

Solitario (o multijugador)

Inicialmente lo concebí como solitario, pero también se puede jugar entre varias personas, imaginando cada jugador una diferente evocación o recuerdo (o presentimiento) del personaje. También se puede usar para construir relaciones entre diferentes personajes y crear un trasfondo común, o no. En definitiva, este juego es para usarlo como te dé la gana, para espolear tu libertad creativa.

Materials

En este juego, se usan dados d4. Y papel y lápiz, bolígrafo, pluma o cualquier medio de escritura analógico o digital. O tu memoria, si así lo prefieres o es tu estilo creativo.

En caso de no tener un dado d4, se puede usar un d20 y hacer esta equivalencia:
1 (d4) = 1-5 (d20); 2 (d4) = 6-10 (d20);
3 (d4) = 11-15 (d20); 4 (d4) = 16-20 (d20).

Si sólo se posee un dado d6, se pueden usar sólo los valores 1-4 y desechar los 5-6, repitiendo las tiradas en caso de salir 5 o 6.

¿Cómo surgió la idea

Creé este juego para ayudarme a elaborar las historias de mis propias personajes en los relatos que escribo. En mi canal de Twitch (twitch.tv/solohistorias) uso juegos para crear semillas e ideas de historias que luego desarrollo con mejor estructura y algo más de oficio en relatos que escribo y narro en podcasts.

La idea original me vino de varios sistemas, como Abrojo (Caltrop SRD) y su uso simple y efectivo de dados d4, y acabó siendo este juego.



Un viaje emocional...

monólogo interior de un personaje

¿Qué es esto y para qué sirve?

Este juego solitario es también un recurso para crear/contar historias y se puede usar para inspirarte, meditar sobre tu pasado o el de un personaje u otra persona (real o ficticia) de la que quieras imaginar, inventar o deducir su trasfondo. Se puede usar en una sentada (one-shot), o en sucesivas sesiones, para enlazar y construir toda una vida de recuerdos, emociones y pensamientos, referidos a su pasado, al presente y a su futuro.

El/la protagonista de este periplo o viaje emocional es un personaje de un relato al que le quieras descubrir su trasfondo emocional, crearle una personalidad.

Quieres hacer surgir a la superficie su carácter o forjárselo, si no era aparente u obvio; en definitiva, contemplar todo aquello que le ha hecho y hará quien es, qué determina su comportamiento y su forma de actuar y pensar, moldeado por su pasado y su presente, así como condicionado por su percepción del futuro.

Este es un juego narrative (journaling), tanto como es una herramienta para crear el trasfondo emocional y la personalidad, el carácter de un personaje.

O puede ser una forma de meditación sobre tu propia vida pasada y futura.

¿Cómo jugar/crear la historia del personaje?

1 Datos básicos del protagonista

de este viaje emocional (opcional).

Escribe su nombre y los rasgos principales del personaje.

Si eres tú mism@, obviamente ya conoces estos datos, pero ayuda mucho para este proceso escribir los detalles principales que sirvan para poner de manifiesto la dirección en la que encauzar este viaje emocional.

Los datos del personaje (o tuyos) que conozcas o recuerdes, si es un personaje que ya existía en algún relato previo o borrador de historia (o escenario de un juego...), o te lo inventas desde cero.

La idea es apuntar lo que creas que te puede resultar útil o interesante de cara a la creación del carácter que conforma a este personaje.

2 Primera evocación: memoria del pasado / premonición o presagio del futuro

Para empezar, tira tres dados d4 (o tira uno tres veces, obviamente) en las tres tablas de Evocación (Viaje emocional), Contexto y Tiempo, en ese orden, y combina las ideas para crear o redescubrir un recuerdo del pasado o un pensamiento relativo al futuro del personaje protagonista.

Se trata de reconstruir el recuerdo o sentimiento evocado del pasado o presente o una premonición o un pensamiento anticipado del futuro. Para ello (re)combina los tres resultados obtenidos de evocación (recuerdo del pasado o presentimiento sobre el futuro), contexto vinculado a dicha evocación y momento temporal en que se sitúa, y deja fluir la imaginación y la creatividad.

Si no surge nada, cambia el orden de los dados en cada una de las tres tablas. Esto es, si aplicaste las tiradas de 1, 4 y 3, por ejemplo, en las tres tablas, en ese orden, prueba a considerar otro orden, como 4, 3 y 1, o 1, 3 y 4, en las mismas tres tablas, a ver qué te sugiere.

3 Segunda evocación / premonición y siguientes

Si la inspiración viene y sigue su propio camino, dejemos que el personaje cobre y viva su propia vida. Esto es lo ideal si estás creando tú una historia. Si no funciona o quieres jugar sin complicaciones, sigue tirando. Si no se desencadena ninguna idea o dichas ideas resultan poco originales y hace falta un revulsivo o explorar nuevas facetas de la personalidad y de la vida interior de nuestro personaje, entonces podemos hacer... Tira en la tabla Deja volar la mente. Eso conducirá a hacer nuevas tiradas en las otras tablas de Evocación (Viaje emocional), Contexto y Tiempo, según el resultado obtenido en la tabla Deja la mente volar. Si se repite el resultado de la evocación o presentimiento anterior, tira en Intensidad.

4 Crea una transición y vincula, enlaza, conecta los recuerdos evocados

Lo ideal es ir haciendo esto en paralelo, a la par que se crea el recuerdo evocado, vinculando ambos. Eso da coherencia a la historia emocional del personaje, a este viaje por su personalidad y forma de pensar y sentir.

5 Conclusión del viaje emocional

Si los recuerdos recuperados empiezan a volverse absurdos o incoherentes, quizás sea el momento de dejarlo, o bien puedes...
- Meter una marcha más y cambiar el tipo de historia por completo.

- Reiniciar el viaje emocional, como otra meditación o fase de evocaciones del personaje en otro momento de su vida.

- Acabar cuando consideres oportuno.

Tú eres el director de tu propio juego.

<https://solohistorias.itch.io>

Short and to-the-point explanation of the mechanism

Roll on the three tables Evocation (Emotional Journey), Context, and Moment in time and create a memory, an evocation of the past, or a presentiment, an omen of something future. From there, roll on the Evocation (Emotional journey) table and follow the instructions, to roll on one or several of the different tables.

Let the story itself or the awakening character to guide you and lead you by the hand. Link the new memory or premonition to the previous one, so that the emotional journey has coherence.

Or don't do any of the above and follow your own rules: it's you who plays, after all.

Adapt it and create your own version or improve mine with your contributions

I will continue developing this game and systemsince I use it to create my own stories. Feel free to contribute any comment, improvement or criticism. Or create your own version, if you prefer.

It is released under the CC 4.0 license, which gives you full freedom to create your own version and distribute it for free or for a price, but you should refer to this system and link to this page, so that it can help inspire other potential authors to continue contributing their ideas and their own versions to the community.



Creative Commons
Reconocimiento 4.0 Internacional

Background image: painting by @miguel_angel_soto, my brother

Deja volar tu mente

1 Tira en la tabla Evocación (Viaje emocional). El recuerdo o pensamiento anterior nos lleva a otro distinto conectado al primero. El nexos que los conecta es el contexto y momento temporal comunes a ambos. Si sale algún número cuyo recuerdo ya se haya explorado durante este mismo viaje (juego), se podrá explorar nuevamente este recuerdo pero antes habrá que hacer una tirada de Intensidad.

2 Tira en la tabla Contexto. Si sale el mismo contexto que ya estábamos explorando, seguimos profundizando variando algo el enfoque, la perspectiva del recuerdo explorado.

3 Tira en la tabla Momento temporal. Si sale el mismo momento temporal que ya estábamos explorando, seguimos profundizando variando algo el enfoque, la perspectiva del momento explorado, conectándolo o relacionándolo con otro recuerdo un poco anterior o posterior o no, pero que puedan tener algún tipo de vinculación entre ambos.

4 Tira en las tres tablas y elige 1, 2 o 3 valores que salgan. O haz una tirada de Intensidad. Tirar en las tres tablas a la vez y elegir cambiar uno, dos o los tres parámetros para proseguir la evocación anterior, según te indique la propia historia o si el propio personaje ya ha cobrado vida propia en tu mente. Alternativamente, tira en la tabla Intensidad para cambiar el tono emocional del recuerdo.

Los contextos pueden crearse de cero, inspirarse en algún recuerdo propio o relacionado de otra evocación anterior, o se puede usar un juego de otro creador para crear ese contexto a emplear en la historia. Por ejemplo, la persona se puede crear con cualquier juego de creación de personajes, el objeto con un juego como Artefact o cualquiera de la serie Lost & Found; el viaje con alguno como Journey o muchos otros; la localización con Ex Novo, I'm sorry did you say street magic?, etc.

Tablas

Evocación (Viaje emocional)

Recuerdo (pasado) o premonición (futura) a evocar.
Algo que marque o impacte al personaje.

1 Vínculo afectivo cercano y estrecho. Amor o familia. Vínculo afectivo intenso de tipo familiar, de cariño, amor o simplemente sexual.

2 Relación superficial. Trabajo o amistad. Relación profesional de trabajo o social, con poca implicación emocional. Puede ser de amistad o gente conocida. Si es una amistad profunda, entraría en el aspecto de vínculo afectivo intenso; no se aplicaría a esta tirada. Si sale un 2 en la tirada, debe ser un amigo superficial o un conocido, o un extraño.

3 Evento externo. Evento político, social, externo al personaje. Más vinculado al entorno en el que vive el personaje que a éste en sí.

4 Deseos-miedos; sueños-pesadillas. Deseos, anhelos; miedos, pavores; sueños, pesadillas, obsesiones del personaje.

Contexto

de la emoción a evocar. ¿Con qué se relaciona la evocación?

1 Persona o ser animado. Una persona o animal o ser animado, relacionado con el recuerdo evocado. No la persona objeto de la evocación, sino una relacionada con ese recuerdo o premonición evocada.


2 Objeto o ser inanimado. Cualquier artilugio, dispositivo, objeto o cosa que tenga algún tipo de vinculación con el recuerdo evocado.


3 Viaje. Algún viaje físico o mental, a algún lugar o momento real o imaginario. Este contexto es sobre el viaje, no sobre el destino del mismo.


4 Lugar. Sitio cercano o lejano, en el espacio o el tiempo.


<https://solohistorias.itch.io>

Momento temporal


1  El pasado más lejano, sus experiencias más antiguas, dentro del contexto elegido..

2  El pasado más cercano en el tiempo, sus experiencias más recientes, que no sean las de hoy o las que tenga en la mente en este momento (esas serían las correspondientes al valor 3 de esta tirada).

3  El momento presente, hoy; lo que ocupa su mente actualmente, aunque sea un recuerdo o sentimiento antiguo o un deseo o pensamiento sobre algo futuro.


4  Cualquier pensamiento, deseo, expectativa referida al futuro. El personaje protagonista se centra en algún pensamiento de su futuro más lejano en el tiempo futuro, o anticipa una obsesión o idea fija sobre su futuro más alejado en el tiempo. Alternativamente, se puede centrar en un viaje a un lugar físico muy lejano geográficamente o en los sueños

Intensidad

1  El recuerdo evocado, el sentimiento se transforma y se vuelve oscuro, sombrío, negativo.

2 = but # Se mantiene el tono que había hasta el momento, pero cambia la perspectiva, el enfoque, la manera de abordar el recuerdo y/o el sentimiento. Alternativamente, si no se te ocurre nada coherente con el recuerdo actual, se cambia el recuerdo/pensamiento a evocar /anticipar, tirando de nuevo en la tabla Deja volar la mente.

3 = but Δ Aumenta la intensidad del recuerdo/sentimiento. Sube in crescendo la evocación. No cambia el tono hacia más positivo o más negativo, pero se incrementa la potencia y cantidad del sentimiento evocado; crece en intensidad aunque manteniendo el mismo tono "neutro" de antes, sin variarlo a más positivo o a más negativo.

4  El recuerdo evocado, el sentimiento se transforma y se vuelve luminoso, alegre, optimista, positivo.