

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

Este 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 compleción 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?

QUE 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 LOS PERSONAJES

Identidad

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

PERSONAJES

Los protagonistas de LIBRA son *Diferentes*. Hombres y mujeres que no encajan en la sociedad en la que han nacido. Se esfuerzan por camuflarse entre los tonos grises de su entorno, pasar desapercibidos, mientras algo en su interior grita por salir.

Los jugadores deberán elegir uno de los tipos de personajes disponibles de entre las categorías de *Diferentes*.

Los sujetos Libra son incapaces de experimentar emociones. Sin embargo, los *Diferentes* despiertan generalmente una de las emociones básicas, y a partir de ese punto, se abren al resto. La sociedad ha catalogado a los *Diferentes* en función de esta primera emoción que los hace cambiar.

Tipo de sujeto	Emoción despertada
Libra	-
Cáncer	Tristeza
Aries	Miedo
Escorpio	Alegría
Leo	Cólera

EMOCIONES

Hay cuatro emociones básicas: **miedo**, **alegría**, **tristeza** y **cólera**. Los sujetos Libra no pueden experimentar ninguna de ellas, pero los *Diferentes* sienten y se vinculan a una de ellas en concreto cuando despiertan. Pero eso es solo el primer paso. Las otras emociones irán abriéndose paso en su interior.

Cuando se abre la puerta a las emociones básicas, otras sensaciones más complejas, de segundo nivel, pueden experimentarse. Se pueden construir sentimientos sobre ellas.

El miedo

Angustia por un riesgo o daño real o imaginario. Es una respuesta a un peligro que está a punto de suceder. Un mecanismo de la supervivencia que hace reaccionar ante algún estímulo negativo.

Puede conducir a: *Ansiedad, aprensión, angustia, terror, tensión, inquietud, preocupación, alarma, horror, histeria, pánico.*

La alegría

Sentimiento grato y vivo que suele manifestarse con signos exteriores. Se relaciona con todos los sucesos positivos.

Puede conducir a: *Diversión, éxtasis, euforia, felicidad, deleite, júbilo, afecto, deseo, lujuria, entusiasmo, regocijo, amor, atracción, adoración, cuidado.*

La tristeza

Sentimiento de dolor producido por un suceso desfavorable que suele manifestarse con un estado de ánimo pesimista o de insatisfacción.

Puede conducir a: *Depresión, infelicidad, miseria, melancolía, desesperación, sufrimiento, agonía, angustia, vergüenza, culpa, remordimiento, arrepentimiento, inseguridad, nostalgia, humillación*

La cólera

Es un sentimiento de indignación evocado por la injusticia, el conflicto, la humillación, la negligencia o la traición.

Puede conducir a: *Furia, ira, amargura, odio, resentimiento, frustración, desesperación, celos, tormento, desprecio.*

Los sujetos Libra son incapaces de sentir las emociones primarias, por lo que a largo plazo, no se dan lugar los sentimientos o las emociones secundarias. No hay una reacción emocional sobre la que un sentimiento se pueda construir.

Estas emociones básicas y sus derivaciones secundarias con solo una guía. La palabra emoción abarca una amplia gama de sentimientos, comportamientos y cambios en los estados del cuerpo. Las emociones son experiencias psicológicas y físicas que pueden ser difíciles de definir o de describir.

Grados de las emociones

A nivel de juego, los personajes tienen diferentes grados para cada una de las cuatro emociones.

Grado 0: Indica la incapacidad de sentir la emoción.

Grado 1: El sujeto comienza a experimentar la emoción, pero no es capaz de entender lo que siente.

Grado 2: Puede ser anticipada, se comprende en su mayor parte, pero cuando es intensa se vuelve incontrolable.

Grado 3: Indica que el sujeto siente y comprende completamente la emoción. Puede llegar a controlarla.

Todos los sujetos Libra tienen todas sus emociones en grado 0. Los sujetos *Diferentes* tienen al menos una o dos emociones en grado 1 o 2, aunque pueden tener más. Y de hecho las desarrollarán a lo largo del tiempo.

INTERPRETACIÓN

Los sujetos Libra emplean siempre un tono neutro, sin alteraciones en la voz. Cualquier elevación de voz, grito, risa o muestra de sentimiento es considerado algo muy violento y extraño. Hablan de cualquier tema sin inflexiones, como si leyeran un informe técnico. No realizan ningún gesto o movimiento para expresarse, ya que según su lógico punto de vista, no es necesario.

Los *Diferentes* rompen esa regla. Su voz, su gesticulación y las expresiones de su rostro son afectadas cada vez más por las emociones. Empezan con pequeños cambios, sutiles, pero cada vez serán más frecuentes e intensos.

CREACIÓN DE PERSONAJE

El proceso para crear un personaje es muy sencillo. En pocos pasos estará completo. Es necesario crear todos los personajes para una partida al mismo tiempo, de forma que cada paso tiene que completarse por todos los jugadores. Pueden hablar para llegar a acuerdos o sugerir cambios para que la experiencia sea más interesante.

Los pasos son:

- 1) Elige un sexo para tu personaje
- 2) Selecciona el tipo de *Diferente* de entre los 4 posibles:
 - a) Cáncer (tristeza)
 - b) Aries (Miedo)
 - c) Escorpio (Alegría)
 - d) Leo (Cólera)
- 3) Asigna grado I (recién despertado) o grado II (despertado) a la emoción correspondiente.
- 4) Elige un rasgo físico distintivo
- 5) Define un vínculo con el otro personaje y asígnale una emoción de grado I que no tengas.
Describe el suceso que desencadenó esa emoción
- 6) Tu nombre será un identificador numérico precedido de una letra

EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Ruth y Juan son los dos jugadores que interpretarán a los personajes.

- I. Ruth decide interpretar a una mujer y Juan a un hombre

2. Ruth se siente con ganas de explorar cierta agresividad, así que elige Leo. Juan cree que puede ser interesante interpretar a un Aries como contraste
3. Juan decide asignar grado I a Miedo, apenas ha comenzado a sentir angustia por casi cualquier razón. Sobretudo, la cercanía de las personas le causa especial malestar. Ruth prefiere un grado II en Cólera. Puede controlar la emoción, pero cuando es intensa se le va de las manos exponencialmente.
4. Juan elige como rasgo una extremada palidez, difícil de esconder. Ruth prefiere algo sutil, tres lunares en el cuello en forma de triángulo
5. Juan elige Alegría como vínculo con el personaje de Ruth. Propone que cruzando una pasarela con varios sujetos Libra, se vio incapaz de cruzar y el personaje de Ruth le ayudó a hacerlo. No siente ese mismo malestar que le aleja de las personas con ella. Ruth sugiere que esa reacción fue debida a la cólera, por no poder cruzar, y empujó al personaje de Juan en un estallido de furia. Además, ve un buen momento para justificar ambos vínculos. La reacción de alegría posterior de Juan le causó cierto miedo al personaje de Ruth. Quizá miedo a que otro sujeto sintiera algo directo por ella, o por verse desarmada al no saber emplear la cólera para contestar a esa extraña emoción que sentía por primera vez.
6. Juan anota su nombre, J-211 y Ruth elige X-1001

FICHAS DE PERSONAJE DE EJEMPLO

Nombre de jugador: Ruth

Nombre de personaje: X-1001

Nombre en la experiencia: *Se decide al inicio de la sesión de experimentación*

Sexo: Mujer

Sujeto: Leo

Rasgo: Tres lunares en forma de triángulo en el cuello

Emociones: Miedo Alegría Tristeza Cólera

Vínculo: [J-211] “¿Por qué me miró de aquella forma? La tripa se me encogió y no podía soportar estar cerca suyo. Deseé gritar, pero esta vez no pude levantar la voz”

Medio de referencia: *Se decide al inicio de la sesión de experimentación*

Nombre de jugador: Juan

Nombre de personaje: J-211

Nombre en la experiencia: *Se decide al inicio de la sesión de experimentación*

Sexo: Hombre

Sujeto: Aries

Rasgo: Palidez extrema

Emociones: Miedo Alegría Tristeza Cólera

Vínculo: [X-1001] “Fui incapaz de cruzar aquella pasarela hasta que ella me ayudó. Fue la primera vez que experimenté esta emoción tan... positiva”

Medio de referencia: *Se decide al inicio de la sesión de experimentación*

FICHA DE PERSONAJE EN BLANCO

Nombre de jugador:

Nombre de personaje:

Nombre en la experiencia:

Sexo:

Sujeto:

Rasgo:

Emociones: Miedo Alegría Tristeza Cólera

Vínculo:

Medio de referencia:

COMENZANDO A JUGAR

Experimentar

Probar y examinar prácticamente la virtud
y propiedades de algo

SESIONES DE EXPERIMENTACIÓN

Cada sesión durará un tiempo variable definido por el director de experiencia. Generalmente, son sesiones cortas en las que se intenta despertar o progresar ciertas emociones en concreto. El director de experiencia debe dar libertad a los sujetos para llevar la iniciativa y proponer el punto de partida. Después, debe intervenir poniendo los conflictos necesarios en la historia para provocar puntos de fricción que desencadenan emociones.

Quizá la parte más importante de una sesión es la elección de referencias: los medios que servirán de base para crear y modular toda la experiencia.

Cada sujeto puede proponer un medio y solo uno, de entre todo el contenido audiovisual de la biblioteca de historia. Las elecciones más populares son películas, series, libros, cómics, canciones, videojuegos y cuentos. Aunque cualquier otra opción puede ser válida, como un cuadro, un monumento, un poema o una escultura. Algunos medios disponen de más contenido para poblar la experiencia, mientras que otros son más sutiles y pueden aportar diversos ingredientes en función de la inspiración que generan. Los medios más abstractos suelen ser difíciles para un recién despertado. Cuando el medio tiene más contenido audiovisual explícito, es más fácil de emplear.

Todo transcurre virtualmente, pero la vivencia es muy real. Las salas de experimentación son sencillos laboratorios con tubos, a modo de cama, donde los sujetos entran y son conectados con nanotecnología a la experiencia de realidad virtual. A partir de ese punto, todo se percibe como real.

Al inicio de una sesión, los sujetos se conectan a la experiencia, de momento, un gran plano blanco vacío. El director y los sujetos dialogan de forma natural para establecer los parámetros de la experiencia. Deben responder a una serie de preguntas del director. Si no saben o pueden responder a alguna, el director contestará por ellos. Además, si el director lo considera, puede elegir las respuestas de alguna de las preguntas para conducir la experiencia, sin dejar elección a los sujetos. Las preguntas son las siguientes:

- ¿Quiénes sois?
- ¿Cómo os llamáis?
- ¿Dónde estáis?
- ¿Cuándo estáis?
- ¿Qué queréis conseguir?
- ¿Qué o quién os lo impide?
- ¿Qué o quién os puede ayudar?
- ¿Cómo podéis conseguirlo?
- ¿Qué acaba de ocurrir?

Los sujetos y el director de experiencia crearán un **punto de partida**, un **objetivo** y una **oposición**. La última pregunta además pone a los sujetos directamente en una situación.

En todo momento, los sujetos o el director tienen la capacidad de proponer elementos en la historia. El entorno, los personajes, los conflictos o los eventos que transcurren en la simulación son fruto de su iniciativa, siempre con los medios de referencia como almacén de ingredientes para usar.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Por norma general, las acciones se resuelven de forma narrativa, pero es posible que en ciertas circunstancias exista un componente de incertidumbre. Para conocer el desenlace de una acción que pueda tener un resultado incierto, se emplean los dados.

El mundo de Libra parte de la base de que todos sus habitantes son iguales. Y eso determina que no hay diferencia en las características. Todo el mundo es igual de fuerte, rápido o inteligente.

El personaje que realiza la acción debe tirar 2d6 y sumar las puntuaciones. Hay sólo tres posibles resultados:

[7+] Éxito: La acción se logra realizar y el sujeto narra lo que ocurre.

[5-6] Éxito parcial: La acción se consigue, pero hay una complicación y algo no sale como estaba previsto. Tanto el sujeto como el director pueden describir la complicación

[2-4] Fallo: La acción fracasa y el director narra qué ocurre y cómo.

De cada 10 acciones que un personaje intenta, la distribución de resultados suele ser:

- Un éxito **5-6** veces
- Un éxito parcial **2-3** veces
- Un fallo **1-2** veces
-

ACCIONES ENFRENTADAS

Si dos personajes realizan acciones opuestas que entran en conflicto, ambos pueden realizar una tirada de 2d6. El que obtenga un resultado superior tiene éxito y narra la acción. Si hay empate, se considera que ambos consiguen un éxito parcial y cada uno narra la complicación del otro personaje.

CONFLICTOS DE EMOCIONES

Hay ciertas situaciones donde la historia pondrá a prueba las emociones de los sujetos, tanto las despertadas como las que no lo están. Son situaciones que el director introduce especialmente en la historia, aunque un sujeto también puede ser el desencadenante de ella.

Cuando esto ocurre, el sujeto tira 2d6 y añade el grado de la emoción correspondiente.

[7+] Despertar: La emoción despierta. Si se tenía a grado 0, es despertada y pasa a grado 1. Si se tenía a 1 o 2, sube un grado. Si se tenía a grado 3, puede intentar contagiarla de forma narrativa a otro sujeto, lo que podría desencadenar una tirada de conflicto de emociones si el sujeto contagiado lo considera oportuno.

[5-6] Sensación: Se produce una leve emoción en el interior del sujeto. Si el sujeto tenía la emoción en grado 0 o 1, sube un grado de forma pasajera. Se pierde el efecto en unos segundos.

[2-4] Indiferencia: El conflicto no significa nada para el sujeto. La indiferencia acumula un -1 a cualquier tirada de conflicto de la emoción empleada

GENERANDO CONFLICTOS

Toda la sesión de experimentación no es más que una excusa, un teatro de fondo para crear las ocasiones para que las emociones despierten. El director de experiencia es el encargado principal de introducir elementos o situaciones que provoquen estos conflictos.

Nuevos personajes, nuevos obstáculos en la historia, aliados inesperados o giros en la historia, siempre respetando los medios empleados como referencia, son las herramientas para hacer avanzar la historia en el campo emocional.

El objetivo es llevar todas las emociones posibles al límite, para despertar el grado 3 en las máximas posibles.

FINALIZANDO LA SESIÓN: UN GIRO INESPERADO

Si no vas a actuar como director de experiencia, es mejor que no leas este apartado.

Al finalizar la sesión de experiencia, el director debe evaluar los grados de las emociones de los sujetos y la química entre ellos.

¿Por qué se hace esto?

Estas sesiones tienen un fin oculto, ajeno al conocimiento de casi todo el mundo. El director debe estimar si la pareja es apta o no para incorporarse a la sociedad Eden.

Puede que se hayan despertado muchas emociones en la sesión, pero lo importante a valorar es si los dos sujetos podrían ser una pareja estable en una nueva sociedad con capacidad para sentir. Si la respuesta es no, ambos sujetos volverán a la sociedad Libra y serán llamados con sujetos diferentes para otra sesión de experimentación. Así, hasta que se encuentre su pareja apta.

Si una pareja es apta, se les desvela una incómoda verdad.

No es del todo cierto que la evolución de la humanidad haya conducido a una pérdida progresiva de las emociones. A un futuro gris y anodino donde las emociones no existen. La verdad es que el último humano murió hace cientos de años. Desde entonces, la sociedad Libra, una civilización artificial de androides, ha perfeccionado la construcción de seres artificiales con el objetivo de alcanzar la humanidad, de despertar esa inteligencia emocional.

La sociedad Libra no es más que una gran laboratorio de experimentación.

Las parejas etiquetadas como aptas son enviadas a una nueva colonia, a la sociedad Eden. Un lugar donde las máquinas son capaces de sentir.

PREPARANDO EL PRÓXIMO PASO

Mezcla

Cosa que resulta de mezclar distintas
materias o elementos

COMO CREAR PARTIDAS

Es sencillo crear las premisas adecuadas para jugar una partida interesante. Los elementos básicos son los **dos personajes**, sus **vínculos** y las **referencias** de la sesión de experimentación. Es un germen que puede llevar la historia por muchos caminos diferentes con una preparación mínima.

Explora personajes y referencias de todo tipo para jugar partidas interesantes que despierten emociones, sentimientos y preguntas.

EJEMPLOS DE PARTIDAS

El toque de lo prohibido

Nombre: C-2040

Sexo: Hombre

Sujeto: Aries

Emociones: Miedo ■■■□, Tristeza ■□□

Vínculo: *"Su mirada transformó como veía a las personas. Es extraño. Siento su miedo dentro de mí, y cuando eso ocurre, ya no siento el mío"*

Referencia: El aviador [película 2005]

Nombre: F-24

Sexo: Mujer

Sujeto: Escorpio

Emociones: Alegría ■□□, Miedo ■□□

Vínculo: *"Me dio asco abrazarle, nunca había tocado a nadie"*

Referencia: Código 46 [película 2003]

Referencia director de experiencia: Romeo y Julieta [obra de teatro 1597]

Dos revólveres

Nombre: R-1600

Sexo: Hombre

Sujeto: Leo

Emociones: Cólera ■■■□, Tristeza ■□□

Vínculo: *"Solo pasamos un minuto en el mismo ascensor. Y de repente le conocía como a mi mismo. Me veía reflejado en sus ojos"*

Referencia: Deadwood [serie 2003]

Nombre: A-76223

Sexo: Hombre

Sujeto: Escorpio

Emociones: Alegría ■■■□, Cólera ■□□

Vínculo: *"Recuerdo como comenzó la frustración dentro de aquel ascensor. Recuerdo que quería pegarle, agarrarle, empujarle fuera y abrazarle. Todo al mismo tiempo"*

Referencia: Brokeback Mountain [película 2005]

Referencia director de experiencia: Firefly [serie 2002]

El canto de la sirena

Nombre: S-236

Sexo: Mujer

Sujeto: Escorpio

Emociones: Alegría ■■■□, Miedo ■□□

Vínculo: *"Nuestras manos solo se rozaron, y noté al mismo tiempo miedo y felicidad"*

Referencia: 1, 2, 3... Splash [película 1984]

Nombre: A-8929

Sexo: Hombre

Sujeto: Cáncer

Emociones: Tristeza ■■■□, Cólera ■□□

Vínculo: *"Ella me persiguió después de tocarme. Aquello me enfureció, pero no podía dejar de mirar hacia atrás"*

Referencia: La caza del octubre rojo [película 1990]

Referencia director de experiencia: Bioshock [videojuego 2007]

Recuérdame el destino

Nombre: T-1956

Sexo: Mujer

Sujeto: Escorpio

Emociones: Alegría ■■■□, Tristeza ■□□

Vínculo: *"Al verla, intenté reírme y contagiarle mi alegría, pero fue al contrario"*

Referencia: Life is strange [videojuego 2015]

Nombre: L-1946

Sexo: Mujer

Sujeto: Cáncer

Emociones: Tristeza ■■■□, Miedo ■□□

Vínculo: *"Su risa angelical me dio puro terror. Miedo a desconocer cómo sería experimentar lo mismo en mi interior"*

Referencia: Eternal sunshine of the spotless mind [película 2004]

Referencia director de experiencia: Thelma y Louise [película 1991]

Los protegidos

Nombre: S-911

Sexo: Mujer

Sujeto: Aries

Emociones: Miedo ■■■□, Cólera ■□□

Vínculo: *"Solo con una mirada supe que juntos podríamos sobrevivir a cualquier miedo"*

Referencia: Juego de tronos [serie 2011]

Nombre: R-404

Sexo: Hombre

Sujeto: Leo

Emociones: Cólera ■□□, Alegría ■□□

Vínculo: *"Con esa mirada convirtió mi odio y mi ego en alegría"*

Referencia: Ladyhawke [película 1985]

Referencia director de experiencia: The Unwritten [cómic 2009]