.

