

# THE SCARECROW HUNT

DISEÑO DE PERSONAJE APLICADO A JUEGO DE ROL

Memoria de grado para optar al Título Profesional

PROFESOR GUÍA

UNIVERSIDAD DE CHILE

MARYANGEL ESCOBAR

OSVALDO ZORZANO

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

ESCUELA DE PREGRADO

SEMESTRE PRIMAVERA 2022





# ÍNDICE

ÍNDICE	2	DISEÑO DEL JUEGO	39
AGRADECIMIENTOS	3	CONCEPT ART	53
INTRODUCCIÓN	4	GUIÓN	86
PRESENTACIÓN	5	MECÁNICAS Y SISTEMAS DE JUEGO	89
OBJETIVOS	7	TESTEO Y VALIDACIÓN	92
GLOSARIO	8	SISTEMA DE PRODUCTOS	104
DESARROLLO	16	BIBLIOGRAFÍA	106
PROPUESTA	28		

# AGRADECIMIENTOS

A mi familia que me escuchó hablar de 1d6 y 1d8 y sistemas blandos y duros de magia por horas sin entender nada. Mi Hermana sobre todo que se escuchó todas las canciones cuando yo no tenía audífonos porque no se puede leer Homo Ludens sin música y aunque le carga el ruido, igual me trajo once.

A la Mafe, la Beru, el Eze, la Rain, la Rann, la Blu y la Pece, que me ayudan todavía a testear este y muchos otros prototipos de juegos y que se animan a probar juegos de rol conmigo aunque la mitad tiene discalculia.

A Uruguay porque los tres años allá me dieron el empujoncito para animarme a hacer esto ahora. Vamo' Arriba.

Al Pay,

Y a la Meme, que lo último que me dijo, fue que sacara el cartón.



# INTRODUCCIÓN

The Scarecrow Hunt es un juego de rol de tablero y de nicho que se centra en las aventuras y desventuras de los niños y adolescentes que viven en un pueblito en medio de la nada llamado -REDACTED-.

Una vez recuerden su nombre, el pueblo y sus muchos misterios les recibirá con los brazos abiertos, siempre y cuando ellos sean lo suficientemente listos como para capturar al Espantapájaros, una entidad que aparece todos los años después de Halloween para intentar llevarse a un niño.

En esta carrera contra el tiempo donde solo los niños y unos cuantos adolescentes pueden detener a esta misteriosa entidad, no estarán solos y aunque tendrán el tiempo y enemigos en su contra, también contarán con su Talento de Caza. Una misteriosa habilidad que despierta mientras el Espantapájaros anda cerca y que les permite defenderse.

Basado en juegos de Rol Rules Light, clásicos de misterio como IT y algunos más modernos como Over The Garden Wall, The Scarecrow Hunt es un juego cooperativo de supervivencia donde ni los dados ni el Narrador tienen la última palabra mientras al menos uno de los jugadores sepa negociar.

Enfocado en la Narración, la improvisación y la creatividad, cuenta con un sistema de dados propio, diseñado especialmente en el aspecto blando de los juegos de rol, antes que las estadísticas.

# PRESENTACIÓN

## MOTIVOS PERSONALES

El diseño de personajes es mi pasión. Lo que me llama es la manera en que se genera un buen diseño de personaje, que depende totalmente de la narrativa y la historia que se pueda contar ya que por sí mismo el diseño de un personaje no tiene sentido si no se sabe qué es lo que se quiere comunicar con el mismo. El poder combinar tanto la narración como el diseño a nivel visual es lo que más me interesa: si bien existe infinito material con respecto a cómo escribir un personaje, cómo crearlo según sea la necesidad específica (juego, animación, cómic) pocas veces se incluye la parte visual con la misma importancia que el área psicológica o narrativa y muchas menos veces se tiene poder sobre la narración de un personaje de manera que siga el proceso y desarrollo que uno quiere y es esa intersección con los juegos de rol y capacidad de explorar un personaje en vivo y en directo lo que tanto me llama. Estoy convencida de que la representación y la autonomía a la hora de contar una historia con componentes visuales es una experiencia que va más allá del juego y nos permite interactuar con la realidad desde puntos de vista nuevos y enriquecedores.

## SOBRE EL PROYECTO

“The Scarecrow Hunt” es un juego de rol donde el diseño de personaje con enfoque narrativo es el tema principal, tanto a nivel escrito como a nivel visual. En este juego un grupo de niños intenta sobrevivir la caza de una criatura conocida como “espantapájaros”. Se sitúa en un pueblo con características paranormales y liminales que pasa a tomar el rol de un personaje más en el juego.

Abarca el temas tales como la representación, contar una historia de manera grupal, tomar riesgos y de traducir todo eso en un lenguaje narrativo, visual e inmersivo que en vez de entorpecer la historia con elementos externos innecesarios, la enriquezca y la guie, donde el diseño de personajes se vuelve al mismo tiempo, el desarrollo de la historia y de la experiencia de juego, entendiendo el diseño de personaje como más que el aspecto visual, sino un todo, donde cada aspecto colabora para que la historia se desarrolle.

# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Crear un juego de rol desde cero con fundamentos en Narrativa y diseño de personaje y worldbuilding.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Desarrollar un prototipo testable beta en alta calidad del juego para tomar decisiones de producción.
2. Definir un guión y relato que sirva de hilo conductor para el juego y base visual.
3. Diseñar un sistema de rol Rules Light con énfasis en la interacción social por medio de la negociación.

# GLOSARIO

## ARQUETIPO:

Modelo definido a partir de los procesos culturales determinados en una comunidad. Se define por el conjunto de conceptos no tangibles y difícilmente visibles que corresponden al “inconsciente colectivo”.

## ARTE CONCEPTUAL:

También conocido como “Concept Art”, corresponde a las ilustraciones y bocetos previos que se utilizan previo al desarrollo de películas, cómics, animaciones o videojuegos y que se encargan de definir visualmente la idea a presentar antes del producto acabado.

## AUTOCONCEPTO (CRÍTICA):

Corresponde a la imagen que tiene una persona de sí misma y que se construye en base al conjunto de ideas que la persona considera le definen. Conjunto de características que componen el “yo”.

## BETA TESTING:

Se refiere a los tests de modos de juego, sistemas y mecánicas con el objetivo de su correcto refinamiento y balance antes del juego definitivo. El Beta Testing permite poner en práctica las reglas del juego, probar su funcionamiento y tomar decisiones en base a los resultados para afinar la experiencia de juego a la deseada por el diseñador del mismo. En el caso de los juegos de rol, son sesiones de juego donde se ponen a prueba los sistemas y reglas con jugadores reales.

## DIRECCIÓN DE ARTE:

Actividad responsable de la imagen y códigos visuales empleados para comunicar una idea, mensaje en específico u obtener determinadas reacciones. Se relaciona directamente con la semiótica. Trabaja codo a codo en animación con el guionista.

## DISEÑO DE PERSONAJE

Corresponde no sólo al dibujo de un personaje con el fin de utilizarse en ilustración, animación o diseño, sino al proceso completo que abarca decisiones basadas en la psicología del personaje, su rol y técnica utilizada. Se complementa tanto de la ilustración y el dibujo como el concept art. La meta es desarrollar personajes identificables y funcionales tanto a nivel visual como psicológico, por lo tanto además de la parte gráfica, trabaja en conjunto con la historia, psicología y función que vaya a tener el diseño.

## ESTEREOTIPO

La imagen mental que deriva de las características tangibles y observables que se pueden apreciar en un individuo de manera superficial o exagerada. La simplificación de los rasgos obtenidos mediante este primer análisis superficial.

## GM/DJ/NARRADOR:

Abreviación de “Game Master” o “Director de Juego”. En juegos de rol suele ser una sola persona con conocimiento de la trama completa y que guía la historia, narrándola para los jugadores, tomando decisiones en la historia e informando a los jugadores de sus éxitos y progresos. No todos los juegos de rol tienen un director de juego, pero cuando existe, este no suele tener un PC, ya que es quien maneja todos los NPC. Por lo general es el único que puede narrar o utilizar los personajes jugables sin incurrir en metarol, en casos de disputas, preguntas o negociaciones también es quién suele tener la última palabra. Actúa como una especie de mediador entre el mundo narrado y los jugadores.

### GUIÓN:

En los juegos se utiliza para definir la historia de fondo y la manera en que el personaje debería o podría desarrollarse durante el juego. Puede ser lineal o tener distintas vertientes según la libertad de acción de cada juego o tipo de juego. En los juegos de rol se utiliza un “Guión libre” o “Guión improvisado” a la hora del juego con los personajes jugables. Se suele animar a los Narradores o Directores de Juego tener preparado un Guión flexible con puntos claves e ideas para mover la historia para tener la capacidad de improvisar en base a las acciones posiblemente inesperadas de un Jugador.

### ICONOGRAFÍA:

“Conjunto de imágenes relacionadas con un personaje o un tema y que responden a una concepción o a una tradición” y “Estudio u obra que describe y analiza las características de las imágenes relacionadas con un personaje o un tema”.

### JUEGO DE MESA:

Juegos de tipo mecánico en los que se suele interactuar con una persona extra (por lo general) y dónde la superficie se utiliza como soporte a favor del juego y sus reglas por el o los jugadores. Puede intersectar aspectos con los juegos de rol, como tableros, dados o cartas.

### JUEGO DE ROL:

Juegos en los que se debe interpretar un personaje distinto al de uno mismo para poder participar de ellos, por lo general utilizado en juegos de tipo social donde la pregunta “¿Qué haría este personaje en esta situación?” suele ser relevante a la forma en que se desenvuelve el juego de manera directa.

## MECÁNICAS Y REGLAS DE JUEGO:

Conjunto de reglas que determinan la jugabilidad de un juego, es decir corresponden a los distintos aspectos que permiten que un juego, se juegue. Establecen parámetros, funciones y determinan la experiencia de juego.

## NARRATIVA:

Temática de la historia, que contempla el tono de la misma y que debe seguir un hilo conductor. Se compone de personajes, narrador, diálogos, eventos, etc. Seguir una narrativa implica coherencia, en el momento que una historia deja de tener sentido, la narrativa se pierde.

## PJ/PC:

Abreviación de “Personaje jugador” o “Playing Character”. Son todos los personajes que el jugador utiliza y sobre los cuales tiene autoridad. Por lo general en juegos de rol se les crea desde cero tanto psicológica como visualmente o se utilizan hojas predeterminadas que pueden ser modificadas a gusto. Utilizar o narrar acciones de un personaje ajeno al propio sin el permiso tanto del jugador como del narrador cae en el “metarol” y por lo general está prohibido por reglamento o se ve como juego sucio. Cada Personaje Jugador puede elegir sus acciones, pero no sus consecuencias.

## PNJ/NPC:

Abreviación de “Personaje No Jugador” o “Non Playing Character”. Son todos los personajes que mueven la historia de manera externa, existiendo como apoyo a la narrativa para el avance del juego. En juegos de rol, específicamente, suelen ser utilizados por el Narrador o Director de Juego. De no existir este, los jugadores tienen igual potestad sobre sus acciones.



## REPRESENTACIÓN - REPRESENTACIÓN VISUAL:

La representación corresponde a “un símbolo, imagen o imitación que hace pensar determinada cosa”, y “Signo, palabra, imagen, etc., con que una persona se representa algo mentalmente”. Cuando nos referimos a representación visual hablamos de la presencia a nivel gráfico de una idea o situación con el objetivo de visibilizar la misma sea para crítica, demostración o denuncia.

## ROL SOCIAL:

Pautas de conducta que son esperadas, aceptables e impuestas en determinadas situaciones. “Conjunto de pequeños conceptos basado en la cognición y afectos de una persona”.

## SISTEMAS (DE DADOS):

Corresponde a las reglas aplicadas a los dados para interpretar distintos sistemas de juego. Por lo general son usados tanto para estandarizar mecánicas como para introducir el concepto de azar en las jugadas.

## SISTEMAS (DE JUEGO):

Las distintas reglas de un juego que interconectadas obtienen una serie de resultados coherentes y lógicos para que una persona pueda jugar un juego.

## WORLDBUILDING/CONSTRUCCIÓN DE MUNDO:

Corresponde al desarrollo de un universo particular para una situación particular. Abarca todas las preguntas de por qué, para qué, dónde y cómo. Es el lugar en el cual se desarrolla una historia y que delimita las reglas del mismo de manera narrativa, determinando así las mecánicas y funciones.

## SLANG Y ANGLICISMOS:

En el mundo de los juegos de rol existe una serie de términos usados directamente desde el inglés sin una traducción directa al español o que se usan en dicho idioma con mayor frecuencia y de manera universal.

### SLANG UTILIZADO:

**NPC:** Non-Playing Character o todo personaje que no lleve un jugador sino el Narrador.

**PC:** Playing Character o todo personajes que maneje un jugador y no el narrador.

**Worldbuilding:** Construcción del mundo narrado

**DM/GM:** Derivado el primer termino directamente del slang de *Dungeons and Dragons* y el segundo usado de manera más universal en los juegos para referirse al Director de Juego o Narrador.

**Homebrew:** Traducido literalmente como “Hecho en casa” y se refiere a todo contenido generado de manera personal en juegos de rol y que no tiene que ver necesariamente con las reglas originales del juego, hace alusión a todas las modificaciones, añadiduras o recortes de las reglas originales en favor de la mesa de juego.

**RP/Role Playing:** Traducido literalmente como Juego de Roles, es decir, una dinámica de juego donde cada jugador interpreta un personaje.

**TPK:** Acrónimo de “Total Party Kill” traducido literalmente como “Muerte Completa del Grupo”, se refiere a la instancia en que una mesa de juego se queda sin personajes jugadores ya que todos mueren o quedan fuera de combate. Por lo general pasa en 3 ocasiones: Mal balanceo del Narrador en términos de dificultad versus capacidades de los personajes, Malas decisiones de los personajes o no tomar en cuenta las consecuencias de sus acciones y por último por azar.

**RAF, RAI, RAW:** “Rules Are Fun”, “Rules As Intended”, “Rules as Written” o traducidos directamente al español “Reglas son Divertidas”, “Reglas según lo previsto” y “Reglas según lo escrito”. Hace alusión a los tres tipos de formas para interpretar y aplicar las reglas al juego.

**RAF:** Aplicar las reglas de la manera más divertida como experiencia para el jugador.

**RAI:** Aplicar las reglas como su intención indica sin importar la forma en que están escritas.

**RAW:** Aplicar las reglas al pie de la letra incluso si no tiene lógica o sentido con la situación.

**Rules Light:** “Reglas Ligeras”, hace referencia a un sistema donde se busca hacer énfasis en la experiencia de rol a nivel de narración y la lógica sobre los dados o reglas, buscando que estos apoyen y no entorpezcan la inmersión en el juego. Por lo general los juegos de estas características tienen reglas simples, fácilmente modificables y que permiten a jugadores nuevos empezar a jugar sin necesidad de excesiva preparación previa o entendimiento de sistemas como cartas, habilidades, dados o puntajes.

**OOC/IC:** “Out of Character” e “In Character”, traducido como “Fuera de Personaje” y “En Personaje” respectivamente. Utilizados para determinar en que momento un Jugador está interpretando un personaje o haciendo una pregunta fuera de este al Narrador. Un “OOC” puede usarse en medio de una sesión de juego cuando un Jugador deja de estar en personaje para hacer preguntas o puede suceder cuando el Personaje lleva a cabo una acción que no debería por lo general desde la perspectiva de personalidad, en este último caso suele ser penalizado. Por otro lado, estar “IC” quiere decir que el personaje es correctamente interpretado incluso si eso puede jugarle en contra. La correcta interpretación de un personaje en términos de personalidad suele ser premiada a nivel de narración.

**XdY:** Dónde “X” corresponde a un número de dados, “d” corresponde a la palabra “dado” e “Y” corresponde al número de caras del dado, por ejemplo, 2d6 son Dos Dados de Seis caras y 1d12 es Un Dado de Doce caras.

**Metarol:** Situación en la que un Jugador sabe algo que su personaje no debería saber y transfiere ese conocimiento a su personaje creando paradojas, OOC o utilizando personajes de otros jugadores como si fueran suyos. Suele ser penalizado cuando es deliberado. Por lo general es el Narrador quién suele recordar a los Jugadores qué cosas saben o no sus personajes en estos casos.

**Stats:** Traducido literalmente como “Estadísticas”. Hace referencia al puntaje de cada personaje en diferentes atributos. Tienen que ver con la parte numérica de los

juegos de rol, generalmente relacionados directamente a dados y las capacidades de un personaje para realizar ciertas acciones.

**Skills:** Traducido literalmente como “Habilidades”. Hace referencia a toda acción de un personaje que tenga consecuencias importantes a nivel de historia y que requiera de la intervención de dados y/o Narrador. Las habilidades suelen tener ventajas, desventajas, costos o consecuencias y estar ligadas a los Stats en cierta medida que depende del tipo de juego.

**Macguffin:** También conocido como “Macguffin argumental”. Es un elemento de suspenso que hace que los personajes avancen la trama. Término acuñado por Hitchcock en el cine, pero aplicable a cualquier historia que necesite de un catalizador para la trama. Mientras que el Macguffin cumple un rol fundamental para el o los personajes, el espectador sabe que el Macguffin no es realmente lo importante, sino el cómo pone en marcha la historia y por lo tanto su rol en la narración.

# DESARROLLO

## DISEÑO DE PERSONAJE Y LA (AUTO)REPRESENTACIÓN

### 📌 ESTEREOTIPO Y ARQUETIPO

En el ámbito de la psicología, Jung nos presenta el concepto de **Arquetipo**, que en contraste al **Estereotipo**, es intangible y nace a través de procesos culturales<sup>1</sup>. Esta primera idea ayuda a darle significado al rol de una persona en la sociedad, sin embargo, es aquí que entra juego el estereotipo.

Si bien el principal papel del estereotipo es simplificar las diferencias entre los roles de distintos grupos, está lejos de ser un análisis y corresponde más a una observación superficial que de no ser profundizado, arraiga ideas erróneas asociadas a una imagen, es decir que mientras el arquetipo presenta ideas de roles; amplios y que pueden variar en significado según la situación cultural así lo defina, el estereotipo reduce estos roles a sus piezas más simples. Un Estereotipo suele ser dañino y simple, mientras que el Arquetipo no tiene necesariamente un juicio de valor asociado.

Si bien se espera que un protagonista se él héroe, valiente y carismático, el hecho de que sea un Arquetipo y no un Estereotipo permite que el héroe no siempre sea valiente o carismático y de este modo enriquece la narración añadiendo nuevos niveles de profundidad a un personaje.

### 📌 IMPORTANCIA DE LA HISTORIA

Una de las razones por las que es tan importante entender un personaje más allá de un estereotipo y explorar a cabalidad su potencial dentro del Arquetipo se puede enfocar desde el siguiente extracto de Hemingway:

“Al escribir una novela el autor debe crear personas vivas; personas, no personajes, un personaje es una caricatura. Si el escritor puede hacer que vivan las personas, quizá no haya en su libro grandes personajes, pero es posible que permanezca como un todo, con su propia entidad, como una novela...

Las personas de una novela (no los personajes hábilmente contruidos) deben proyectarse desde la experiencia asimilada por el autor, desde sus conocimientos, desde su cabeza y su corazón y desde todo lo que es él. Si es afortunado y constante y logra que salgan completas, tendrán más de una dimensión y durarán mucho tiempo.”<sup>2</sup>

Desde este precepto se pueden extraer algunos parámetros fundamentales con respecto a la creación de personajes en relación a una historia:

1. Ni la historia es sin los personajes, ni los personajes sin la historia.
2. Los personajes, en su calidad de persona, son los que hacen una buena historia, memorable.
3. Una historia se vuelve memorable cuando sus personajes más allá de ser caricaturas (estereotipos) o estar ingeniosamente contruidos (arquetipos) son multidimensionales y somos capaces de reconocerlos como personas.

Una buena historia, por muy breve o ligera que sea, de la que se extraen los sentimientos, acciones y motivos de un personaje que actúa y puede ser reconocido como persona (en el sentido del ser y no de la función), es la que se volverá memorable entonces gracias a los personajes y no son los personajes quienes se volverán memorables en virtud de la historia.

¿Entonces, es importante la historia? Absolutamente. Una historia, ligera o sencilla no es sinónimo de malo o simplón. Ejemplo de esto son los micro cuentos, fábulas o mitos: La sencillez de su narración y la simpleza del mensaje permite su asimilación rápida, si se acompaña de personajes que se condigan con dicha narración, se ha logrado el objetivo.

2. Corbett, D (2018). El arte de crear personajes en narrativa, cine y televisión. ALBA Editorial.

Como se plantea en “El arte de crear personajes en narrativa, cine y televisión” las historias suelen explorar en mayor o menor medida, las siguientes cuatro preguntas: ¿Quién soy? ¿A dónde voy? ¿De dónde vengo? ¿Qué sentido tiene esto?<sup>3</sup>

Se hace énfasis en explorar, pues no se pretende darle una respuesta absoluta a ninguna de estas cuatro preguntas y la conclusión a la que llegue un personaje puede ser contraria a la que llegue el espectador, lector o intérprete, incluso si se entiende el por qué de dichas conclusiones. El verdadero sentido de la narración no es decirle al lector qué sentir, qué creer ni cómo entender lo que lee, sino dejar que saque sus propias conclusiones en base a la historia contada.

## EL JUEGO, LA HISTORIA Y SUS PERSONAJES

Como se plantea en el libro “Homo Ludens”, el juego y el aspecto lúdico de la vida se manifiesta desde los inicios de la historia de la humanidad. Trasciende cultura, tradición y formalidad e invade aspectos de la vida cotidiana. Intercambios, apuestas, competencias e incluso aspectos místicos relacionados a la espiritualidad.<sup>4</sup>

El juego tiene reglas y crea su propio espacio, en el que los jugadores aceptan estas reglas y se desenvuelven en base a ellas. Sin ser juego, situaciones como intercambios mercantiles, la guerra e incluso el cortejo manifiestan aspectos lúdicos y sin que nadie le enseñe a un niño cómo se juega o qué es el juego, el niño juega.

Este aspecto es especialmente interesante, tomando en cuenta que la mayor parte de lo que hace un niño es imitar: Juega a que es astronauta, pretende ser un monarca, imagina ser un héroe.

Para ser Astronauta, debe imaginar o decidir dónde está ¿parte su historia en la tierra? ¿Ya está en la luna? ¿Es atacado por seres espaciales?

Si es un monarca ¿Es sabio o un bélico? ¿Busca la paz o busca riquezas? ¿Es un joven o un viejo?

Y si es un héroe ¿Qué es un héroe? ¿Qué le hizo héroe? ¿Sus poderes? ¿Cómo los obtuvo?

3. Corbett, D (2018). El arte de crear personajes en narrativa, cine y televisión. ALBA Editorial.

4. Huizinga, J. (2021). Homo Ludens: ( Obra dedicada al estudio del juego como fenómeno en la cultura ) (E. Imaz, Trad.). Independently Published.

Cada uno de estos personajes rudimentarios interpretados desde la concepción infantil necesita un contexto, una historia, que haga que su historia valga la pena ser contada o en este caso, ser jugada e interpretada.

El niño o niña sabe que el Astronauta está en el espacio pero debe tener una misión allí, una razón que le ponga en contexto y le haga astronauta, sabe que un Monarca tiene poder pero debe tener una razón para usarlo o no usarlo y sabe que el héroe gana al final pero lo importante no es que gane sino cómo gana, si no fuera interesante, no valdría la pena interpretarlo.

Este ciclo de preguntas para contextualizar un personaje imaginario, construyendo de a poco en base al juego (estereotipo, arquetipo, personaje) nos confirma que el aspecto lúdico de la historia se basa en su desarrollo, es decir, cómo la historia afecta al personaje y viceversa, es decir: El Worldbuilding es fundamental para que la construcción de un personaje tenga sentido, tanta para su narrador como para su lector o en este caso, su Jugador.

## REPRESENTACIÓN VISUAL ACOMPAÑANDO LA NARRATIVA

### ANIMACIÓN

En animación tal vez los más grandes exponentes para entender el impacto del diseño de personaje y cómo puede influenciar el cómo percibimos ciertos patrones o ideas sea el contraste entre la animación oriental versus la animación occidental.

Mientras que en occidente el principal exponente sería Disney en un inicio con sus metrajes animados basados principalmente en cuentos de hadas y actualmente su expansión al 3D gracias a estudios como Pixar además de diversas series animadas del tipo "cartoon", en oriente el principal exponente sería Studio Ghibli y los diversos estudios de anime actuales.

La principal diferencia, más allá del estilo de animación y que responde a la pregunta de por qué a mucho público occidental no le agrada la animación oriental y viceversa o la consideran "extraña" es debido a la diferencia en el enfoque cultural.



Mientras que en Oriente se da especial énfasis al viaje interno del personaje y a su evolución dentro del metraje como persona, dónde el cambio es más psicológico que físico y dónde además rara vez se dice de manera explícita cuál fue el cambio, teniendo por lo general un ritmo más lento, reflexivo y dónde el espectador es libre de interpretar acciones, finales y silencios, en Occidente el énfasis por lo general se encuentra en entregar la mayor cantidad de información posible, evidenciando de manera mucho más física el viaje del personaje y de manera también mucho más deliberada y explícita, dónde el mensaje es uno concreto y rara vez se deja a libre interpretación, lo que genera un ritmo mucho más acelerado y conclusiones concisas, sin tanto margen a interpretación.

Este aspecto es especialmente interesante, tomando en cuenta que la mayor parte de lo que hace un niño es imitar: Juega a que es astronauta, pretende ser un monarca, imagina ser un héroe.

Para ser Astronauta, debe imaginar o decidir dónde está ¿parte su historia en la tierra? ¿Ya está en la luna? ¿Es atacado por seres espaciales?

## ILUSTRACIÓN Y CÓMIC

El diseño de personaje a nivel de cómic e ilustración solía tener una variación mucho más regional pero que con la llegada de internet se ha ido difuminando cada vez más. Mientras que tres o cuatro décadas atrás el cómic podía entenderse como algo puramente occidental y manga como algo puramente oriental, hoy en día ambos estilos coexisten muchas veces incluso en la misma casa publicitaria, como es el caso de colaboraciones de gigantes como Marvel o DC con series de anime, manga o juegos de internet. De la misma manera, la historia del cómic o manga es la historia de cómo a través de un personaje se pretende llegar a una población o demografía y tanto su cambio de estilo como el de la temática tratada en ellos ha sido el fiel reflejo tanto de sus restricciones como de las influencias artísticas y políticas de cada periodo de la historia. Lo importante sobre todo del cómic y el manga, es que la historia es el dibujo. El uso o ausencia de color, el tamaño de las viñetas, su distribución e incluso la tipografía utilizada es parte de la narración. Cabe destacar que en el caso del cómic Occidental, tomando como principal exponente

a Marvel y DC el aspecto gráfico tiende a exagerar proporciones e idealizarlas con intención de buscar una mayor atracción visual y generando bastante crítica en tiempos actuales cuando el cuerpo o aspecto de un personaje no se condice con su personalidad o historia. También de estas situaciones surgen innumerables debates a nivel de “fandom” cuando hay poca continuidad entre historias o un escritor olvida detalles incluidos en números anteriores.

## SERIES Y PELÍCULAS

Tal vez de manera sutil, el diseño de personaje más complicado pero al mismo tiempo más deliberado. Cuando se trata de actores y no de dibujos, se habla de una representación, de una persona estudiando un personaje y eligiendo actuar no cómo la persona misma sino como a quién representa.

Distintos métodos de actuación derivados tanto del teatro como del cine dibujan una clara línea entre el actor y su personaje que puede borrarse en el momento que la inmersión en la narrativa es tal que el espectador en este caso, olvida que el personaje no está siendo interpretado, sino que lo ve como una persona; no un actor.

## JUEGO DE ROL

### ANTECEDENTES

Como fuese mencionado anteriormente, el origen de los juegos de rol va mucho más allá de los muy conocidos “Dungeons and Dragons” o “Vampiro la mascarada” pues si tomamos como definición de juego rol, la interpretación de personajes inmersos en un mundo aparte con la intención de contar una historia, esta representación se da de manera espontánea desde la infancia en la mayoría de juegos infantiles. Con el tiempo es la complejidad la que evoluciona, la narrativa la que madura y las reglas las que se dificultan cada vez más, separando el juego espontáneo de la primera infancia de los juegos de rol que se presentan ya para adultos y/o adolescentes aunque el origen sea, en esencia, el mismo.

La necesidad de narrar, contar una historia y en cierto modo, vivirla desde un personaje de manera lúdica es parte de la historia de la humanidad más que de la historia del “juego” simplemente y puede entenderse como el punto de intersección en el que las personas comunes y corrientes, que no tienen nada que ver con animación, narración o cine, tienen la oportunidad de crear sus propios mundos, personajes y tomar las decisiones narrativas que consideren pertinentes sin tener que esperar a encontrar una historia que satisfaga o convenza tanto en narración como en calidad o tipo de personaje.

El juego de rol permite al jugador no frustrarse con lo que “su personaje” o incluso el personaje de otro jugador debería hacer y no hace, ya que es libre de tomar las decisiones que piensa que esta otra persona (o él mismo en otro contexto) tomaría o preguntarle a otro jugador por qué su personaje hace o deja de hacer algo, fomentando el trabajo en equipo y la búsqueda de soluciones o incluso de conflicto a nivel de juego, pero que sigue siendo trabajo en equipo a nivel de jugador.

## NARRACIÓN, WORLDBUILDING Y CREACIÓN DE PERSONAJES PROPIOS

Cuando se trata de juego de rol de mesa, la mayoría de ellos se tratan de crear o vivir un mundo a parte, o en su defecto, vivir una aventura increíble en un mundo normal. Si bien la mayoría tienen una temática específica y pueden separarse según sistema de juego, número de jugadores, complejidad, etc, la mayoría tiene en común tres aspectos:

### NARRACIÓN:

Se cuenta una historia, que progresa o avanza de un modo u otro, donde todos los participantes tienen algún tipo de poder sobre ella, ya sea como personaje o como narrador. Esta historia puede tener un origen determinado o una temática, pero siempre le ofrece al jugador cierto grado de libertad para modificarla e interferir en ella.

## WORLDBUILDING:

También conocido como construcción del mundo. La mayoría de los juegos entrega las guías básicas, el contexto, los qués y los por qués de lo que hacen los personajes, sin embargo, también hay un elemento de improvisación que va fuertemente de la mano con la narración misma. El worldbuilding se refiere al lugar físico pero también psicológico en el que se encuentra el juego, incluye aspectos como ciudades, mapas, leyes de la física, de la magia, situaciones sociales o culturales que pueden diferir de lo aceptado en el mundo tradicional, además entrega el contexto necesario a los jugadores para pensar la historia de origen de sus personajes y ayudarlos a tomar esos hechos en consideración para construir un personaje.

## PERSONAJES PROPIOS:

También conocidos como OC, abreviación de “Original Character” o como PC, abreviación de Personaje Jugador.

La única diferencia entre estos términos es que un OC es un personaje no necesariamente inserto en un juego de rol. Para jugar se necesita un personaje y ese personaje suele salir de la imaginación del jugador. Dependiendo del juego la profundidad del personaje puede variar o incluso permitir que un jugador base su personaje un uno ya existente, además, existen los caracteres prediseñados o pregenerados, que en juegos más complejos, funcionan como una suerte de tutorial o base para aprender a jugar antes de crear los personajes propios, para acostumbrarse a los diferentes sistemas o modos de juego o cómo un tipo de reto, desafiando a jugadores a interpretar personajes en base a pautas ya determinadas.

## JUEGO DE ROL COMO MANERA DE GENERAR UNA HISTORIA Y PERSONAJE

Crear o adaptar un personaje a un mundo nuevo, requiere conocer ese mundo, sus reglas y la historia en que se va a insertar, sin embargo, más allá de eso, el juego de rol se presenta como una manera dinámica y sobre todo social de contar una historia de manera grupal, donde se presenta una base y todos pueden construir y aportar sobre ella. Para esto es necesario entender que el juego de rol, sigue siendo, valga la redundancia, un juego y como tal, incluso si se presenta como un universo aparte y lejano del propio, la manera en que los jugadores tomen decisiones y decidan mover a sus personajes siempre estará influenciada por su contexto. <sup>5</sup>

5. Fullerton, T. (2008). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. Elsevier Science & Technology.

El encanto del juego de rol de mesa suele estar en el diálogo y la interpretación; tiene reglas pero no es rígido. Las acciones tienen consecuencias pero estas no son aleatorias y siempre habrá lógica aplicable de una forma u otra. Es necesario aclarar que esa lógica alude a las reglas del juego y universo propuesto y no quiere decir necesariamente que esa lógica será la lógica común del día a día.

Al contrario de escribir un libro, donde una sola persona tiene el control o conocimiento completo de su mundo, personajes e historia, el juego de rol ofrece la oportunidad de asombro mutuo y grupal: Otro jugador siempre tiene la chance de sorprender al resto con jugadas o interpretaciones inesperadas, con diálogos o preguntas que el resto no había tomado en cuenta. Cuando a este aspecto narrativo y grupal se le añade además, este factor aleatorio, se tienen todos los ingredientes necesarios para una buena historia a través del juego.

## JUEGOS DE ROL Y DISEÑO DE PERSONAJE

### 📌 NARRACIÓN, WORLDBUILDING Y CREACIÓN DE PERSONAJES PROPIOS

El Diseño de personaje, es un área del diseño que no tiene razón de ser por sí sola, pero cobra vital importancia en industrias tales como la animación, la ilustración, el videojuego y recientemente incluso el marketing. Para entender el papel que juega, hay que entender que su éxito depende de la etapa de post producción de un proyecto: Una conceptualización fuerte y cimentada de un personaje, es capaz de sostener historias débiles o con dificultades estéticas, así como una conceptualización débil será un punto que puede echar por tierra grandes historias y quitarle valor al arte o medio utilizado. El ejemplo más claro de esto, se puede ver en el caso de las películas adaptadas de libros: Un desarrollo fuerte y completo por lo general nunca cumple las expectativas de los fanáticos de la historia si la misma no los impacta de la misma manera que el libro o los personajes fallan estéticamente. Esto quiere decir que el diseño de personaje, no es tan solo una disciplina gráfica, sino que toma en cuenta el aspecto psicológico del mismo y su rol en la historia, siendo la parte visual el vehículo que demuestra ambos aspectos.

Si bien el desarrollo conceptual de un personaje puede ser mayor o menor según sea la necesidad (la profundidad psicológica de una mascota de spot publicitario versus el personaje de una película animada probablemente tenga distintos requerimientos y connotaciones) siempre es necesario tener las guías suficientes para darle sentido y coherencia al mismo.

Un buen personaje se compone de tres grandes áreas:

### EL ÁREA VISUAL:

Tiene que ver netamente con la superficie que se trabaja a nivel gráfico según el estilo requerido según requerimientos técnicos y que nos da una primera impresión de quién podría ser el personaje en la historia o contexto. Específicamente en animación, un personaje conceptualmente fuerte, es aquel que con un primer vistazo logra transmitirnos parte de su personalidad. Para esto se ocupan los mismos recursos comúnmente utilizados en publicidad como semiótica, uso de color, forma, y la percepción social que exista de estos mismos conceptos. En juegos de rol por lo general el aspecto de un personaje es su carta de presentación, otros jugadores deben ser capaces de intuir aspectos claves en ese primer vistazo, por lo general asociados al rol que cumplirá el personaje en el juego y su personalidad.

### EL ÁREA PSICOLÓGICA:

Tiene que ver netamente con la superficie que se trabaja a nivel gráfico según el estilo requerido según requerimientos técnicos y que nos da una primera impresión de quién podría ser el personaje en la historia o contexto. Específicamente en animación, un personaje conceptualmente fuerte, es aquel que con un primer vistazo logra transmitirnos parte de su personalidad. Para esto se ocupan los mismos recursos comúnmente utilizados en publicidad como semiótica, uso de color, forma, y la percepción social que exista de estos mismos conceptos. En juegos de rol por lo general el aspecto de un personaje es su carta de presentación, otros jugadores deben ser capaces de intuir aspectos claves en ese primer vistazo, por lo general asociados al rol que cumplirá el personaje en el juego y su personalidad.

## EL ÁREA NARRATIVA:

El último componente elemental de un buen diseño de personaje es su contexto social o la manera en que se incluye en la historia, cómo se mueve, su variedad de gestos, su lenguaje escénico al ser animado tiene que ver también con el diseño de personaje. La rigidez o fluidez de los movimientos de un personaje denotan juventud, ánimo o cansancio. Estos son aspectos esenciales para que un personaje parezca real a pesar de que el estilo gráfico no sea hiperrealista.

La idea de tomar en cuenta estos tres aspectos en la etapa de pre-producción de una animación, ya sea largometraje o cortometraje, es que al ver el personaje animado en una historia, este pueda generar una emoción, ya sea rechazo o empatía, y en algún grado, la identificación de una persona con el mismo. Esto no quiere decir que un buen personaje obligue a una persona a reconocerse en él, pero si a reconocer aspectos humanos, tanto propios como ajenos que generen una conexión emocional entre lo visto y lo vivido: Mientras más elementos somos capaces de reconocer propios de la vida real, más probable es que esta conexión se produzca. Mientras que la Narrativa puede parecer complicada en el aspecto de los juegos de rol, realmente se compone de todos los descriptores que utiliza un personaje o Narrador cuando debe describir acciones, reacciones o lo que el resto puede ver o más específicamente, imaginar.

## RELACIÓN PERSONAJE - REPRESENTACIÓN

En el proceso de diseño de personajes, existen los arquetipos: Roles que cumplen una función determinada dentro de la historia, y que convierten a cada personaje en un elemento único funcional.

Su importancia radica en que corresponden a un modelo definido a partir de los procesos culturales determinados en una comunidad. Se define por el conjunto de conceptos no tangibles y difícilmente visibles que corresponden al “inconsciente colectivo”<sup>6</sup>, es decir, la primera idea a la que alude el diseño de un personaje estará influenciada en primera instancia por la manera en que el individuo pueda relacionar tanto su imagen como su personalidad con un rol determinado. Algunos Arquetipos corresponden al héroe, el sabio, el villano, el interés amoroso, y al

rival, sin embargo, a pesar de que se espera que se tome como base un arquetipo para darle rol y espacio de desarrollo a un personaje, también se espera que el personaje no caiga en los estereotipos. Los estereotipos son ideas aceptadas y no cuestionadas de los roles de distintos tipos de personas en la sociedad y por lo general, caen en lo dañino, lo vacío y lo repetitivo. Si bien es cierto que se basan en observaciones tangibles (al contrario de los Arquetipos, de carácter intangible) se caracterizan por ser superficiales, simplistas y exagerados, reduciendo así en el caso del diseño de personajes, al mismo a sus características más burdas.

Un ejemplo de estereotipo sería la rubia tonta, el nerd con lentes que no es bueno en los deportes, el asiático bueno en matemáticas o el héroe que hace todo siempre bien. Estas ideas claramente no representan a nadie a cabalidad y suelen prestarse para la perpetuación de la burla a un tipo de persona en específico, simplificando, generalizando y por lo general teniendo como objetivo a diversas minorías. Es aquí donde la representación se hace tan importante; por ejemplo a pesar de que el 50% de la población mundial corresponde a mujeres, su proporción en los medios de comunicación, como películas o cómics que no están orientados específicamente a mujeres es abismalmente menor, encontrándose en proporciones de 1 a 3 o incluso 1 a 7 o más hombres por cada mujer en pantalla o cast de personajes.

Por otro lado, en los juegos de rol, si bien un jugador no tiene por qué jugar con un PC que sea necesariamente como su propia persona, si requiere cierto grado de empatía y la capacidad de reconocer en el personaje representado a una persona. La gran diferencia del juego de rol de mesa con otros juegos cooperativos como videojuegos o deportes, es que las acciones de este personaje ficticio, inserto en este mundo lúdico, están influenciadas por la manera en que el jugador percibe la realidad y por lo tanto, en el momento que un jugador juega un personaje y representa a esta nueva persona, el resto de jugadores tienen la posibilidad también de influir en este y su visión no solo a nivel de juego, sino que abre la puerta al diálogo fuera de la mesa de juego en lo que a representación o caracterización respecta.



# PROPUESTA

## JUEGO DE ROL CON ÉNFASIS EN NARRATIVA Y DISEÑO DE PERSONAJE

¿Por qué un juego de rol?

Los juegos de rol pueden ser definidos como juegos organizados donde cada jugador desempeña el papel de un personaje en una historia o contexto en específico, sin embargo, esa definición es tal vez demasiado general y aplica a muchos tipos de juegos y comportamientos lúdicos del ser humano.

Los seres humanos aprenden por imitación y el juego es una de las muchas instancias donde se exploran mundos imaginarios desde la más temprana instancia tanto a modo de aprendizaje como de recreación y es tal vez este aspecto del juego lo que lo hace trascendental como elemento cultural y humano.

Todas las culturas juegan y gran cantidad de aspectos de la vida cotidiana, religiosa, cultural y laboral toman aspectos dinámicos, de roles y lúdicos.

Incluso los animales juegan.

¿Por qué? La respuesta va más allá de razones biológicas o culturales, sino que es un aspecto social inherente a los seres vivos, incluso cuando se practica en el caso de los seres humanos de manera solitaria de la misma forma que la narración y el contar una historia son aspectos inherentes de la vida social, cultural e interpersonal.

Al interactuar con libros, películas, series o videojuegos, sobre todo aquellos de carácter masivo y popular, una gran manera de hacerlo o tal vez la más común es la opinión. Una persona común y corriente que ve una serie puede expresar su agrado o disgusto con una historia, con un personaje o con sus decisiones, puede elegir imaginar supuestos, imaginar posibilidades alternativas a las presentadas, discrepar con la narración y plantear cómo o por qué ciertas elecciones de la misma son incorrectas, sin embargo, una persona común, que no es un productor,

actor, guionista, ilustrador o escritor no puede realmente interferir en la historia presentada, solo plantear su opinión.

En el mundo del “fandom” o grupo de personas que sigue cierto contenido, un hecho en la historia es un hecho canon, es decir, algo que sucede tanto como si los fans lo aprueban como si no, un hecho verídico. Un “headcanon” es un hecho que los fans consideran que debería o podría ser cierto sin embargo no tienen pruebas o simplemente difiere del contenido original. Cualquier idea de un fan que se aleje del canon pasa a ser inmediatamente falsa en ese universo hasta que se pruebe lo contrario y sin embargo, no por eso deja de ser una interpretación menos válida.

Un juego de rol corresponde entonces a una instancia en la que cada jugador acepta entrar a un nuevo mundo de manera voluntaria, un mundo con reglas, decisiones y consecuencias dónde puede elegir representar un rol completamente alejado de sí mismo o incluso interpretarse a sí mismo en un nuevo escenario.

De esta forma la mejor manera de acercar el diseño de personaje a una persona que no está involucrada en la producción de películas, series o libros, es a través del juego y la narración, donde las ideas acerca de lo que un personaje debe o no hacer que tenga cada uno siempre serán canon porque ellos son los creadores de los mismos, donde la historia se dirigirá hacia donde cada jugador considere pertinente.

## REFERENTES

### REFERENTES CONCEPTUALES:

Aquellos referentes que presentan uno o más aspectos a nivel historia similares con el juego. Clichés, tropes, arquetipos y premisas en común.

#### STRANGER THINGS

Grupo de niños/adolescentes viven una aventura o situación en una historia que no es para niños. Referencia a poderes y criaturas paranormales.

#### IT

Grupo de niños/adolescentes se ve obligado a enfrentar sus miedos para detener una criatura que quiere cazarlos a ellos

### S.C.A.R.E.C.R.O.W - MCR

De la canción del grupo My Chemical Romance se origina el primer bosquejo del juego, acerca de un “Espantapájaros” que persigue a los protagonistas.

### LA LUZ ES COMO EL AGUA

En este cuento de G.G. Márquez el dónde empieza y dónde acaba la realidad no está claro. Lo imposible y la imaginación se vuelve tangible, siendo el motor la imaginación de los niños.

### THE TRUE LIVES OF THE FABULOUS KILLJOYS

El problema solo lo pueden resolver los niños de un modo u otro, además del concepto de usar objetos mundanos como arma o fuente de poder.

### BESTIARIO

Este cuento de Cortázar representa un juego de caza, donde el “enemigo” se mueve por un en más de un sentido sector determinado y cualquiera puede ser víctima, visto desde los ojos de un niño.

## REFERENTES ESTÉTICOS:

Aquellos referentes que presentan uno o más aspectos a nivel gráfico o visual que sirven como inspiración y base del lenguaje gráfico del juego.

### OVER THE GARDEN WALL

Paleta de colores y personajes simplificados sobre fondos detallados, ropa que puede ser disfraz. Uso de colores planos y sombras simples.

### A NIGHT IN THE WOODS

Paleta de colores, ambientación. Sensación. Historia en un bosque, montaña y pueblo con situación de misterio.

### PET CEMETERY

Máscaras de animales incluídas en el diseño de personaje, niños en temas que no son necesariamente para niños. Paleta de colores.

### THE TRUE LIVES OF THE FABULOUS KILLJOYS

Personajes con poderes temáticos, incorporación de la máscara como elemento importante. Estilo de cómic americano.

## GRAVITY FALLS

Paleta de colores, temática bosque y montaña. Diseño de personajes sencillo. Elementos visuales característicos.

## PAPER GIRLS

Cómic Americano con estilo de entintado grueso, con énfasis en los rasgos y diferencias entre los personajes, donde el diseño es variado y le da un tono más adulto a una historia que inicia con adolescentes.

## REFERENTES FUNCIONALES:

Aquellos referentes cuyo modo de juego es similar o tiene algún aspecto dentro de sus mecánicas que podría ser aplicable al juego.

## DUNGEONS AND DRAGONS

Juego de rol con libertades artísticas y de interpretación. Sistema de dados en base a estadísticas de personaje. Posibilidad de elegir narración sobre mecánica o mecánica sobre rol, adaptación de las reglas mediante homebrew, el rol toma tanta prioridad como la mesa quiera, alta libertad a la hora de crear personajes y dinámicas exclusivas.

## ROTATE BIRD

Juego de rol que incorpora el aspecto visual e improvisación al juego de rol. Libertad creativa acompañada de la autorregulación al narrar una historia. Capacidad de argumentación de las acciones de cada personaje y turnos de cada jugador. Rules Light con gran capacidad de adaptación al grupo de jugadores y al tono que se busque en la mesa de juego.

## VAMPIRO LA MASCARADA

Juego de rol con énfasis en la personalidad del personaje. Miedo y humanidad. Dinámica de dados por éxito. Diversos aspectos del juego permiten un personaje temático y al mismo tiempo, único, más enfocado a la narración e impacto de la psicología del personaje en la historia.

## MAGISSA

Juego de rol enfocado en niños y adolescentes, donde el cambio y la evolución del personaje no solo es evidente sino que está planteado de manera tal que niños pequeños como adultos puedan jugar en igualdad de condiciones. Simplificación de sistemas en pos de la narrativa.

## DEAD BY DAYLIGHT

Cazador versus Presa. Dinámica de cooperación grupal, el desempeño individual en pos de una meta común determina el éxito de todos los individuos, donde una falla puede ser enmendada por otro jugador.

## MICROSCOPE

Enfocado en la narración, acción y reacción de los demás jugadores además de las condiciones tácitas elegidas por cada participante. Creación del mundo y el mundo como personaje que lleva una historia. Facultad de cada jugador de influir en la historia o narración más allá de un personaje y disputar las decisiones del narrador en base a diálogo y entendimiento mutuo.

## KIDS ON BIKES

Tanto la mecánica del juego tipo Rules Light con stats propios de una dinámica más enfocada en la narración que en los datos, como el énfasis en el personaje, su historia, creación y relaciones interpersonales a la hora de jugar. Importancia del trabajo en equipo, relaciones interpersonales y backstory. Elementos cooperativos de worldbuilding.

**32**

## TINY FROG WIZARDS

Dinámicas sencillas. Simplificación del mundo complejo que se condice con las mecánicas y formas de entender el universo de juego. La simpleza del personaje y el mundo simplifican las mecánicas del juego.

## GRIS

Aspecto Visual donde el diseño y color tiene un significado e importancia. Simplificación de sistemas y dinámica en pos de la historia donde el diseño de personaje se condice con sus habilidades en cuanto a la jugabilidad. El cambio en el personaje a nivel de psique se ve representado no solo en el cambio del escenario, sino de las habilidades del personaje jugable.

## WANDER HOME

El viaje de cada personaje afecta directamente tanto a la historia como a los otros personajes, el énfasis en la narración sobre la mecánica, haciendo al juego un "rules light" similar a Kids on Bikes. Lo importante no son los resultados numéricos, sino lo que estos representan en cuanto a las acciones y elecciones de jugadores y personajes. Aquello que puede ser narrado sin necesidad de datos o dinámicas exteriores cobra importancia.

## REFERENTES INDIRECTOS:

Aquellos referentes de la cultura popular que están presentes o son antecedentes de lo que el juego mismo busca evocar.

### IT

Historia de Stephen King que narra los eventos paranormales que le suceden a un grupo de niños en una pequeña ciudad en Maine. Mientras que los niños deben investigar y averiguar cómo derrotar esta entidad antes de que esta los mate primero, no cuentan con nada más que sus amigos y su propia valentía, ya que los adultos no participan realmente de la situación, sino que existen de manera reactiva.

### OVER THE GARDEN WALL

Conocido en latinoamérica como “Más allá del jardín” es una serie corta estrenada por Cartoon Network para la temporada de Halloween. Trata acerca de cómo dos hermanos acaban en un mundo extraño que es realmente el limbo entre la vida y la muerte y deben intentar sobrevivir a la entidad que quiere mantenerlos allí por siempre, abarca espacios liminales, el poder de la imaginación y cómo la diferencia y contraste de personalidades entre los niños y sus eventuales aliados es una fortaleza y no una debilidad.

### STRANGER THINGS

Parecido a “IT”, también trata de un grupo de niños, amigos, en un pequeño pueblo que se enfrentan a una serie de sucesos paranormales que deben resolver y sobrevivir, aunque ellos si cuentan con algunos adultos, que si bien están ahí como parte importante de la trama, al final cumplen un rol de apoyo, ya que la responsabilidad de solucionar las cosas recae en los más jóvenes.

### LOCKE AND KEY

Originalmente una serie de cómics que relata la historia de la familia Locke, en la cual existen llaves mágicas que pueden utilizar solo los niños y que luego fue adaptada a una serie de Netflix. En ella la infancia es un mundo aparte, es lo que les permite contacto directo con la magia y aunque las llaves son una parte fundamental de quienes son, la mayoría olvida la magia al crecer y quienes desean recordar deben sacrificar su normalidad y tranquilidad a cambio.

## SLEEPY HOLLOW

Narra la historia de un pequeño pueblo en el que aparece una entidad conocida como el jinete sin cabeza. Mientras que la existencia de dicha entidad es recibida como un mito urbano por un recién llegado, es la resistencia a creer lo que al final acaba con su propia vida.

## ESPACIOS LIMINALES

La definición de Liminal es "límite" o "frontera". Hace alusión a la existencia entre espacios, temporales, mentales o físicos, sin ser lo uno o lo otro. Aunque la liminalidad puede hacer alusión a conceptos como la adolescencia, los viajes o la enfermedad, por lo general se asocian los espacios liminales a aquellos lugares que existen en un momento o en una situación fuera de para lo que fueron creados, como escuelas u hospitales abandonados, pasillos de hoteles sin puertas o en general, espacios donde se esperaría ver personas, pero no se las ve y por lo tanto existen fuera de su tiempo de uso o función.

## NARNIA

Una vez más trata acerca de cómo son los niños quienes tienen acceso a la magia y cómo es esta la que los llama a ellos sobre a los adultos, de manera bastante explícita separa el mundo de la infancia de el mundo adulto, lo que separa a los niños de este otro mundo no es el recordar o no, sino la edad.

## THE GOONIES

Ejemplo perfecto del "Childlore" o Cultura infantil en acción. En esta película los niños son los agentes de investigación, acción y descubrimiento, superando adversidades con imaginación y trabajo en equipo, donde los adultos toman o bien un rol antagónico o un rol exclusivamente secundario.

## ANTECEDENTES

### CHILDLORE:

Corresponde al folklore de los niños y para los niños. Son todas las tradiciones como juegos, canciones, mitos y leyendas que se pasan a través del juego de niño a niño en vez de adulto a niño, a menos que en ese último caso los niños reclamen el conocimiento como propio, tiene que ver no solo con los juegos, sino con los rituales de dichos juegos, mantener canciones, rimas e incluso bromas o trabalenguas asociados a la infancia. Por lo general se aplica el término a la cultura desarrollada entre niños de 8 a 15 años. Como dice Alison Lurie en su libro "Don't tell the grown ups" la infancia tiene cultura propia, separada de las costumbres, tradiciones, creencias y juegos de la cultura adulta, además, cuenta con una literatura propia, que en este caso pasa a ser una "literatura oral" y se transmite así de boca en boca, de niño en niño donde se enseña la costumbre o juego de uno a otro.

### HOMO LUDENS:

Libro que sienta las bases de la importancia del juego no solo como ocio o recreación sino también en la cultura misma, formando parte de los rituales de socialización y como los diferentes aspectos de la vida humana pueden entenderse desde el enfoque lúdico o la competencia. Plantea que el juego es una parte fundamental del ser humano para su desarrollo y cómo el mundo del juego se separa del mundo real, al mismo tiempo que las reglas o rituales diarios presentan también elementos de este mundo. (Huizinga)

### EL HÉROE DE LAS MIL CARAS:

Trata acerca de la introducción a un mundo en conjunto con un protagonista siguiendo una estructura que permite la evolución y el cambio de un personaje (héroe) que cambia no solo psicológicamente, sino que también físicamente, siendo a menudo el viaje en un sentido literal. (Campbell)



## 📌 EL VIAJE DEL ESCRITOR:

Cómo el Viaje del Héroe puede aplicarse a Narrativa y Guión. Presenta el uso de arquetipos y plantea la estructura de la narración como un mapa en primera instancia y un viaje a través de etapas.

## 📌 EL ARTE DE CREAR PERSONAJES EN NARRATIVA, CINE Y TELEVISIÓN:

Abarca la manera en que debe construirse un personaje para contar una historia que transmita un mensaje y conecte con su público, trata desde la psicología de los personajes, como la importancia de una buena historia, guión y diálogos, además del worldbuilding y presenta ejemplos clásicos del cine y la televisión. El enfoque está puesto en la narración y cómo un personaje debe sentirse real y no fabricado para poder ser considerado un buen personaje, además del rol de arquetipos. (David Corbett)

## 📌 BRANDON SANDERSON

Las tres leyes de la magia de Sanderson sumadas a su aproximación de la narración alejada del Viaje del Héroe pero tomando elementos del mismo en su trabajo "Form and the Fantastic". Las Leyes de la Magia de Sanderson plantean un sistema que permita definir la Magia con respecto al universo para complementar la narración sin caer en clichés pero al mismo tiempo explotar el potencial del sistema propuesto.

## 📌 GAME DESIGN WORKSHOP A PLAYCENTRIC APPROACH TO CREATING INOVATIVE GAMES

Workshop de diseño de juegos, principalmente de video, por Tracy Fullerton, que abarca la manera de enfocar el diseño de juegos con el jugador en mente y no con los sistemas en mente, innovar en cuanto sistemas y modo de juego y como aplicar el testeo para mejorar la experiencia de juego final.

## PÚBLICO OBJETIVO

Dadas las características del juego propuesto, se le puede considerar un juego de rol de nicho. Esto quiere decir que abarca un área específica con respecto a las diversas formas en que se puede identificar un juego de rol. Para entender por qué, es necesario comprender que existen distintos tipos de jugadores de juegos de rol y no todos buscan lo mismo. Principalmente, lo que distingue a este juego es su enfoque Narrativo, donde todas las reglas pueden ser negociadas y de hecho se anima a los jugadores a argumentar sus acciones con stats subjetivos y no tan comunes en otros juegos de rol. Para muchos jugadores el hecho de no tener estadísticas físicas o absolutos es un no rotundo, al igual que lo es para muchos DM el no tener la palabra final.

Muchos jugadores de rol se ven atraídos a sistemas de dados y reglas rígidos y poco flexibles o muy complicados. Ejemplos de estos sistemas podrían ser Dungeons and Dragons donde se utilizan dados desde d4 a d100 e incluso de porcentajes y estos varían en cada aspecto del juego. Cada hechizo tiene su dado propio, cada acción tiene un stat, cada clase utiliza un sistema de magia y acciones diferente y cada edición o región presenta dinámicas nuevas. La oficialidad de algunas reglas y versiones, hacen que el contenido homebrew sea muchas veces considerado niche o inferior por los jugadores más puristas y muchos deciden dejar la experiencia del rol en sí como algo secundario o incluso innecesario, generando así una gran brecha incluso dentro de jugadores del mismo juego. Por otro lado, al establecer un límite de edad en los personajes a jugar se introduce un pie forzado que no necesariamente resuena con jugadores adultos.

Otra característica que vuelve a este juego, un juego de nicho, es la capacidad de intervenir el universo propuesto en su nivel más básico: el mundo propuesto.

Jugadores que no se sientan cómodos con formar parte de la narrativa en ese nivel o prefieran experimentar un mundo propuesto antes que construirlo no se verán atraídos o pueden sentirse intimidados ante la idea, por otro lado, jugadores acostumbrados a ser DM o DJ pueden sentirse atraídos a la posibilidad de ser un Narrador flexible pero también deben aprender a negociar como mecánica básica del juego en vez de tomar decisiones absolutas.

Aunque se plantea el juego como amigable para jugadores nuevos, su aspecto libre, dinámico y social se beneficia en gran manera de jugadores que tengan y aun nivel de experiencia con juegos de rol, ya que la presencia de alguien con iniciativa que entienda la dinámica de un turno de rol y sobre todo, del aspecto social y narrativo puede marcar la diferencia a la hora de tener una buena experiencia de juego.

El aspecto social de este juego es otro punto importante. Si bien todo juego de rol es posible jugarlo con desconocidos y este no es la excepción, el carácter cooperativo requiere que los jugadores trabajen en equipo en búsqueda de una meta común y esto es mucho más sencillo cuando hay un nivel de cierta confianza entre los jugadores. Al ser un juego que requiere de buena comunicación, una buena relación entre jugadores beneficia la experiencia de juego.

Por lo tanto se han determinado tres aspectos básicos para determinar cual es el nicho de jugadores en este caso:

## 1. JUGADORES CON EXPERIENCIA EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS DE ROL.

Si bien el juego está pensado para que cualquier persona, con cualquier de nivel de experiencia pueda aprender y disfrutar del juego, es más probables que un jugador familiarizado con otros sistemas de rol sea capaz de adaptarse y entender el sistema propuesto de manera mucho más intuitiva. Jugadores que ya sepan como funciona el aspecto del rol en juegos que se apoyan de manera mucho más fuerte en sistemas de dados y reglas rígidas tendrán un margen de referencia más claro de la experiencia de juego que se busca construir de manera grupal.

## 2. JUGADORES CAPACES DE IDENTIFICARSE CON PERSONAJES INFANTILES Y ADOLESCENTES

Los jugadores deben ser capaces de interpretar un personaje dentro de un rango de edad definido y para poder hacerlo de manera eficiente, deben tener o bien cierto entendimiento o cierto nivel de empatía por dicho grupo etario. Por lo mismo, es un juego ideal para niños y adolescentes en ese rango de edad. Personas adultas que quieran jugar personajes adultos no se sentirán atraídos al rol de Jugador, solo en el de Narrador, personas adultas que no quieran interactuar con temáticas de infancia y adolescencia tampoco verán llamativo el rol del narrador.

### 3. JUGADORES CON GUSTO Y/O EXPERIENCIA EN HOMEBREW..

Tanto el sistema como el modo de juego dependen de la capacidad de cada jugador para interactuar con el universo propuesto de manera creativa, no solo reaccionando a circunstancias, sino que determinando aspectos claves del Worldbuilding. Ya que el sistema se basa en conversación, creatividad y argumentación, jugadores acostumbrados a reglas estrictas y dependencia numérica de los dados no se encontrarán cómodos con esta modalidad de juego.

## DISEÑO DEL JUEGO

### GRÁFICA

Se buscó acercar el estilo de las piezas gráficas como tablero y fichas a una paleta de colores reducida. El énfasis de la gráfica se encuentra sobre todo en las ilustraciones que se anexan tanto en los cuadernillos de reglas como de contexto y las ilustraciones que pueden utilizarse para las fichas de PC y NPC.

El estilo de las ilustraciones busca acercarse más no imitar el cómic americano de líneas gruesas, trama de puntos y colores planos. Con formas sencillas y énfasis en el rostro de los personajes presentados.

Por otro lado, las fichas tanto de los PC como de los NPC difieren si bien no en tamaño, si en orientación, tanto para diferenciarlas entre sí, como por el hecho de que cumplen funciones distintas. Se buscó simplificar ambas fichas a la menor cantidad de información posible tomando en cuenta que deben contar con espacio para tanto jugadores como Narrador puedan escribir en ellas. Originalmente se contemplaba fichas de cuerpo completo en ambos casos, sin embargo, se optó por fichas tipo identificación o toma de rostro.

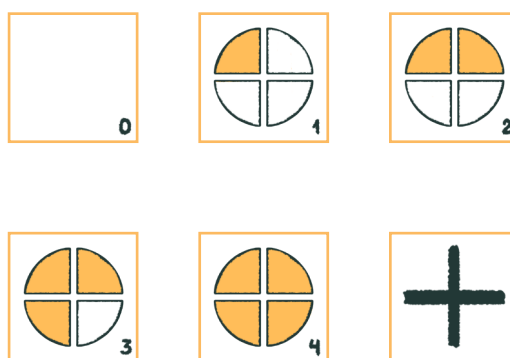
La paleta de colores de las fichas es brillante y más saturada que los colores elegidos para el mapa, para generar primero contraste visual entre ambos medios y también para hilar la narrativa propuesta: Mientras que el mapa se encuentra diseñado con líneas más sueltas y de aspecto gastado, en colores envejecidos, las

fichas de los personajes son más llamativas y con un diseño más moderno, así, mientras la ciudad o pueblo lleva años existiendo y sus colores han envejecido, las fichas, de personajes jóvenes tienen una paleta de colores más brillante y nueva, pues el tiempo aún no pasa por ellas.

## MECÁNICAS DE DADOS Y REGLAS

Se consideraron distintas formas de introducir el azar a los turnos de rol. La idea de incluir resultados de dados tiene que ver con fomentar que toda la mesa de jugadores, incluido el Narrador deba planear e improvisar alrededor de los resultados que nadie más ha planeado.

Algunas de las primeras aproximaciones incluían trompos y dados de distintos valores o colores, sin embargo, en búsqueda de simplificar el aspecto numérico y cuantitativo de los dados, se optó por simplificar el sistema de éxito de 1d6, asignando nuevos valores a las caras del dado del 0 al 4 y añadiendo un nuevo valor: +.



El sistema se compone de una dificultad, determinada por los dados y modificada por el narrador y el éxito de los personajes en la acción propuesta siempre y cuando el valor del dado sea igual o superior al valor de la dificultad.

Para hacer el sistema lo más simple posible al mismo tiempo que darle carácter visual, las caras de los dados presentan fracciones de círculos que representan el valor de cada cara además del valor numérico en una esquina.

Si bien las posibles habilidades y elementos mágico equipados que pueden llegar a

tener los personajes no se ven directamente influenciadas por las tiradas de dados, los stats si lo son.

Se buscó alejar los stats de los más comunes como Fuerza, Inteligencia o Agilidad y se determinaron 6 stats base que pueden ser utilizados según el Narrador requiera o los jugadores consideren pertinente. Cada stat tiene un opuesto y corresponden a características que dentro del juego, no tienen connotaciones positivas ni negativas. Los stats fueron elegidos pensando en las posibles acciones de los personajes pero también pensando en la Narrativa: Al tratarse de personajes jóvenes, no son stats necesariamente atados a sus características objetivas, sino a las características narrativas de carácter subjetivo que tiene cada jugador de su personaje.

Estos son en el caso de los PJ:

### **IMAGINACIÓN VS REALISMO:**

Enfoque del personaje para entender su entorno y proceso de pensamiento.

### **PELEA VS HUÍDA:**

Enfoque del personaje para enfrentar el conflicto y su forma de resolverlo.

### **VALOR VS MIEDO:**


Enfoque del personaje en cuanto a identificar situaciones de peligro y evaluar riesgos.

En el caso de los NPC, no necesitan dados, ya que su comportamiento es reactivo completamente a las acciones de los PJ y sus posibles resultados en dados, por lo tanto la ficha visual se compone de guías para que el Narrador pueda interpretar cada NPC de manera correcta siendo los aspectos más importantes su rol dentro de la historia, su disposición hacia los PJ, Historia y Personalidad.







The image shows a stylized, abstract map or game board. On the left, there's a grid of colored squares (green, orange, red, yellow) separated by dark brown lines. To the right, there are several vertical and horizontal bands of colored lines (green, orange, brown) representing different terrain features. At the top, there are dark green, textured shapes representing bushes or trees. At the bottom, there's a dark blue, wavy shape representing a body of water. A white text box is overlaid on the lower-left part of the map.

Finalmente el mapa se compone de elementos simplificados e icónicos: Como la idea es que los jugadores lo modifiquen a gusto y lo personalicen según sus necesidades constantemente mientras avancen los capítulos de juego, utiliza colores neutros y envejecidos, además de indicadores gráficos simples: Norte, sur este y oeste.

Los únicos elementos gráficos claros son: Bosque, acantilado, valle y lago. La plaza central del pueblo. El cementerio. Las plantaciones.



## TURNOS DE ROL

Corresponden a las acciones que puede tomar cada Jugador con su PJ durante un periodo determinado de tiempo.

Tomando en cuenta el enfoque rules light del juego donde la prioridad está puesta en la narración, los turnos tienen dos componentes claves: Acciones, resultados y consecuencias.

El Narrador, encargado de guiar la historia entrega el contexto, pistas y enganches para que los jugadores interactúen con su entorno.

Una vez entregado el contexto los jugadores describen las acciones de sus personajes y hacen preguntas.

El Narrador responde acorde, determinando si las acciones requieren dados o no.

El uso de los dados está reservado a aquellas ocasiones que puedan influir en el resultado de la historia o cuando sean los propios jugadores quienes lo soliciten.

Mientras más alto el resultado necesario en cuanto a acciones, más difícil será tener éxito y en caso tenerlo, más alta será también la recompensa obtenida, ya que el juego funciona bajo la idea de “alto riesgo, alta recompensa”.

Tras obtener resultados, los jugadores pueden tomar nuevas decisiones o negociar con el Narrador.

Lo más importante en cuanto a los turnos de rol es que los jugadores, a menos que así lo estén negociando, no pueden elegir las consecuencias de las acciones que ejecutan sus personajes.

Se busca el diálogo constante, la conversación y la argumentación con respecto al uso de cada stat o artículo equipado.

## WORLDBUILDING

El worldbuilding corresponde a la parte más importante de cualquier historia.

Un worldbuilding fuerte provee bases sólidas sobre las que trabajar y responder preguntas y es el fundamento sobre el cual se construye la narrativa. Suele responder las siguientes preguntas: **Qué, por qué, dónde, cómo, quiénes y cuándo.**

En el caso de los juegos de rol además corresponde al contexto necesario que deben tener los jugadores para construir sus personajes.

Corresponde al escenario en el cuál se desarrolla la historia que es, además en este caso, el juego.

El Worldbuilding debe ir de la mano con la Narrativa y acompañarse, dándose sentido el uno al otro creando la atmósfera de juego.

En términos de cantidad, sobre todo en este juego, el worldbuilding es dinámico y cooperativo: Los jugadores, todos incluido el narrador, pueden agregar o modificar aspectos del mundo propuesto en pos de una experiencia de juego más personal. Esto no quiere decir que el worldbuilding pase a segundo plano, sino que los aspectos que no cambian y no pueden ser modificados pasan a ser fundamentales en el juego para conservar su esencia y estética; una entidad cazadora, un pueblo pequeño o la edad de los niños son elementos que no pueden ser cambiados aún si la entidad cazadora puede dejar de ser un espantapájaros, el pueblo cambiar de nombre o distribución y los niños nunca ser los mismos dos veces.

Entender el contexto en el que se mueven, permite al Narrador tomar decisiones funcionales tanto a nivel de juego para facilitar la narrativa como para modificar aspectos sin romper la realidad propuesta, además de responder las posibles dudas que puedan tener los jugadores tanto del lore como de las posibilidades y a los jugadores les da libertad para moverse en el mundo propuesto sin necesidad de entorpecer la experiencia de juego. Ya que el worldbuilding es parte del juego de manera intrínseca, mientras que en otros juegos de rol un jugador podría preguntar si existe un museo y esperar una respuesta de "sí" o "no" de parte del DM o DJ, en este caso, el Narrador puede elegir preguntarle al jugador si quiere que haya un museo determinar que si bien no hay un museo, hay una biblioteca.

Los aspectos fundamentales propuestos para el contexto del juego, tanto para jugadores como para el Narrador están recopilados en las reglas y el contexto, pero aquellos que forman parte del diseño del juego como tal y que afectan de manera directa las decisiones (qué y por qué) son los siguientes:

## CONTEXTO DEL JUEGO

El juego se sitúa en una ciudad o pueblo ficticio que puede ser adaptado según las necesidades de los jugadores y en los que ellos son bienvenidos a aportar tanto como quieran. Ya que una gran parte de lo que corresponde a un buen personaje es su historia y como esta se entrelaza con la narración, los jugadores no solo deben decidir el nombre del pueblo, sino que son libres de añadir lugares importantes para sus personajes (vivienda, lugares que frecuentan, plazas, etc) además de aquellos lugares que el Narrador presente o determine, de esta forma la ciudad o pueblo cambia cada se completa un ciclo de juego o de grupo de jugadores.

Si bien se aprovecha el imaginario colectivo de la celebración de Halloween presentada por el entretenimiento norteamericano, la ciudad y su contexto pueden ser fácilmente adaptados a otros países y continentes. Esto queda a discreción del narrador y cada grupo de jugadores.

El permitir este nivel de personalización del lugar no solo se complementa con la naturaleza sobrenatural del juego mismo, sino que permite evitar la monotonía con respecto al tablero de juego. La elección del escenario por defecto como un pequeño pueblo o ciudad de características arquetípicamente americanas (Halloween, otoño, calabazas, etc) tiene que ver con el imaginario global de Halloween popularizado en los últimos años en los medios de comunicación tales como series, películas, literatura, etc. Esto hace que se genere una suerte de piso base que permite ser modificado fácilmente equiparando los aspectos propuestos a otros. Por ejemplo, cambiar el día Halloween por día de muertos, los espantapájaros por el chupacabras u otoño por primavera.

## HISTORIA

Si bien el juego tiene un contexto base en el cual se basa (Mito del Espantapájaros, Caza del Espantapájaros, Festival del Espantapájaros, Día de Muertos o Halloween, Hoy o Actualidad) nuevamente tanto el Narrador como los jugadores pueden cambiar o ajustar detalles según sea conveniente para la historia que busquen contar.

La historia presenta el mito y la entidad a derrotar, la manera en que debe ser derrotada, lo que sucede antes de que empiece la narración, la importancia del día de muertos y el contexto actual, para presentar de manera correcta el contexto y que todos los jugadores tengan la misma información base en el Capítulo Uno o Sesión Cero de juego el Narrador es el encargado de explicar los pormenores que considere necesarios y los jugadores son libres de hacer preguntas para situar de manera correcta la historia de sus personajes.

Una vez completada la historia o juego propuesto, el Narrador o mesa puede elegir continuar el juego adelantando un año con una nueva caza y mismos personajes, una nueva caza y nuevos personajes o incluso elegir explorar aspectos o misterios que hayan quedado sin concluir sin necesidad de tener directamente que ver con la caza del espantapájaros como tal pero siguiendo la misma lógica de capítulos y construcción de mundo.

## PERSONAJES DE APOYO - NPC:

Una parte fundamental del pueblo y tal vez una de las únicas tareas que recae solamente en el Narrador sin poder ser disputada por los jugadores es el rol de los NPC o personajes no jugadores. El rol de los NPC es ayudar a mover la historia tanto entregando información o pistas, ayudando a guiar la narración como para entorpecer o dificultar a los jugadores en caso contrario, aportando conflicto a la historia. La importancia de los NPC es que cada uno debe tener un rol que aporte al conflicto ya sea de manera positiva o negativa. Cada personaje NPC tiene su propio contexto, alineación y rol dentro de la historia, además de contar con una ficha individual como ayuda para el Narrador.

## 📌 PERSONAJES JUGADORES - PC:

Mientras que el Narrador tiene absoluto control de los NPC, los jugadores tienen absoluto control de la manera en que construyen sus PC, si bien el Narrador puede sugerir o aportar en la creación de los mismos, son los Jugadores los que tienen la última palabra en términos de puntaje de habilidades, características, historia, equipables y decisiones en el juego. Son los personajes más importantes del juego, los protagonistas y serán las acciones de los mismos las que tengan consecuencias más importantes durante el juego.

Cada PC cuenta con una ficha en la que debe detallar los objetos equipados, salud, puntos de stat, habilidades, desventajas, talento de caza, gran miedo y mochila, además del nombre y edad. En el recuadro donde va la foto o dibujo del personaje es posible elegir describir dicho personaje a grandes rasgos o utilizar imágenes intercambiables de personajes.

Cada aspecto de la ficha está pensado para que el jugador pueda recordar fácilmente cada característica importante de su personaje con un solo vistazo rápido a la misma.

**Descripción:** Aspecto del personaje, debe hacer sentido con su historia y habilidades, puede servir en términos de narración para describir de mejor manera como otros personajes lo perciben.

**Edad:** La edad de los personajes determina un bono en ciertos stats, además de ser uno de los requisitos básicos de juego (al menos un personaje de 8 años y uno de 14 años).

**Salud:** Que tan cerca está el personaje de morir o no.

**Equipable 1/Rostro:** Cómo oculta el personaje su identidad de El Espantapájaros

**Equipable 2/Manos:** Qué objeto tiene siempre a la mano el personaje para defenderse o investigar, su función se determina en base a la imaginación del personaje y el jugador, ya que debe ser un objeto importante a nivel de historia.

**Equipable 3/Prenda:** Un artículo de ropa con alguna habilidad extra basada

también en la imaginación del personaje, que aporte algún tipo de ventaja o habilidad para el mismo.

**Stats:** Cada stat representa un aspecto del personaje siendo un número mayor una mejor afinidad a este aspecto. No hay stats malos, solo opuestos, gracias a ellos se deciden todas las acciones importantes o que pueden tener consecuencias dentro de la historia, son 6 en total donde el puntaje menor es 0 y el mayor es 4.

**Habilidades:** Son aquellas cosas en las que el personaje es bueno y que podrían dar ventaja a nivel narrativo.

**Desventajas:** Por cada habilidad hay una desventaja, ya que el precio de ser bueno en algo, es no ser bueno en otra cosa.

**Talento de Caza:** La habilidad mágica o paranormal de cada personaje que le ayuda durante el juego, esta puede ser tan creativa o simple como el jugador quiera y debe conversar con el Narrador ya que puede ser negociada en su forma de uso y aplicaciones, tanto Jugadores como Narrador deben negociar o llegar a un consenso en la función de la habilidad. Esta negociación primera debe tener lugar en el primer capítulo o Sesión cero, pero en casos excepcionales (improvisación del jugador o del narrador) puede ser negociada en otras circunstancias.

**Gran Miedo:** La gran debilidad de cada personaje y que debe tener que ver con la historia del mismo. Se recomienda que los jugadores no le den su propio Gran Miedo a su Personaje, ya que el Gran Miedo estará presente en el juego.

**Mochila:** En la mochila pueden ir todos los objetos que el jugador considere necesarios siempre y cuando el Narrador y el resto de la mesa esté al tanto, queda a discreción de todos los participantes la lógica de los objetos y si la ausencia o presencia de alguno puede presentar una desventaja o sanción durante el juego.

Todos los aspectos de la ficha de juego que construyen como tal al personaje deben ser conversados entre todos los jugadores al inicio del juego. Además, una parte importante del worldbuilding inicial es la forma en que los Jugadores determinan que sus personajes se conocen y por qué trabajan juntos durante la Caza del Espantapájaros, obligando de esta forma a los jugadores a entrelazar sus historias, buscar puntos en común, prever conflictos y sentar las bases de las relaciones entre cada personaje antes y durante el juego.

Todos los aspectos del juego son customizables y adaptables para propiciar la comodidad de todos los involucrados y para fomentar la libertad creativa individual y grupal donde el Narrador a diferencia de la mayoría de juegos de rol, en vez de cumplir un rol de Juez absoluto que toma las decisiones finales, toma un rol de mediador, dando pie a la conversación y la capacidad de argumento de los jugadores.

### SISTEMA COMO MAGIA Y VEHÍCULO NARRATIVO EN BASE A WORLDBUILDING:

Utilizando la aproximación de las reglas de Sanderson para la magia blanda y dura, se construyó un sistema de dados y stats que cumpliera con dos primicias importantes:

1. Aportar a la narración y no entorpecerla.
2. Establecer el límite de la magia en el mundo propuesto.

Para entender el cómo se logra esto, primero hay que tomar en cuenta las tres reglas de la magia que propone Sanderson:

## 1. LA HABILIDAD DE UN AUTOR DE RESOLVER UN PROBLEMA CON MAGIA ES DIRECTAMENTE PROPORCIONAL A QUÉ TAN BIEN ENTIENDE EL LECTOR DICHA MAGIA.

En el caso del juego de rol, o más bien, el sistema de dados y stats, la capacidad de los jugadores de aplicar dichos stats al juego será proporcional a qué tan bien entiendan el sistema de manera narrativa y no numérica. Sanderson propone que mientras más “blanda” es la magia, tiene reglas menos claras, pero que dan más espacio a la interpretación, sorpresa y asombro. Por otro lado, mientras más “dura” sea la magia, sus reglas y limitaciones serán más evidentes y claramente establecidas. En este caso desde un punto de vista puramente narrativo, el sistema propuesto corresponde a Magia Dura. Es decir, se establece claramente para qué y cómo se usa cada stat y qué implica tener más o menos puntaje en cada ámbito, mientras que al inicio del juego cada jugador establece las habilidades de su personaje al presentarlo y discutirlo con el Narrador. Si bien queda abierto espacio para Magia Blanda en términos narrativos, por ejemplo con el sistema de argumentación y negociación, sigue siendo un sistema “Duro” en términos de jugabilidad, ya que es una regla establecida de cómo funciona la magia o reglas del juego en este caso.

## 2. LIMITACIONES > PODERES.

Un error común al crear un personaje con magia o habilidades en términos de narración, es pensar que el personaje se trata de aquello que hace y no aquello que le limita. Los límites establecen desventajas o dificultades y crean oportunidades de conflicto, trabajo en equipo e improvisación. En términos de sistema de dados, un personaje con alto puntaje en un stat se verá beneficiado de un personaje con alto puntaje en el stat contrario. Esta necesidad o codependencia es lo que crea oportunidades narrativas para mover la trama y darle oportunidad a los personajes de crecer, cambiar, tomar decisiones e influir en su mundo.

Por cada Habilidad propuesta, se propone una Desventaja. El Talento de Caza de los personajes depende del Gran Miedo que este tenga. Cada objeto mágico tiene el precio de ser inútil si se rompe o se pierde. Las limitaciones crean consecuencias y parámetros que ayudan a los jugadores a tomar decisiones en términos de rol.



### 3. EXPANDIR LO QUE YA SE TIENE ANTES DE AGREGAR ALGO NUEVO.

Una vez establecidos los parámetros de cómo funciona el sistema de magia o en este caso, las reglas básicas de los dados, habilidades y stats, siempre existe la tentación de agregar elementos extra a la narración o sistema.

Mientras que los dados agregan el elemento de azar, los stats son un pie forzado y agregan el elemento de la improvisación. Ya que se busca que el sistema de dados funcione en pos de la narración y el ritmo de juego y no al contrario, cualquier problema que requiera solución debería poder resolverse extrapolando alguno de los elementos mágicos (poderes, habilidades, mecánicas) ya planteados y no introducir nuevos si no es necesario.

Finalmente tomando en cuenta los primeros dos requisitos impuestos pensando en la dinámica deseada de las rondas de juego, se desarrolla el siguiente sistema:

1. **Turnos:** Se establecen espacios para el Narrador y los Jugadores.
2. **Sistema de dados:** Diseñado para ser lo más sencillo posible y facilitar el resultado de la tirada sin necesidad de operaciones matemáticas complejas, además de complementarse con un sistema visual además de numérico.
3. **Reglas:** Planteadas en base a la argumentación y socialización, donde la conversación y negociación son los principales motores de acción, pudiendo prescindir de los dados incluso y aportando un aspecto “Blando” a las reglas “Duras”.
4. **Stats, Habilidades y Talento:** Conversados de manera individual con cada jugador. Cada stat tiene su contrario y en vez de utilizarse stats tradicionales (fuerza, agilidad, inteligencia) se determinan stats de enfoque, que permitan argumentar su uso en diversas situaciones de manera creativa. Por otro lado, cada Habilidad cuenta con su respectiva Desventaja, y no Hay talento de Caza sin Gran Miedo.
5. **Equipamiento:** Pensado de manera argumental y siguiendo todas las reglas anteriores, cada equipamiento cumple una función en juego, lo que le otorga función narrativa, esto quiere decir que no equipar o perder estos objetos tiene consecuencias en las opciones de juego del personaje.

# CONCEPT ART

Corresponde al proceso del desarrollo visual de un proyecto, en este caso, corresponde a toda la exploración gráfica previa a las decisiones definitivas de cosas como:

1. El tablero.
2. Las hojas de personaje.
3. Los dados.
4. Los personajes.
5. Ilustraciones de estética y worldbuilding.

El proceso de producir el concept arte va también de la mano con las referencias visuales y estéticas para producir las piezas deseadas.

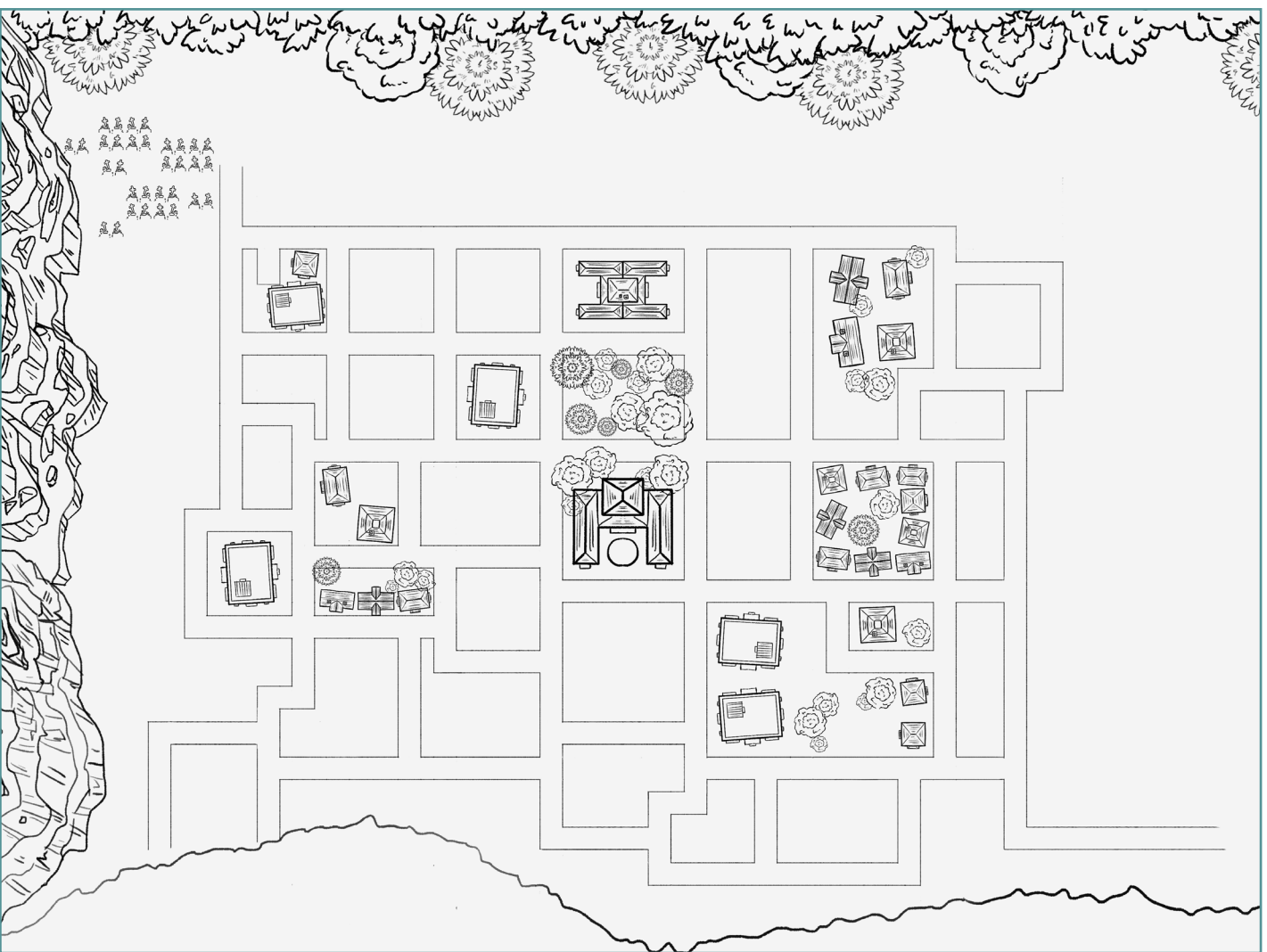
## EL TABLERO

En este caso, el tablero es en realidad una pizarra de corcho. El proceso de diseño pasó por varias etapas, entre ellas la observación de diferentes tipos de mapas, entre ellos mapas geológicos, topográficos, urbanos, viales, turísticos y económicos.

Finalmente se optó por un mapa urbano simplificado, resaltando los 4 accidentes geográficos más importantes del pueblo, la distribución vial y determinando solo dos puntos de interés fijos: La plaza de la alcaldía y el cementerio.

Originalmente se pensaba incluir edificios, árboles y detallar más el mapa, pero la idea fue descartada, ya que la cantidad de información visual confundía a los jugadores y no interactuaban con el mapa de la manera deseada.

La estética del mapa está basada en los mapas usados en los clichés de policías y detectives, por lo tanto se eligieron colores cálidos y gastados, con textura inspirada en los cómics antiguos de Marvel o DC.



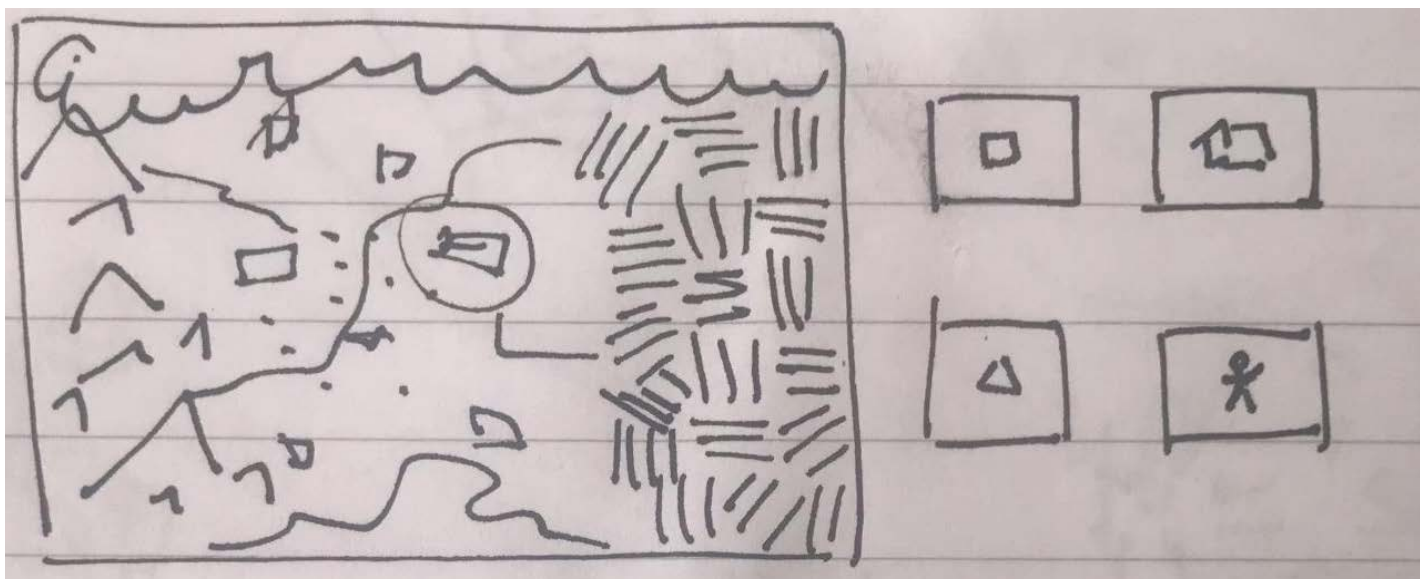
Primera aproximación a la distribución del mapa, con prueba de assets. La idea original era llenar el mapa tal cual si fuera una ciudad vista desde arriba con sus respectivas construcciones, pero se descartó por entorpecer la interacción con la pizarra.



Mapa con prueba de colores definitiva, con colores no tan saturados y de aspecto gastado. Texturas aplicadas y sin refinar. Es el mapa usado en los testeos y que sirvió para descartar los edificios.

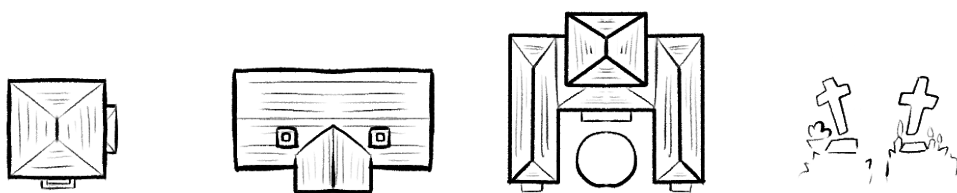




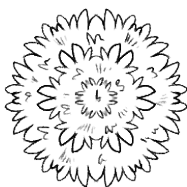
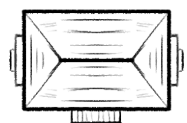


Primer boceto del tablero, cuando todavía se pensaba como tal y no como pizarra.

La idea de las tarjetas transparentes con locaciones y puntos de interés se simplificó por pines, anotaciones y marcadores en tiempo real y personalizables.



Los primeros prototipos de edificios y árboles. De estos solo se conservaron la Alcaldía, las tumbas del cementerio y los árboles para delimitar la zona de bosque.



Se consideró añadir los edificios y árboles como pins o stickers para colocar en el tablero, pero la idea se descartó ya que esa función la cumplen más fácilmente otros productos incluidos como pins de colores y notas de colores. Además, la ausencia de edificios específicos ayuda a que los jugadores incluyan solo lo que consideren necesario.

## 📌 FICHAS DE PERSONAJE

Probablemente sean la pieza más gráfica más importante junto a la pizarra, pues contiene toda la información necesaria para que los jugadores puedan usar adecuadamente a sus personajes.

Se consideraron 3 propuestas: Ficha de cuerpo completo + Stats, Ficha de solo Stats y Ficha de identificación + Stats.

Finalmente las dos primeras opciones fueron descartadas. La primera por contener información innecesaria, además de haber sido pensada con stats estándar de otros juegos de rol que no eran necesariamente funcionales en la primera etapa del desarrollo del juego.

La segunda opción se descartó ya que al hablar de diseño de personaje, el juego propone que la Narrativa debe ir de la mano con el aspecto visual y estético, por lo tanto era necesario tener algún grado de ilustración presente que permitiera a los jugadores tener una referencia visual del personaje junto a sus estadísticas.

La Tercera opción finalmente se presentaría como la más adecuada.

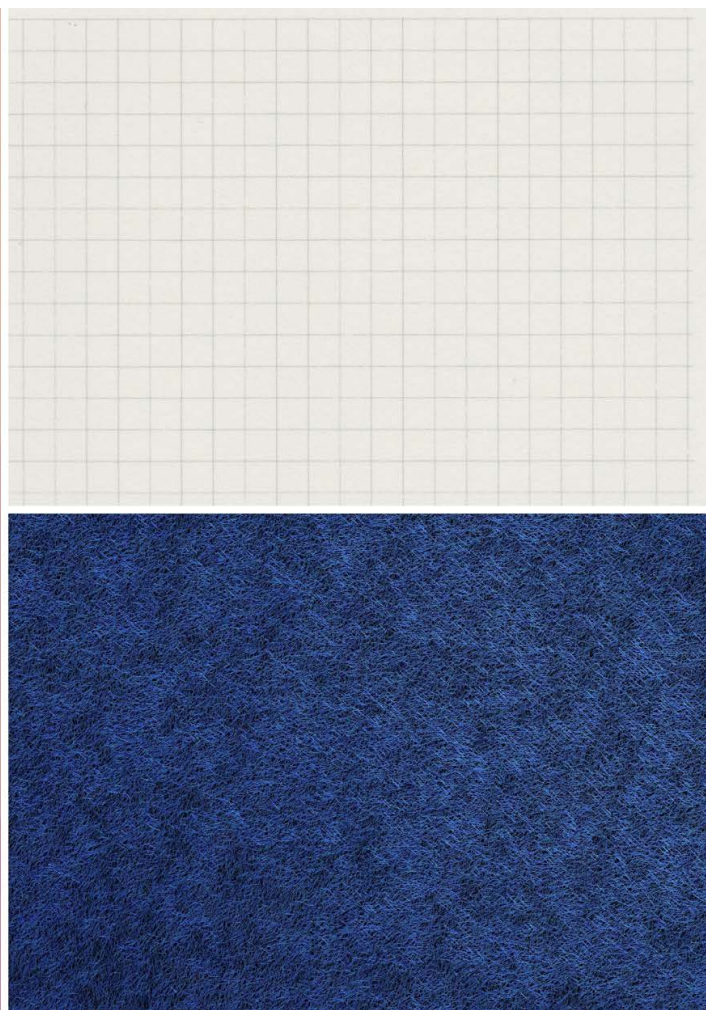
La ilustración de rostro, tipo foto de identificación permite enfocarse en el rostro del personaje, lo que ayuda a un sentido de identificación ya que no se pierde el tiempo con información visual innecesaria y se vuelve más personal, además se condice con la idea de fotos de investigación de estilo policial junto a la pizarra y el mapa.





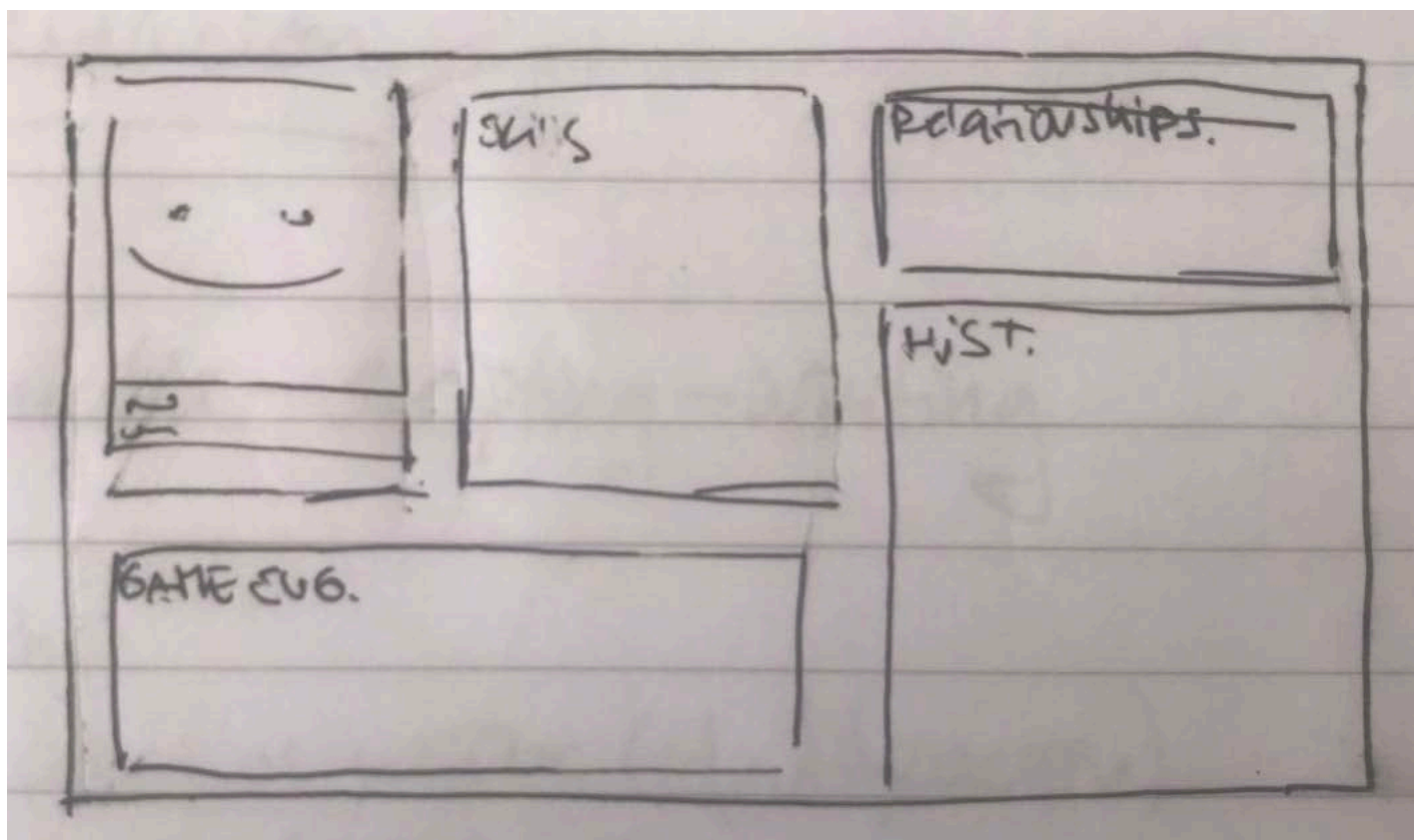
Primera aproximación de la ficha de personaje. En esta instancia aún se manejaban muchas posibles variables a tener en cuenta como barra de salud, más estadísticas, personaje de cuerpo completo y un apartado de items.





Primera aproximación digital al diseño de la ficha de personaje. Se quiso mantener la distribución del boceto original con un sector de items pero añadir otro sector de anotaciones. Finalmente el diseño sería descartado, ya que el personaje de cuerpo completo no es necesario, se simplificaron los Stats necesarios, la mochila (y por lo tanto los items) al igual que las anotaciones.

Finalmente este prototipo sirvió para saber exactamente qué cosa no se buscaba.



Se volvió al boceto y se hizo la primera exploración de ficha de personaje de tipo identificación. Se mantuvo la idea de cajas de información. Finalmente la mayoría de las categorías aquí nombradas se adaptaron o modificaron para la ficha de NPC, sin embargo, se conservó el formato para la ficha de jugadores con la ilustración del rostro en la esquina superior izquierda y espacio para el resto de datos importantes en en función de este.

Como nota importante, las categorías "Historia", "Habilidades" y "Rol en el juego" pasarían a formar parte también de la ficha de NPC.

**SALUD** **ROSTRO** **MANOS** **ROPA**

**STATS**

IMAGINACIÓN **REALISMO**

PELEA **HUÍDA**

VALOR **MIEDO**

**HABILIDADES** **DESVENTAJAS** **TALENTO DE CAZA** **GRAN MIEDO** **MOCHILA**

NOMBRE:  
Edad:

Ficha digital final para PC. Se mantuvo el formato de imagen tipo foto de identificación y se separó en 4 sectores:

1. Presentación: Foto, Nombre y Edad
2. Salud y Equipados: Rostro, Manos, Ropa.
3. Stats: Imaginación, Realismo, Pelea, Huída, Valor, Miedo.
4. Habilidades y Desventajas, Talento de Caza, Gran Miedo y Mochila.

Se utiliza la paleta de colores saturados y complementarios descartada de las primeras pruebas de color del mapa para generar contraste visual.

**SALUD**

**ROSTRO** Googles

**MANOS** Silbato

**ROPA** Zapas Abadas

**STATS**

IMAGINACIÓN	<u>3</u>	REALISMO	<u>1</u>
PELEA	<u>3</u>	HUÍDA	<u>2</u>
VALOR	<u>4</u>	MIEDO	<u>1</u>

**NOMBRE:** Hannah "Han" Sullivan  
**Edad:** 14

<b>HABILIDADES</b>	<b>DESVENTAJAS</b>	<b>TALENTO DE CAZA</b>	<b>GRAN MIEDO</b>	<b>MOCHILA</b>
Atletismo Mitología Orientación	Natación Pop Culture Tecnología	Los googles pueden cambiar su forma de ver	El Lago	Brújula Botiquín Linterna

Ficha final de personaje pre-generado como ejemplo para llenar la ficha o para aprender a jugar.

El tamaño final es de 19x12 cm, tomando en cuenta que se debe escribir en la ficha y la información debe ser fácilmente discernible.

El foco visual se lo lleva el rostro del personaje.

El juego cuenta con dos formas de llenar el apartado de imagen: Apartado en blanco para que el jugador haga su propia ilustración o un set de personajes ilustrados aparte de los que puede elegir. Eso sin contar los personajes pregenerados para la aventura predeterminada.





DISPOSICIÓN

A

## DATOS

Ocupación: Pastelera

Área: Dulcería, Plaza,  
Bosque Norte

Trivia: Colecciona tesoros  
del bosque.

**NOMBRE:** Dusty Hazard

**Edad:**

## HISTORIA

Su familia lleva varias generaciones viviendo en el pueblo, al menos los que no se han perdido para siempre en el bosque. En la ciudad creen que le pasará lo mismo.

Vivió con su madre en una "Gran Ciudad" por algunos años antes de volver para encargarse de la pastelería familiar. Desde entonces cada caza del espartapájaros se encarga de tener galletas y dulces para los niños, pues ella misma participó en la caza varios años. Se le puede ver seguido cerca del bosque.

## PERSONALIDAD

Muchacha reservada y que suele tener una sonrisa curiosa en el rostro. De disposición amena, aunque al mismo tiempo misteriosa, cuesta saber lo que piensa y sus acciones dicen mucho más que sus palabras.

## ROL

A cada niño le puede vender dos dulces o galletas diferentes: Uno de salud y otro con efecto de narrador. Sabe mucho del pueblo pero no dará información a menos que sea MUY necesario.

The image shows a character sheet template for a Non-Player Character (NPC). It features a teal header with a white circle and the word 'DISPOSICIÓN'. Below this is a 'DATOS' section with fields for 'Ocupación:', 'Área:', and 'Trivia:'. To the left is a large teal box for a photo, with 'NOMBRE:' and 'Edad:' labels below it. The main body is orange and divided into three sections: 'HISTORIA' (a large vertical box), 'PERSONALIDAD' (a smaller box), and 'ROL' (a box below 'PERSONALIDAD').

En el caso de la hoja de NPC, se decidió conservar las dimensiones de la ficha pero en formato vertical para distinguirlas más fácilmente.

Mantiene la paleta de colores, pero tiene otro tipo de información.

En primer lugar se descartan los stats para los NPC's, pues ellos funcionan para la historia y no al contrario, es decir, harán lo que la narración o negociación requiera.

Como su rol es netamente narrativo, cuentan con un apartado de Historia, Personalidad y su Rol dentro del juego como guía para el Narrador.

Además los datos básicos como nombre y edad, se incluye el apartado de

disposición, para que el Narrador y los Jugadores sepan que actitud tendrá el NPC con los PC, su ocupación, el área en que pueden encontrarle en caso de que deseen marcarlo en el mapa y una pequeña sección de Trivia.

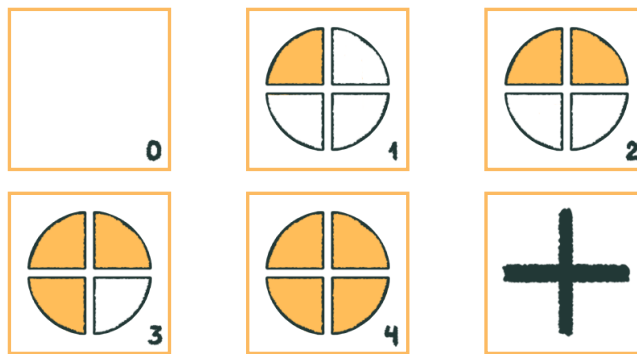
Al igual que los PC pregenerados para la Aventura de inicio, se pueden utilizar las fichas pre-generadas, llenar la ficha de cero e incluir una foto pre-generada o dibujar uno mismo el rostro del NPC.

## 📌 LOS DADOS

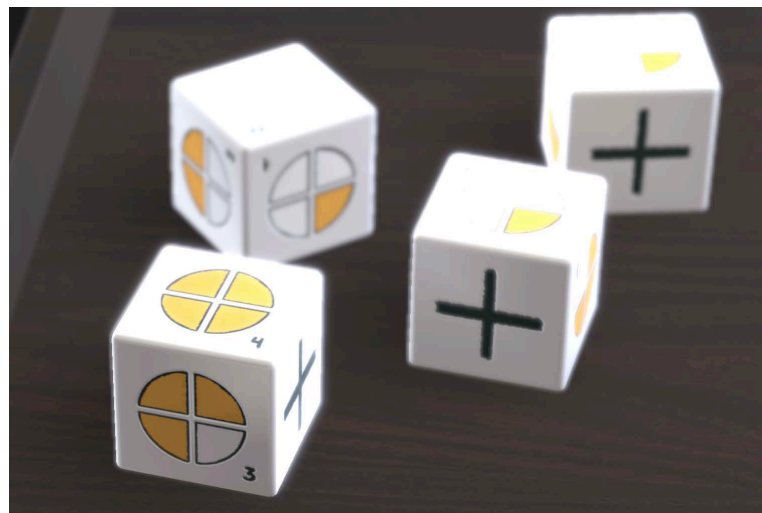
Ya que se buscó que los dados apoyaran el aspecto visual del juego, fue necesario diseñar no solo un sistema, sino que una forma gráfica de que esto funcionara.

Se descartó el uso de distintos colores por cara para representar valores ya que añadir texturas para aquellos que no distinguen bien los colores no siempre es una solución fiable, sobre todo en una superficie tan pequeña como es un dado.

Finalmente se optó por la solución gráfica de quesitos, donde cada cara tiene una fracción de quesito correspondiente a su valor numérico con excepción del 0, que no tiene nada y el (+) que es en realidad la figura en negativo que resulta del quesito completo.



Los colores son los mismos de las fichas de personaje, pues son los dados de ellos .



## 🔧 LOS PERSONAJES

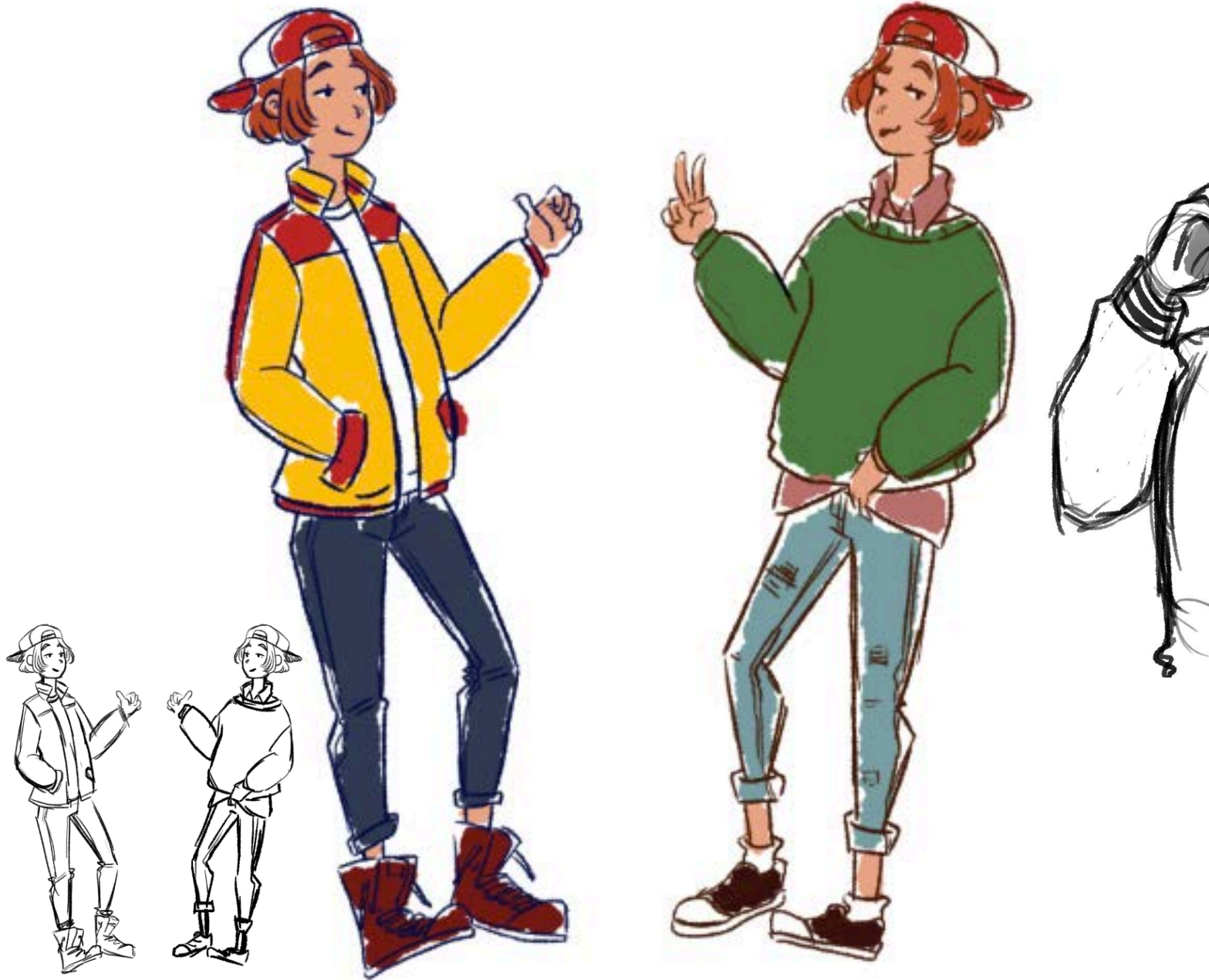
Conforme avanzó el proceso de diseño del juego en sí, fue avanzando el proceso de diseñar los posibles personajes, tanto jugables como NPCs.

En un inicio se exploraron estilos, paletas de colores y proporciones, para finalmente determinar que las imágenes necesarias serían tipo "foto de identificación".

La influencia gráfica viene directamente desde el cómic americano, con líneas negras, sombras planas y trama sencilla de color sobre fondo de color plano.

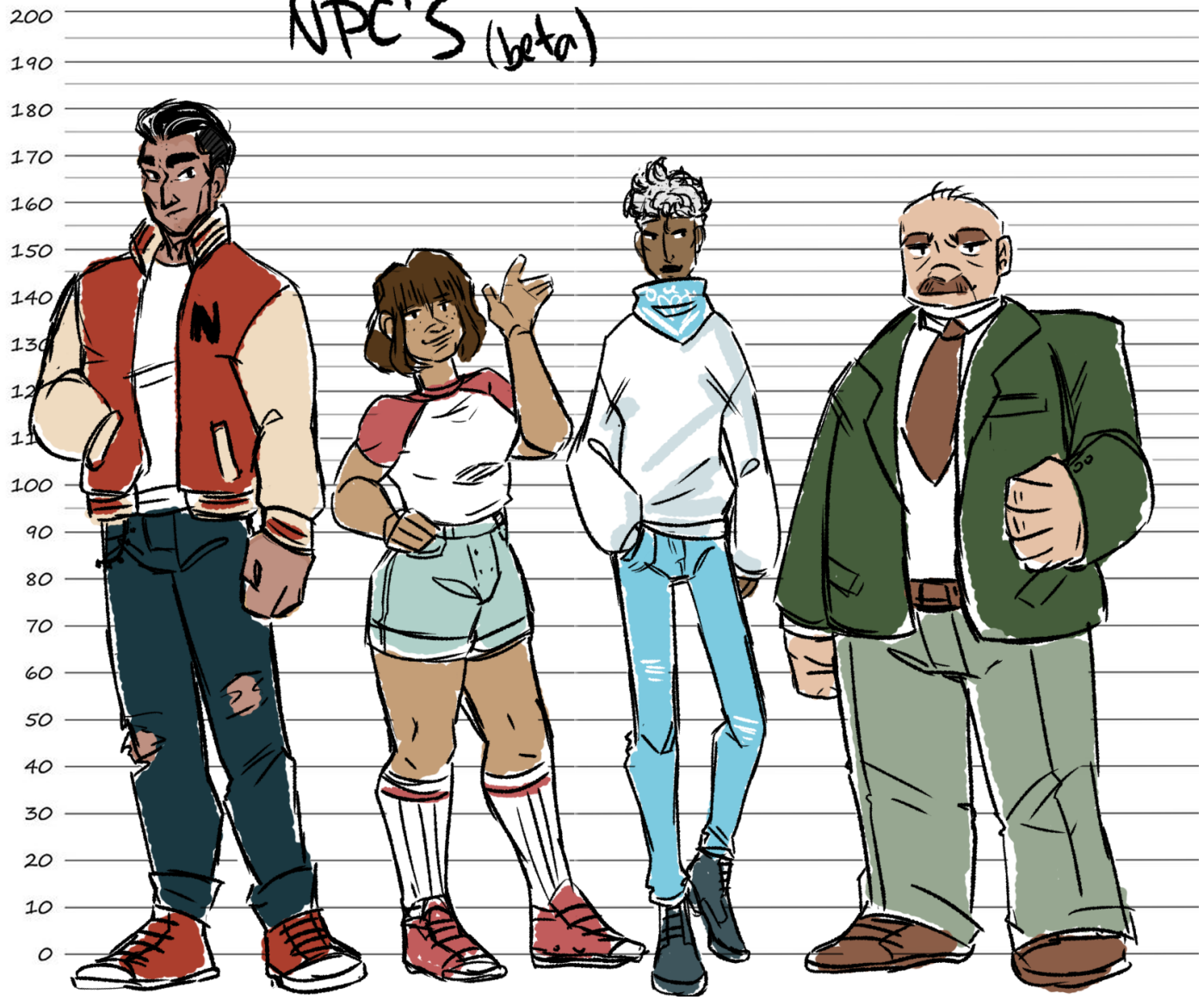








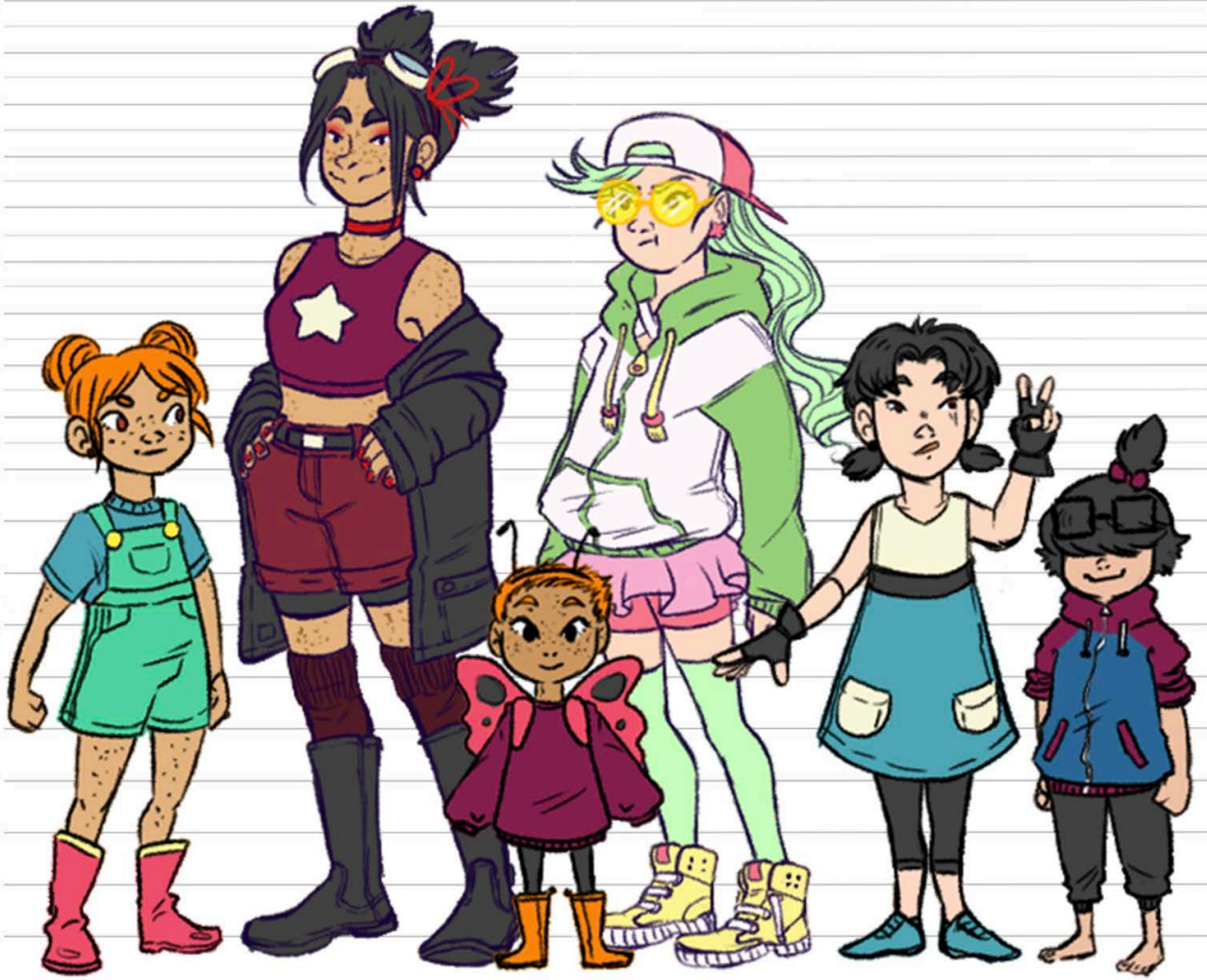
# NPC'S (beta)



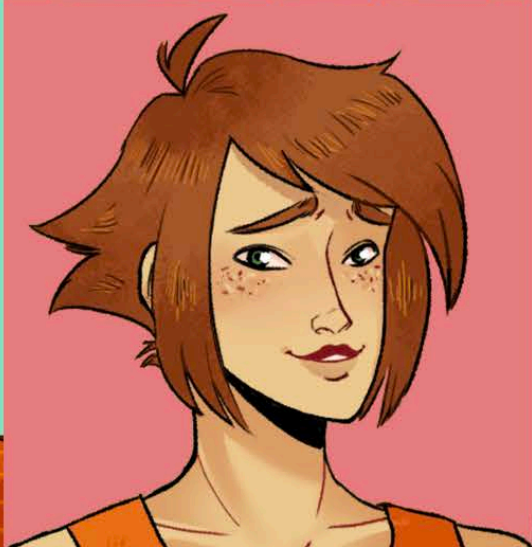
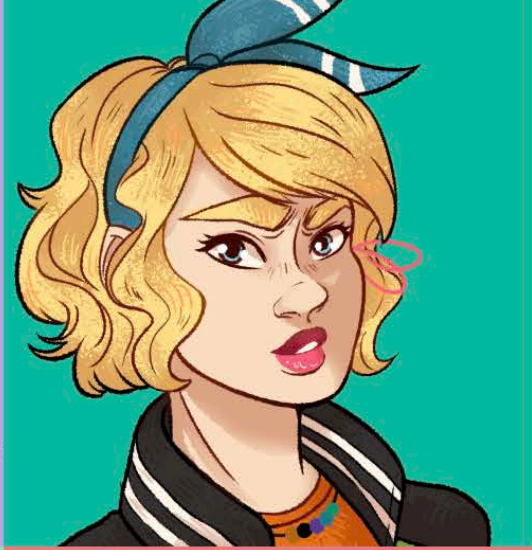
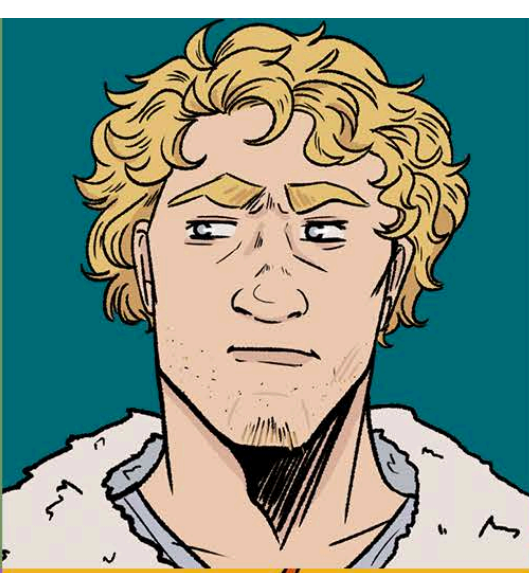
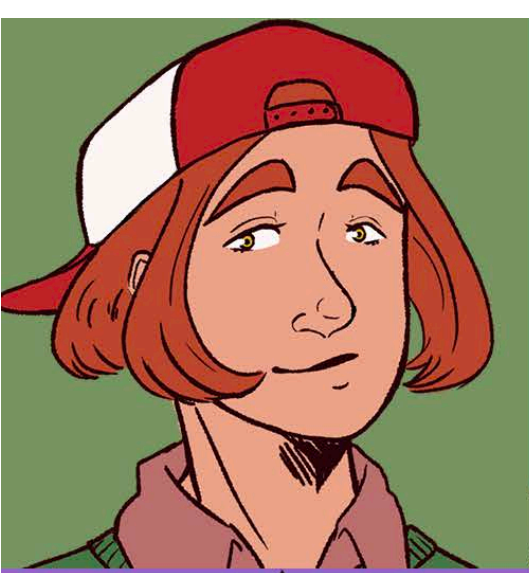


# Player Ideas (beta)

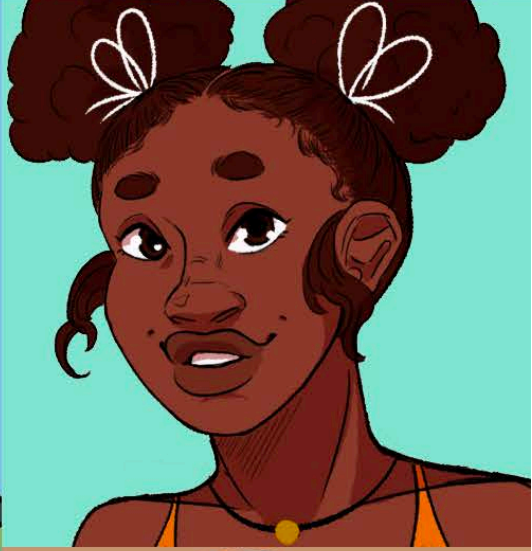
200  
190  
180  
170  
160  
150  
140  
130  
120  
110  
100  
90  
80  
70  
60  
50  
40  
30  
20  
10  
0











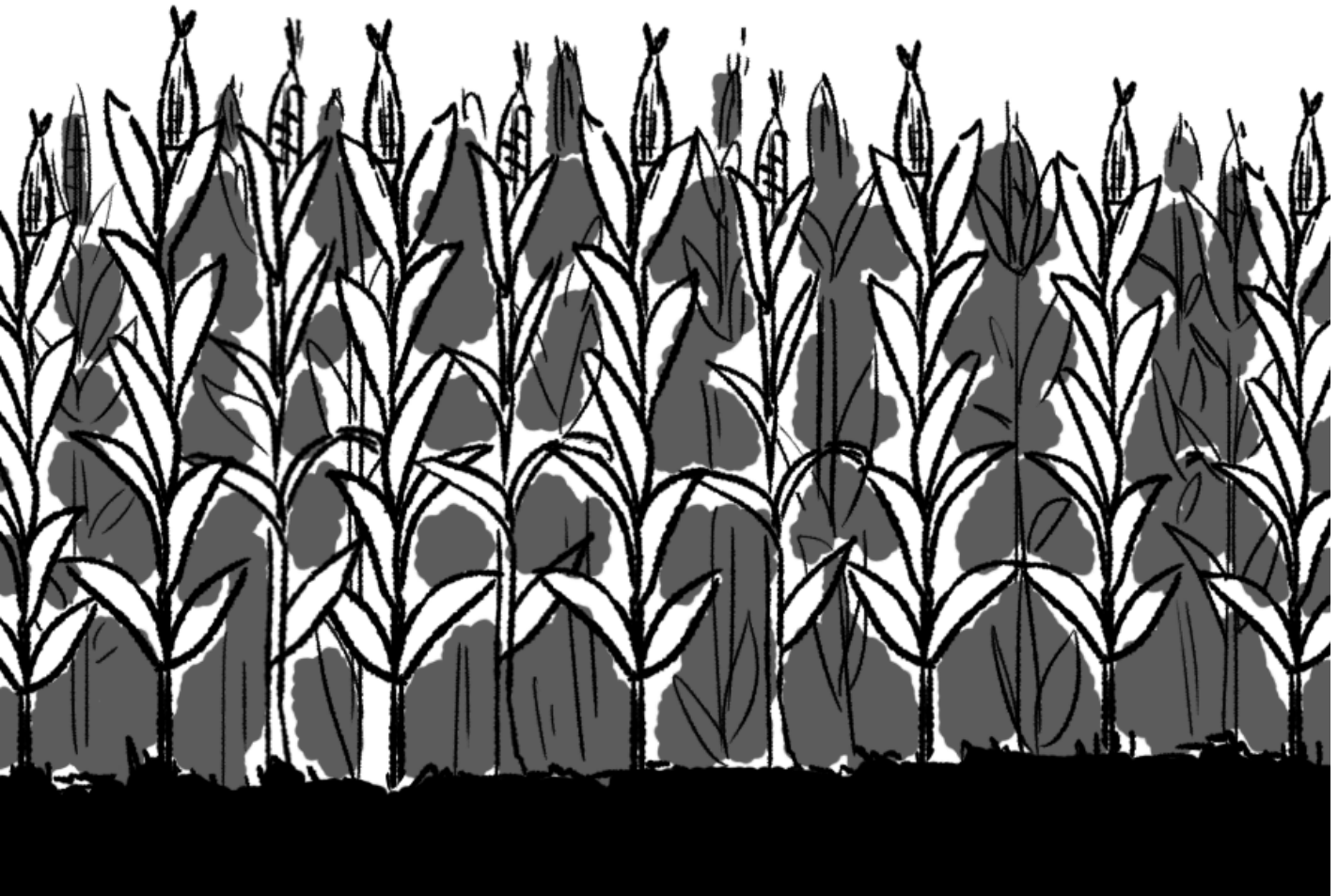


## 📌 ESTÉTICA Y WORLDBUILDING

A medida que se fue definiendo el juego, el mundo y el tono del juego, las ilustraciones fueron cambiando. En un inicio tuvieron un carácter más explorativo con respecto a la personalidad de los personajes, algunos escenarios y paletas de colores.

Una vez que se definió bien el contexto fue posible transformas esas primeras exploraciones en concept art propiamente tal en lo que a estética se refiere.

Se decantó por estilo tipo cómic americano, de línea gruesa en blanco y negro, con entintado y algunos valores en gris para el contraste. Varias de las ilustraciones finales determinaron puntos importantes de la historia base.









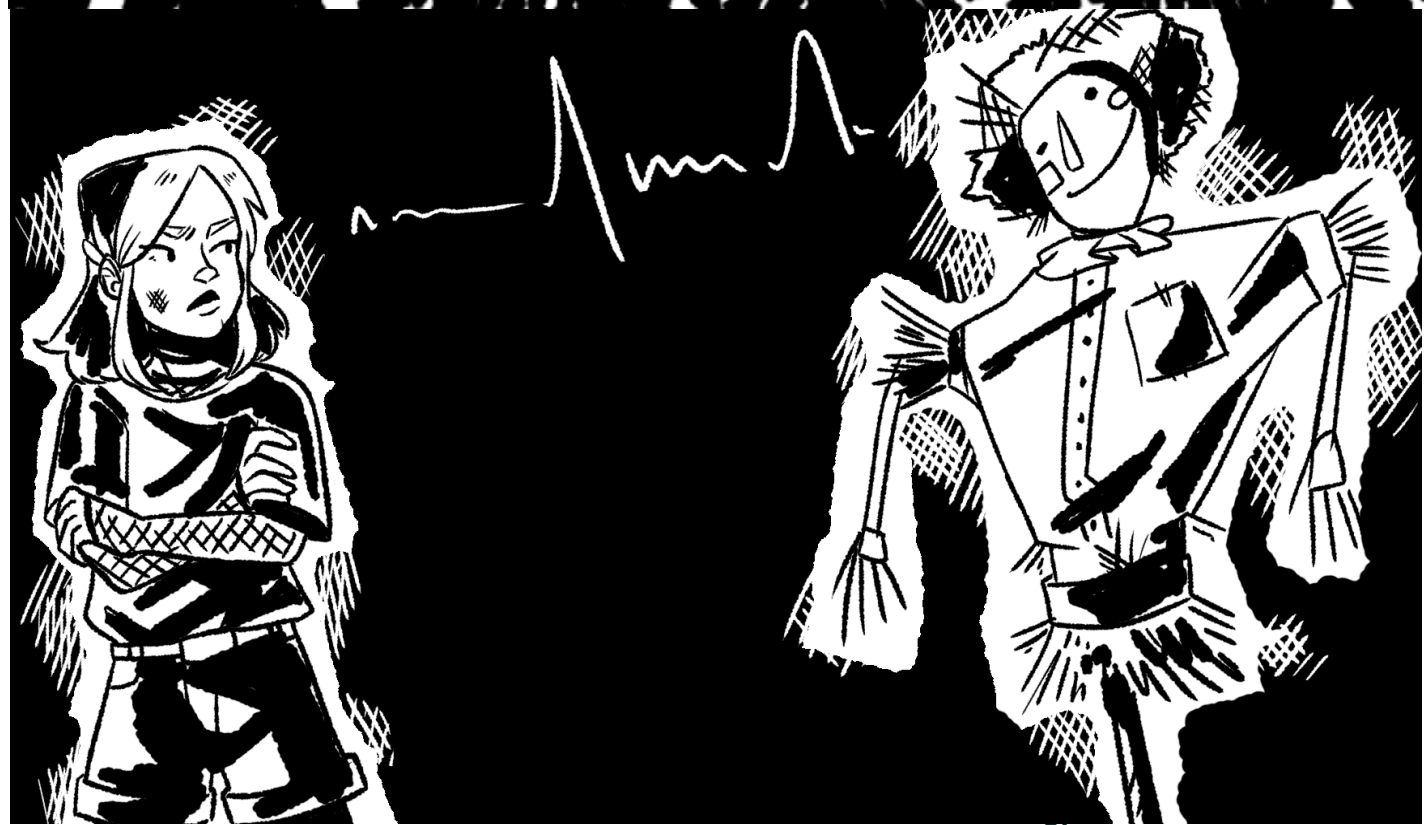
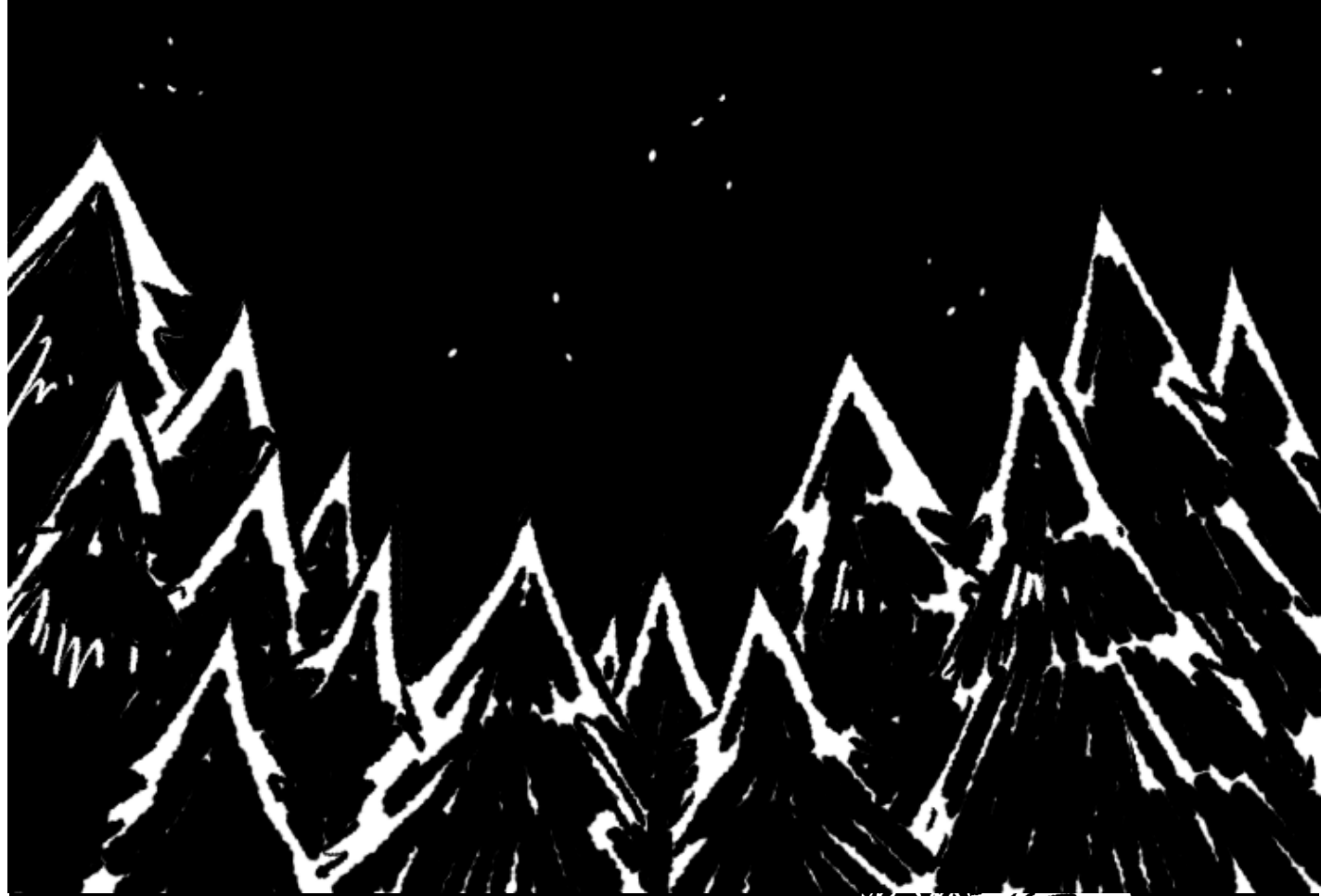


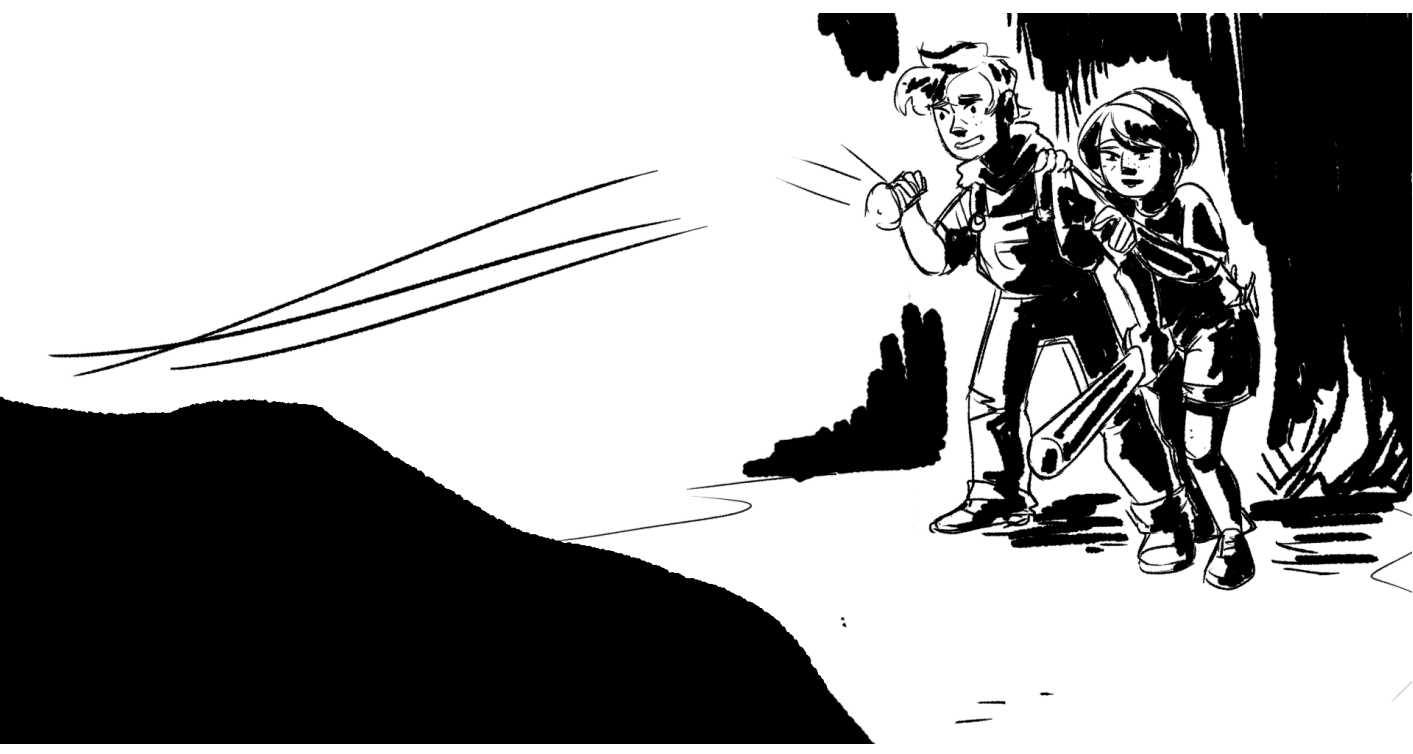
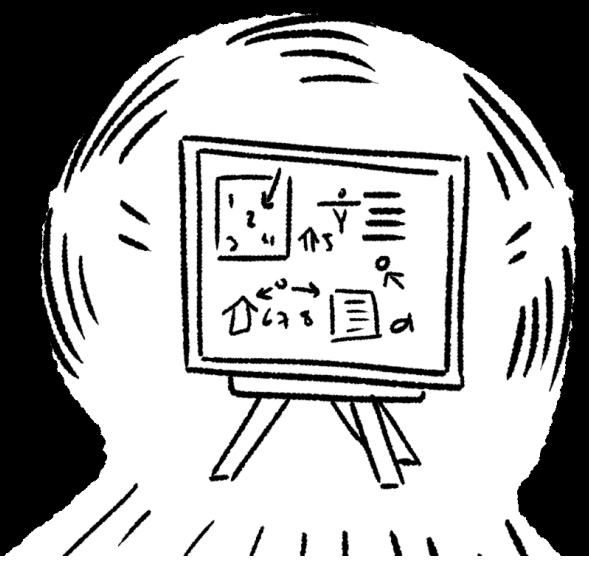




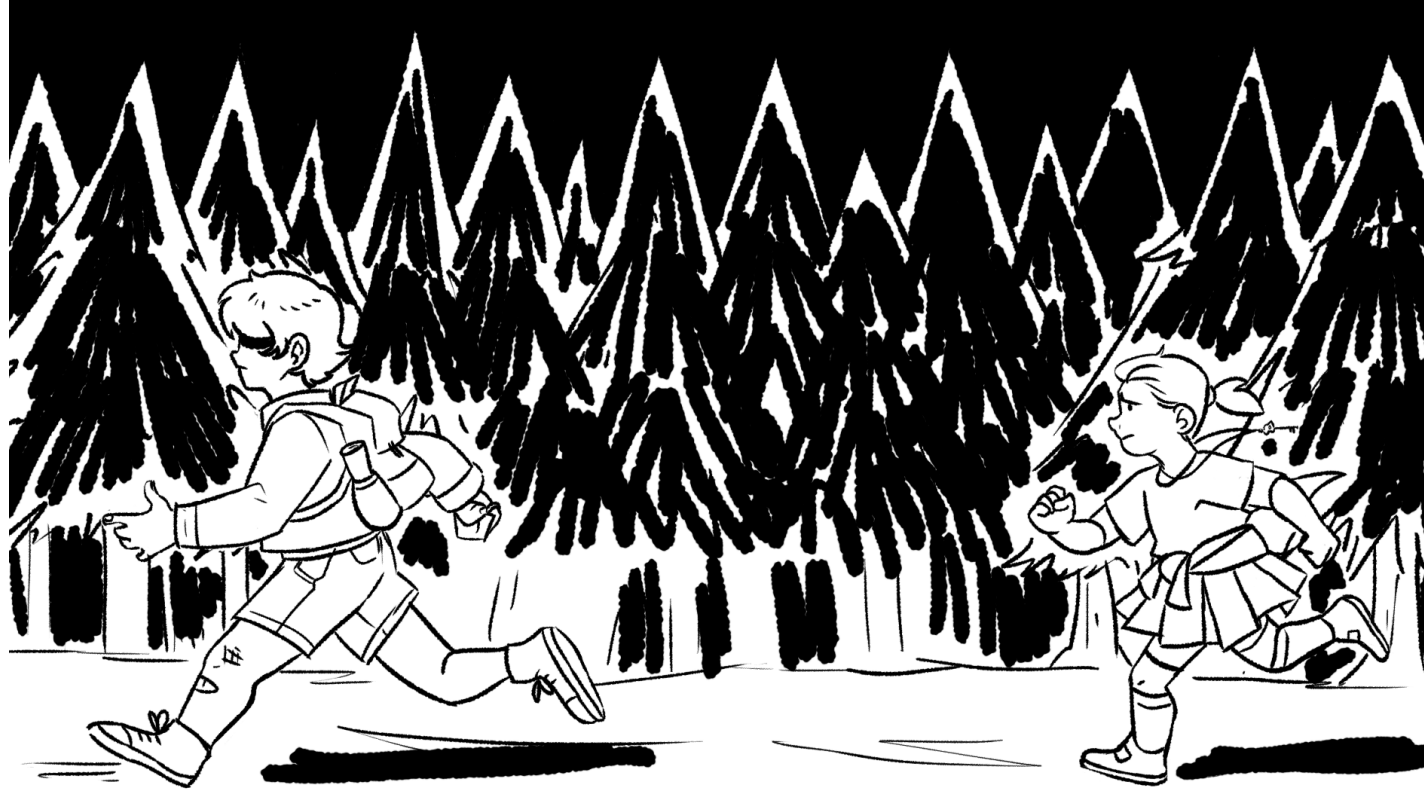


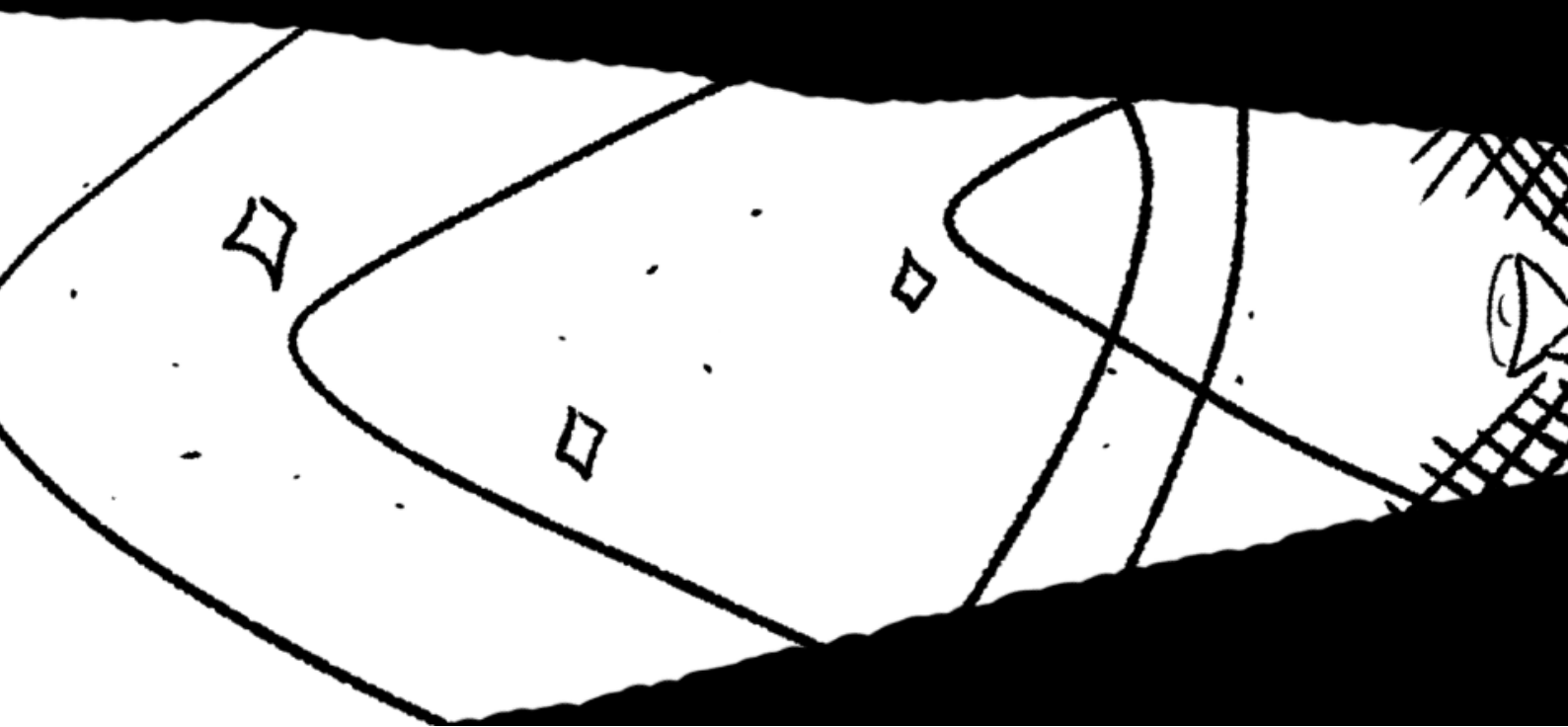














# GUIÓN

Según Syd Field, guionista y escritor acerca de guiones, el guión “historia contada en imágenes, diálogo y descripción dentro del contexto de una estructura gramática”. Que si bien es una definición amplia nos ayuda a entender que en primera instancia corresponde a una estructura de narración. Para comprender mejor su importancia, podemos recurrir a Robert McKee, que antes de entregar una definición concreta, nos explica mejor qué es un guión a través de ejemplos sobre lo que es y lo que no es al mismo tiempo:

1. El guión propone principios, no normas.
2. El guión propone formas eternas y universales, no fórmulas.
3. El guión propone arquetipos, no estereotipos.
4. El guión propone minuciosidad, no atajos.
5. El guión propone realidades, no los misterios de escribir.
6. El guión propone como alcanzar la maestría de nuestro arte y no como adivinar el futuro de nuestro mercado.
7. El guión insta a respetar al público, no a desdeñarlo.
8. El guión propone originalidad, no clones.

En resumen, el Guión es la estructura que plantea no solo una historia, sino los personajes y escenarios que llevarán una historia a la vida de manera concreta a través de diálogos, acciones y descripciones que brinden estructura a la narración y permitan al público interactuar con la obra propuesta, siendo su componente fundamental la historia en sí misma y su narración, en películas o videojuegos es el hilo conductor que nos permite entrar al mundo propuesto con la historia, conectar con los hechos y personajes y cuando se traslada a los juegos de rol, es la base sobre la cuál los jugadores serán capaces de interactuar con el mundo e interpretar un personaje que si bien no tiene un guión en términos de diálogo o acciones predeterminadas, si tiene un fundamento narrativo que permite al jugador formar parte de la historia propuesta e intervenir el guión, convirtiéndolo en un actor dinámico del juego e historia.

La importancia del guión en juego de rol deriva principalmente de la familiaridad necesaria con el mundo creado en primera instancia para guiar el juego. En la medida que se conoce el mundo se pueden hacer cambios y agregar aspectos de manera orgánica. El Guión es fundamental para el Narrador en este caso, ya que es quién hila los acontecimientos narrados en la historia, determina los posibles resultados y el impacto que tendrán las acciones de los jugadores en el universo propuesto.

Si bien un guión debe tener contempladas ciertas rutas o posibilidades, el hecho de que sea un juego de rol con concepto de mundo abierto que los jugadores también tienen la capacidad de influenciar hace que la capacidad de improvisar del narrador sea tan indispensable como que los jugadores tengan buenas bases del contexto del juego mismo. A fin de facilitar la tarea tanto para el Narrador como para los Jugadores a la hora de decidir el número de sesiones de juego y desarrollar la aventura, se desarrolló un sistema de “Guión Libre” a través de capítulos, dónde la mesa de juego decide cuánto tiempo darle a cada capítulo y tiene un entendimiento general de lo que podría encontrarse a grandes rasgos en cada uno de estos. Así mismo, el Narrador puede planificar acorde a la cantidad de sesiones que sus jugadores quieran darle a cada capítulo al igual que los eventos o situaciones que considere prudente distribuir en cada uno.

## CAPÍTULOS:

Se determinó un total de 7 capítulos con objetivos generales tanto para los jugadores como para el Narrador, siendo el Capítulo 1 utilizado principalmente como “Sesión Cero”, es decir, la introducción al juego para los Jugadores y personajes, donde se sientan las bases del conocimiento general de los Jugadores y Personajes además de permitir a los Jugadores empezar a influenciar el juego tanto a nivel de tablero como de trasfondo en cuanto a la historia de sus Personajes.

Desde el Capítulo 2 al Capítulo 6 se produce el desarrollo del juego como tal, dónde los jugadores pueden decidir cuánto tiempo darle a cada capítulo, cuáles adelantar o a cuáles darles más tiempo según evalúen necesario según su progreso, permitiéndoles desarrollar así la historia de la manera más orgánica posible para ellos.

El Capítulo 7 o Sesión Final corresponde al desenlace del juego en completo y abarca las consecuencias del juego en el mundo desarrollado. Puede usarse también como preludeo a posibles futuras campañas de juego o incluso historias anexas a la historia principal.

### AVENTURA PREDISEÑADA:

Como la mayoría de juegos de rol, se plantea una campaña de juego ya preparada, tanto con eventos generales como personajes para que tanto Jugadores como Narrador puedan centrarse en la jugabilidad y aprender el juego antes de generar sus propias aventuras. Es una forma sencilla de presentarle a los Jugadores (incluido Narrador) el mundo y universo, además de sentar un ejemplo para futuras aventuras customizadas. Se ofrecen ideas y aspectos que el narrador puede tomar o modificar sin necesidad de empezar a planificar todo desde cero. Por otro lado, a los jugadores se les da la oportunidad de aprender a jugar viendo fichas ya pregeneradas para concentrarse en la interpretación del personaje, dinámicas y aprender las reglas de juego tanto a nivel de narración como de dados, así, en futuras ocasiones debería ser más fácil para todas las partes involucradas el generar tanto la aventura a nivel de Narración, NPC y Personajes Jugables.

### HOMEBREW:

Se conoce como “Homebrew” sobre todo en juegos de rol como Dungeons and Dragons a las campañas, universos y reglas caseras o determinadas por un Narrador/DM de manera personal para su mesa sin ser estas parte del manual o reglas oficiales. Es una manera de customizar un sistema de rol.

En este caso particular, el Homebrew es una parte esencial del sistema de rol, ya que anima a los jugadores y al narrador a customizar cuantos aspectos consideren necesarios del juego para contar la historia que quieran contar, explotando el aspecto Rules Light pero también reconociendo que aquello que funciona para un grupo de jugadores, puede no funcionar para otro.

Este aspecto evita además los “puristas” de las reglas, ya que se enfoca en el “RAF” o “Rules Are Fun”. Las reglas están para divertirse, no para entorpecer el juego ni matar el momento.

# MECÁNICAS Y SISTEMA DE JUEGO

El sistema está “gamificado” de tal manera que fomenta la participación de los jugadores generando dinámicas de trabajo en equipo, negociación, estrategia y apuestas donde se sigue la lógica de “mayor riesgo, mayor recompensa”.

El énfasis de las mecánicas está puesto primeramente y sobre todo en la narración, los dados y dinámicas que se generan a través del sistema de rol libre, donde las mecánicas fueron diseñadas en pos del rol, donde los jugadores determinan las acciones de sus personajes, interactúan entre ellos, sacan conclusiones de manera grupal y negocian con el narrador.

## DINÁMICAS

### ALTRUISMO:

Los jugadores deben trabajar en equipo para resolver las distintas situaciones y misterios, deben protegerse y ayudarse entre ellos, velando entre sí, no solo como personajes sino como Jugadores si quieres terminar el juego de manera exitosa.

### EXPRESIÓN:

Los jugadores tienen la libertad de desarrollar sus personajes de la manera que mejor les parezca, tanto en historia como apariencia y personalidad, lo que da pie a diferentes interacciones entre los personajes de manera libre y espontánea, dinámica en la que se incluye la manera en que el Narrador decida abarcar los NPC.

### RECOMPENSA:

Las acciones de los jugadores y las negociaciones con el Narrador tienen consecuencias, por lo tanto, se aplica la dinámica de “a mayor riesgo, mayor recompensa”. Mientras más se arriesgue, mayor probabilidad de perder pero también de ganar o lograr cosas que no podrían lograrse de otro modo.



## MECÁNICAS

### DADOS Y STATS:

Para decidir el éxito o efectividad de las acciones se eligió un sistema basado en 1d6 (dado de seis caras) customizado para tener valores de 0 a 4 representados tanto gráfica como numéricamente para asegurar su fácil legibilidad e interpretación además de una cara de éxito instantáneo. En este sistema se realiza una tirada de dificultad hecha por el narrador, el sistema es único del juego y fue diseñado para agilizar las acciones y resultados en la narración sin entorpecer las acciones con sumas o restas complicadas.

### EQUIPABLES:

Son los objetos que el personaje debe tener consigo en todo momento y cuyos efectos son decididos y negociados en conjunto con el jugador y el narrador. Cada objeto equipable tiene una función o uso que es deber del jugador recordar y usar en el momento pertinente a menos que se haya llegado a un acuerdo distinto con el narrador. De esta forma se le entrega autonomía a cada personaje y la capacidad de tener habilidades únicas entre sí.

### HABILIDADES Y DESVENTAJAS:

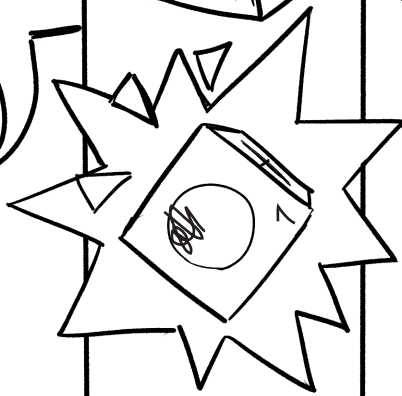
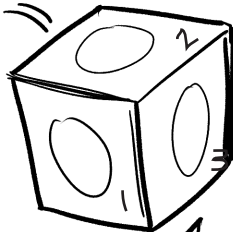
Permiten customizar aún más al personaje en base a su trasfondo. Si bien son mecánicas basadas en la argumentación, pueden derivar al uso de dados y negociación según se determine de manera grupal. Cada Habilidad, desventaja, talento y en general habilidad del personaje tiene que ver con la propia creatividad del jugador y la manera en que quiera aplicarlo al juego sumado a lo que el Narrador considere apropiado.

Los muchachos logran llegar a la misteriosa mansión en el bosque... Pero la reja está cerrada...



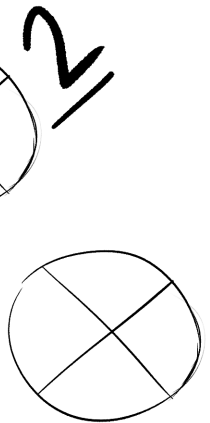
¡Saltemos la reja entonces!

Con valor chiquillos...



...valió.  
Ayúdala mejor.

**VALOR**



¿No se supone que tu eras el fuerte aquí?

¡Imagina que soy liviana para que sea más fácil!

# TESTEO Y VALIDACIÓN

Corresponde a la prueba de los distintos aspectos del juego, su evaluación y su posterior ajuste en base a los resultados observados. En base a los diversos testeos del juego se tomaron las siguientes decisiones de diseño:

## TABLERO:

Se convierte en Mapa o Pizarra. Los jugadores tienen la posibilidad de observar juntos más fácilmente la localización de las diversas áreas, establecer puntos de interés e incluso modificar y añadir aspectos de manera sencilla y orgánica. En un inicio se planteó la opción de un mapa con sectores gráficos dibujados con elementos tales como plazas, casas, edificios, tiendas, muelles o similares, pero tras los primeros testeos se hizo claro que la presencia de elementos gráficos ya presentes confundía a los jugadores y estos se limitaban a la hora de establecer puntos de interés, por lo tanto se retiraron la mayoría de elementos gráficos y se le asignó un color a cada "lote" de terreno donde cada Jugador y Narrador puede asignar por medio de pins o notas los puntos de interés.

## DIFICULTAD DE LAS TIRADAS:

El pie forzado en las reglas de rol indica que cuando los jugadores eligen que stat usar, no pueden utilizar el mismo dos veces seguidas a menos que sea el Narrador quién lo requiera. En contraparte el Narrador puede modificar la dificultad de una acción determinada por dados. Para controlar dicha dificultad, el Narrador pasó de no tener un límite numérico a tener un tope de 0 a 4 sin repetir antes de empezar de nuevo a menos que el dado(+) lo permita, de esta manera el Narrador también puede aplicar estrategia y es más coherente con el sentido de argumentación y negociación del juego sin sentirse absolutista.

## HOMEBREW:

El sistema propuesto aboga por la libertad creativa, donde el sistema sostenga las decisiones creativas en cuanto al diseño de cada personaje en términos tanto psicológicos como visuales como también los aspectos jugables. Las rondas de juego ayudaron a determinar cómo sería abarcada esta libertad creativa, dando paso al sistema de Negociación, donde el Narrador no es absoluto y dónde los Jugadores pueden cambiar aspectos del juego a nivel de narración sin necesidad de utilizar a su personaje. Las acciones OOC, es decir, fuera del juego, pasan a ser tan importantes como las acciones del personaje IC, es decir, dentro del juego.

## SISTEMA DE DADOS

Al presentarle el sistema de dados más simplificado a los jugadores, estuvieron de acuerdo en que la manera más sencilla de recordar el sistema es incluir el aspecto numérico tanto como gráfico de manera complementaria en vez de recurrir a uno solo.

## GRUPO 1

El grupo 1 de testeo fue el primer acercamiento real del sistema propuesto para el juego, compuesto de 3 personas con experiencia en juegos de rol de mesa, rol escrito y diseño de personajes.

Siguiendo la metodología propuesta por Tracy Fuller en su libro “Web Design Workshop, a playcentric approach to creating innovative games” para probar la metodología de juego propuesta a través de un “Script” o Guión. Se comenzó como si fuera la sesión 0 de cualquier juego de rol: Conversando acerca del juego, la temática, dudas y expectativas.

En este punto el juego contaba con un exoesqueleto muy básico de las primeras reglas y aún se estaban afinando detalles de dados, por lo tanto muchas de las preguntas hechas sirvieron para reforzar el sistema y notar áreas débiles.

Dicho eso, la sesión 0 se volvió el Capítulo 1 del Juego del Espantapájaros.

## 📌 DESARROLLO DE LAS SESIONES

Eligieron el nombre del pueblo, el cual pasó a ser COLVERGRAVE.

Además, eligieron puntos en el mapa para que fuesen las viviendas de sus personajes. En este punto el mapa aún contaba con edificios y árboles, lo que entorpeció un poco este aspecto, ya que la presencia de los mismos distrajo a los jugadores y se confundieron pensando que tenían que elegir si o si una casa o edificio y que no podían cambiar nada.

Al crear sus personajes eligieron ser un grupo 14-8-8, es decir, un personaje de 14 años y dos de 8 años.

Durante la primera sesión contaron el trasfondo de cada personaje, sus personalidad y determinaron cómo podrían conocerse.

Ya que no conocían el sistema con anterioridad, decidieron posponer el desarrollo de las habilidades y la distribución de stats hasta entenderlos mejor. Por lo tanto fue una sesión de contexto: Se dedicaron a hacer preguntas del mundo y a averiguar cómo podían calzar sus personajes en él.

La segunda sesión fue para negociar las habilidades y equipamientos de cada personaje, empezar a familiarizarse con el sistema de dados y descubrir los primeros enganches argumentales. Gracias a esta sesión se pudo determinar el modo correcto de balancear las dificultades con la intervención del narrador

Los jugadores decidieron llenar todos sus propias fichas y no usar personajes pre-generados, los tres lograron establecer motivos claros de por qué y cómo se conocen, sus motivaciones personales y los jugadores expresaron estar conformes con la idea de poder darle habilidades a sus personajes sin necesidad de limitarse sino que negociando acciones, dados y consecuencias de manera que no se sintiera injusto ni tuvieran que adaptar ideas para calzar con sistemas rígidos. Además, confirmaron que la combinación del aspecto visual de los dados juntos al aspecto numérico le facilitó entender los resultados.

Otra opinión general fue que si bien todos saben de diversos juegos de rol, les pareció un sistema amable e intuitivo para conocer sin estresarse por demasiada información o números.

## LOS PERSONAJES

Ilustración por Belén Luanne Monge Escobar, Beta Tester.

**NOMBRE:** Renée Blair  
**Edad:** 9 años

SALUD	ROSTRO	MANOS	ROPA
+	Maquillaje Pañuelo	Palo de Escoba (Tormenta China)	Collar

**STATS**

IMAGINACIÓN	3	REALISMO	1
PELEA	2	HUÍDA	2
VALOR	3	MIEDO	2

---

HABILIDADES	DESVENTAJAS	TALENTO DE CAZA	GRAN MIEDO	MOCHILA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se trago un payaso</li> <li>• Bastante Agil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ouesta que se ponga seria</li> <li>• Se lastima facil</li> </ul>	Shitposting (Estupidez)	Quedarse Sola	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Botiquin</li> <li>- Cuerda</li> <li>- Silbato</li> </ul>

**SHITPOSTING:** Es el poder de decir memes y frases chistosas para que estas generen alguna consecuencia mágica. Como depende de su intención en el momento el Narrador se encarga de pedirle un dado y depende de qué tan bien le vaya es qué tanto el Shitposting sale a favor, en su contra o de manera completamente aleatoria.

Notablemente además en sus manos tiene un palo de escoba con una cabeza de caballo hecha de papel, que es su caballo tormenta china.

Tormenta china puede ayudarla a escapar rápido junto a sus amigos, pero tiene que tener cuidado, porque tormenta china es fruto de su imaginación y por lo tanto si corre mucho, como cualquier caballo se cansa y si Renée tiene miedo y no puede imaginarlo, no funciona.

Ilustración por Maria Fe Balmaceda Tejeda, Beta Tester

**NOMBRE:** FOO FIGHTERS  
**Edad:** 8 años

**SALUD** (Full circle)

**ROSTRO:** HOODIE DE CONEJO

**MANOS:** LATAS telefonicas

**ROPA:** ZAPATOS ROJOS

**STATS:**

IMAGINACIÓN	4	REALISMO	1
PELEA	2	HUÍDA	2
VALOR	1	MIEDO	3

**HABILIDADES:**

- CURAR
- BUENA Memoria Inmediata

**DESVENTAJAS:**

- SE HIERE FACILMENTE
- VOLADA

**TALENTO DE CAZA:** ENCANTADOR DE OBJETOS

**GRAN MIEDO:** NO SER QUERIDA

**MOCHILA:** BOTELLA DE AGUA, YACES, Un my little PONY, CURITAS

**ENCANTADOR DE OBJETOS:** Foo, tiene mucha mucha imaginación, para ella todos los objetos tienen alma y por lo tanto, los trata como seres vivos. De vez en cuando les pide un favor y si los objetos están de buenas... Le hacen caso.


Se estaba escondiendo en la alcaldía y le pidió a una puerta que por favor no dejara que la encontraran. Le dió un besito a la puerta y la puerta se le devolvió a la persona que quería entrar.

Además, los zapatos rojos de Foo le muestran el camino amarillo a un punto determinado por ella cuando choca los talones.

Ha resuelto problemas de investigación solo con imaginación, como seguir pistas imaginando que es su adversario.



Ilustración por Ezequiel González, Beta Tester







**SALUD** 

**ROSTRO** CUBRE-BOCAS DE AKALI

**MANOS** WALKIE TALKIE

**ROPA** GUANTES FOSFORESCENTES

**STATS**

IMAGINACIÓN		<u>1</u>	REALISMO		<u>3</u>
PELEA		<u>3</u>	HUÍDA		<u>2</u>
VALOR		<u>3</u>	MIEDO		<u>2</u>

**HABILIDADES**  
BALLET  
LOCKPICKING  
ON TREND

**DESVENTAJAS**  
MAL HUMOR  
MALA REPUTACIÓN  
NOTAS BAJAS

**TALENTO DE CAZA**  
UNO CON LOS SUSTOS

**GRAN MIEDO**  
ABANDONO Y/O OLVIDO

**MOCHILA**  
DINERO  
BARRITA DE GRANOLA  
CELULAR

**NOMBRE: VINCENT LORENTZEN**  
**Edad: 14 AÑOS**

**UNO CON LOS SUSTOS:** Como Vincent es nuevo en el pueblo, todavía está descubriendo que cuando las niñas que decidieron adoptarlo hablan de sucesos paranormales, magia y un espantapájaros asesino, no están jugando, así que está descubriendo su talento en el camino también.

Ser uno con los sustos le permite volverse una criatura que causa miedo, cuando algo lo asusta y si todo va bien, podría asustar a esa criatura de vuelta o defenderse.

Para eso tendrá que descubrirlo primero eso si.

De todos los participantes es el único que tiene cierto poder de ataque o defensa, pero solo si logra imponerse a su sentido de la realidad.



- Como es un grupo de personas que ha jugado juegos de rol antes con un DM o Moderador, aún les cuesta negociar cosas, pero de a poco van soltándose con la dinámica propuesta y empiezan a proponer acciones ellos mismos.
- Como tienen experiencia en juegos de este tipo, han sabido seguir fácilmente los Macguffins argumentales, por lo que la mayoría de las pistas que han recolectado no han supuesto grandes rodeos, su motivación, más que la dificultad es la curiosidad de explorar el mundo nuevo.
- Los tres jugadores están conscientes de que los miedos de sus personajes son similares y eso podría jugarles en contra.

## GRUPO 2

El grupo 2 está compuesto por dos personas. Una de ellas tiene experiencia en juegos de rol de mesa, de rol escrito y diseñando personajes. La otra tiene experiencia en rol escrito y diseñando personajes, pero es la primera vez que juega rol de mesa.

La dinámica es completamente distinta, pues la experiencia de una persona, versus otra que recién está empezando prueba ser una gran guía: Mientras haya una persona que entienda la dinámica, será más fácil para el resto adaptarse.

También se inicia el Testeo desde la sesión cero, ya con varias reglas más definidas. Se mantiene el mapa con edificios y se vuelve a comprobar que no, no sirven ahí porque distraen demasiado. Se toma la decisión de sacarlos por completo.

Tener una persona que no participo de rol de mesa antes prueba ser una gran adición a la aventura, porque sus lógica para hacer preguntas y puntos de interés son a ratos inesperados, mientras que el grupo número 1 es muy eficiente descubriendo las pistas correctas rápidamente y pensando ideas para enfrentar al espantapájaros, el grupo dos está más interesado en la historia detrás del espantapájaros y del pueblo, les atrae, tanto a los jugadores como a los personajes la puerta abierta a descubrir cosas extra mientras investigan al espantapájaros y no les importa desviarse o tomar rutas más largas.

Buscan interactuar más con los NPC, hacer más preguntas y tratar de encontrarle lógica a artefactos mágicos que se encuentran en el camino.

### DESARROLLO DE LAS SESIONES

Eligieron el nombre del pueblo, el cual pasó a ser SMÖLVIL. Ya que aclararon que podían usar todo el mada, determinaron sus viviendas, siendo uno de los lugares elegidos una granja a las afueras de la ciudad.

Durante la sesión cero hacen preguntas de trasfondo y contexto para poder ubicar bien a sus personajes, además de sus familias en el contexto del pueblo y logran determinar cómo y por qué se conocerían ambos niños.

Además, son el primer grupo que elige adelantar un capítulo, para ver qué pasa.

Están al tanto de qué podrían perder algunas interacciones y pistas entre medio, pero quieren avanzar más rápido porque han pasado mucho tiempo investigando y hablando con NPC.

De todas forman logran obtener las pistas necesarias para encaminarse a resolver el misterio del espantapájaros, pero en vez de tener una ruta directa a la solución tiene varias posibles.

Prefieren hablar en tercera persona de sus personajes y recaen bastante en el mundo interno de sus personajes, por lo que el Narrador se ocupa de darles motivos para comunicarse, hablar y negociar, tanto entre ellos, como con NPCs y el mismísimo Narrador.

*Ilustración por Azul del Carmen Gilabert Góngora, Beta Tester*

**STATS**

SAUD	ROSTRO	MANOS	ROPA
3	SOMBRERO PIRATA	RELOJ DE BOLSILLO	SACO DE VESTIR
IMAGINACIÓN: 3	REALISMO: 2	PELEA: 2	HUÍDA: 2
VALOR: 3	MIEDO: 1		

**HABILIDADES**

- RATÓN DE BIBLIOTECA
- NIÑO EXPLORADOR
- PUZZLEZ

**DESVENTAJAS**

- CULTURA POP & TECNOLOGIA
- FUERZA
- MATEMATICAS

**TALENTO DE CAZA**

- INSTINTO DE CAZADOR

**GRAN MIEDO**

- SU PADRE

**MOCHILA**

- LAMPARA
- BRUJULA
- AGUA
- NAVAJA
- ENCENDEDOR

**Nombre:** JAMES HOOK MCBURNS  
**Edad:** 8 AÑOS

**INSTINTO DE CAZADOR:** Tiene la habilidad de presentir el peligro y tomarlo por sorpresa es muy difícil, Sin embargo, este talento solo funciona cuando está en peligro y puede fallar si se asusta o el espantapájaros supera sus dados. Su talento es una advertencia, no una defensa, así que debe tener cuidado.

Ilustración por Sabina Ricaño Zenteno, Beta Tester.

**SALUD** **ROSTRO** **MANOS** **ROPA**

**VELO DE APICULTOR** **AHUMADOR DE LATA** **IMPERMEABLE AMARILLO**

**STATS**

IMAGINACIÓN		<u>2</u>	REALISMO		<u>3</u>
PELEA		<u>1</u>	HUÍDA		<u>3</u>
VALOR		<u>2</u>	MIEDO		<u>2</u>

**NOMBRE: OAKLEY HOWELLS (THEY/HE)**  
**Edad: 14 AÑOS (13/01)**

**HABILIDADES**

- MEMORIA SELECTIVA
- SOLUCIONES MÚLTIPLES
- ENFOQUE EN DETALLES

**DESVENTAJAS**

- RECUERDOS FALSOS
- OVERTHINKER INSEGURO
- DALTÓNICO (PROTANOPÍA)

**TALENTO DE CAZA** **BEE-KEEPER**

**GRAN MIEDO**

- NO DIFERENCIAR REALIDAD Y MENTIRA
- PÉRDIDA DE MEMORIA

**MOCHILA**

- BITÁCORA
- LÁPIZ Y SACAPUNTAS
- ENCENDEDOR
- CACHO DE CERA DE ABEJA

**BEE-KEEPER:** Escribe cosas en su libreta y echa el papel en su ahumador casero para abejas. Depende de lo que haya escrito, el humo tiene consecuencias mágicas.

Si bien es un talento muy, muy útil, debe ser cuidadoso con lo que escribe, porque no es inmune a este humo. Además, como requiere de un objeto para usar su talento, si llegase a perderlo, no podría usar su talento además. Como es un Talento de Caza que sigue el principio “High risk, High reward”, no tiene otras condiciones.

Sus habilidades y desventajas son sutiles, en el sentido de que su fortaleza es al mismo tiempo su debilidad, así que debe tener cuidado.





Ilustración por Azul del Carmen Gilabert Góngora, Beta Tester

- A pesar de que solo era necesaria la ficha de identificación, ambas participantes quisieron hacer una referencia de cuerpo completo de sus personajes.
- Tienen la costumbre de tomar nota además de usar la pizarra para anotar cosas, de esa forma pueden marcar los lugares sin necesidad de ocupar mucho espacio en la pizarra, solo ponen un punto de interés.
- Dejan en la pizarra notas para las siguientes sesiones de juego, así recuerdan cosas que han hecho y cosas que querían hacer.



## RELACIONES ✨

INFJ



**MARLEY GARDNER**  
(HE/HIM) 35  
• PAPA???  
• EL CSMRE "TE IMAGINAS QUE EL FIN DEL MUNDO ES MAÑANA? EN FM ¡BUENAS NOCHES!"

APIKULTOR



**MAYA HINENSON**  
(SHE/HER) 32  
• BFF DE MARLEY  
• ATIENDE EL NELOLOO  
• MISS. APELO SEGURO  
• "NO LE DIGAS ESOS!"

EDITORA  
ISFP

PSYLIST



**REFS**  
• GARRY (IB)  
• RAINE (TOH)  
• HARUKA (KAGER)  
• GOLDEN RETRIEVER



C.M:  
• HIJO DE HIPNOS AVE:  
• HALCÓN ABETERO



**SPUR**



**OAKLEY HOWELLS**  
(THEY/THEM)  
• 14 AÑOS/10 HE/HIM  
ISFJ

- ENCENDEDOR
- BITÁCORA
- LÁPIZ Y SACAPUNTAS
- SILBATO

**HAB**  
• MEMORIA SELECTIVA  
• MÚLTIPLES SOLUCIONES  
• ENFOQUE EN DETALLES

**DES**  
• RECUERDOS FALSOS  
• OVERTHINKER INSEGURO  
• DALTONISMO PROTANOPIA

- ♥ FANFICS/DISNEY TV. SHOWS
- ♥ CEREAL
- ♥ ABETAS ☺ AMARILLO
- ✗ ESCUELA (PA Q(?))
- ✗ NOISE
- ✗ TOMATO
- ♥ BORDAR

**PERSO. FACTS**

- NICE, EASY GOING
- CHILL AFFECTIVE
- BROMISTA (POQUIS)
- HIRIENTE SIN QUERER VAA
- DAYDREAMER
- EVASIVO

SE DISCULPA AL TIRO  
DESCONFIA DE SI MISMO

IMAGINACIÓN 2    REALISMO 2+1  
PELEA 1            HUIDA 3  
VALOR 2            MIEDO 2

Ilustración por Sabina Ricaño Zenteno, Beta Tester.

# SISTEMA DE PRODUCTOS

1. **Tablero/Pizarra:** En forma de pizarra de corcho y tela, en el cual se puede intervenir y modificar de manera orgánica y sencilla. Medidas(X, Y) en base a las plataformas de impresión disponibles y la optimización de recursos además del tamaño estándar de las pizarras de corcho.
2. **2 sets de personajes pregenerados con Backstory:** Ideales para aprender a jugar o tener un ejemplo claro de cómo llenar la ficha de personaje, sacar ideas o presentar situaciones tentativas. Medidas (x, y) en base a hoja tamaño --- tomando en cuenta impresión a doble cara y márgenes de corte para optimizar la impresión y corte, obteniendo 2 hojas de personaje por cada hoja tamaño ---
3. **4 hojas de NPC pregenerados:** Listos para usar sin que el Narrador deba idear información extra y que además funcionan para la Aventura incluida en el juego.
4. **Reglas y Contexto para todos los jugadores:** Listado de reglas que debe manejar cada Jugador y también el Narrador. Mini cuadernillo de (x, y) y (x) páginas.
5. **Aventura predeterminada:** Corresponde a una Aventura prediseñada para el sistema del juego que no requiere cambios pero puede modificarse a gusto. Ideal para aprender a jugar en una primera instancia, tomar ejemplos para Aventuras futuras y entender cómo funcionan los capítulos.
6. **4 Hojas de Personaje en Blanco:** Listas para llenar desde cero a gusto por cada jugador.
7. **4 hojas de NPC en Blanco:** Listas para llenar desde cero a gusto por el Narrador.
8. **16 imágenes de personaje Jugable y 10 de NPC:** Corresponde a distintos rostros en tamaño (x,y) para rellenar la parte visual de las fichas de PJ y NPC, para usarse de placeholder o como imagen definitiva, a gusto de cada Jugador o Narrador.
9. **5 dados de Scarecrow Hunt:** Un dado para cada posible Jugador(4) y uno extra

para el Narrador, facilitando así que cada participante del juego pueda realizar sus propias tiradas sin necesidad de mover los dados de los demás jugadores.

10. **15 pins:** 5 pins rojos, 5 pins azules y 5 pins amarillos para marcar locaciones en el mapa.
11. **10 clips:** Para adjuntar de manera sencilla la imagen de los personajes, tanto como posibles PJ como NPC a las fichas.
12. **Taco de notas adhesivas:** De distintos colores, para poner en la pizarra, tanto dentro como fuera del mapa y hacer anotaciones visibles para toda la mesa de juego.

# BIBLIOGRAFÍA

## LIBROS

1. Campbell, J., & Rodriguez-Luis, J. (1995). El Heroe de Las Mil Caras. Fondo de Cultura Economica.
2. Corbett, D (2018). El arte de crear personajes en narrativa, cine y televisión. ALBA Editorial.
3. Fullerton, T. (2008). Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games. Elsevier Science & Technology.
4. Huizinga, J. (2021). Homo Ludens: [ Obra dedicada al estudio del juego como fenomeno en la cultura ] (E. Imaz, Trad.). Independently Published.
5. Jung, C. G. (1970). Psychology and religion: East and west (R. F. C. Hull, Trad.; 2a ed.). Routledge.
6. Lagos, P. (2011). Ecografías del “Yo”: documental autobiográfico y estrategias de (auto)representación de la subjetividad. Comunicación y Medios, (24), pp.60-80
7. Lankoski, P. (2002). Character Design Fundamentals for Role-Playing Games. Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination, pp.139-148.
8. Lurie, A.. (1990). Don't Tell the grown ups: The Subversive Power of Children's Literature.
9. McKee, R. (2006). El Guion/ Story: Sustancia, Escritura, Estilo Y Principios De La Escritura De Guiones/ Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. Alba.
10. Vogler, C.. (2002). El Viaje del Escritor. : MA NON TROPPO.

## RECUPERADO DE INTERNET

1. Sanderson, B (20 de Febrero 2007) *Sanderson's First Law*. Brandon Sanderson. <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>
2. Sanderson, B (16 de Febrero 2012) *Sanderson's Second Law*. Brandon Sanderson. <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-second-law/>
3. Sanderson, B (25 de Septiembre 2013) *Sanderson's Third Law of Magic*. Brandon Sanderson. <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-third-law-of-magic/>