

El Heredero de Hanzuo

El Heredero de Hanzuo

El viento del cambio se acerca al Clan Otome, el Señor Hanzuo, debe elegir de entre sus hijos al próximo líder del Clan, como padre ve en sus hijos grandes cualidades para dirigir al clan, si embargo sus hijos tienen enemigos que solo ven sus defectos.

Si alguno de ellos quiere dirigir al clan debe sobreponerse a sus defectos, neutralizar a sus enemigos, forjar alianzas y mantener amistades.

Eres uno de los herederos del señor Hanzuo, ¿Qué harás para ganar el poder? ¿A quien te enfrentarás? ¿Qué sacrificios es necesario hacer?

Lo que necesitas para jugar

Primero leer este documento y estar familiarizado con él, 2 dados de 6 caras de diferentes colores, hojas para los personajes, lápices, papel en blanco y algunos amigos.

Un espacio cómodo, música ambiental, bebidas y botanas son opcionales.

Tu heredero

Cada heredero tiene 4 aspectos diferentes: Identidad, Objetivo Oculto, Secreto y Relaciones.

- Identidad nos dice quien eres y porque has destacado, el señor Hanzuo ve en ti estas cualidades pero para tus enemigos es un defecto.
- Objetivo Oculto es una meta personal que deseas cumplir, no esta relacionada directamente con el liderazgo del clan pero puede brindar algún tipo de beneficio.
- Secreto es un elemento que deseas esconder de tus enemigos e incluso de señor Hanzuo, si este se revela impediría que puedas dirigir al clan.
- Relaciones son aquellos que están cerca de ti, son amigos que desean ayudarte a cumplir tus objetivos o quienes conocen tu secreto y quieren ayudarte a esconderlo o revelarlo positivamente, aliados que te apoyan en tus objetivos pero de una forma condicionada, finalmente son también tus enemigos que buscan tus debilidades, minimizan tus logros y maximizan tus errores.

A continuación hay una serie de tablas que te pueden servir como ideas para Identidad, Objetivo Oculto y Secreto, estas tablas ofrecen guías para que los jugadores agreguen detalles según lo consideren pertinente, si tienen una idea propia para una identidad, secreto u objetivo oculto es perfectamente valido si desean usarlo en tanto encaje en el tema.

Al leer las tablas te puedes dar cuenta de que hay muchos “alguien” “algunos” entre otros, es aquí donde cada jugador debe agregar los detalles, ¿Quién se opone a sus metas y porque? ¿Quiénes le ayudan y porque?

Identidad

2d6	Quien eres	Como te beneficia	Como te perjudica
2	Eres hijo de la señora Ayaka, esposa de Hanzuo	Si el señor Hanzuo falleciera antes de elegir un heredero tu serias por derecho el señor del clan Otome.	Si el señor Hanzuo muere súbitamente tú te beneficias, pero si tú falleces muchas personas se benefician.
3	Eres hijo de la concubina Norie, la favorita del señor Hanzuo	Tu madre ha estado cerca del señor Hanzuo desde hace años y el afecto que siente hacia ella también recae en ti.	Las madres de los demás hijos te ven con envidia y resentimiento, mas de alguna desearía tu muerte en beneficio de sus propios hijos.
4	Eres un erudito	El señor Hanzuo ve en ti un futuro sabio, lo que necesita el clan si quiere progresar.	Para los miembros del clan eres un inconveniente menor, quien esta mas interesado en el estudio que en los asuntos del clan.
5	Eres un gran guerrero	El señor Hanzuo ve en ti un futuro líder militar, hábil con la katana y la mente, con buena relación entre los guerreros.	Los guerreros se aburren en tiempos de paz, muchos temen que tu naturaleza combativa lleven al clan por el camino de la violencia.
6	Eres un artista talentoso y hábil	Sea cual sea el arte tú lo dominas, el señor Hanzuo piensa que si te enfocas en el arte de la política puedes hacer crecer al clan.	La gente te considera banal y superfluo, pocos son quienes creen que verdaderamente tengas la capacidad de dirigir al clan.
7	Eres la oveja negra de este clan	El señor Hanzuo considera que tu habilidad para mentir, engañar, chantajear y sabotear es parte de la vida política de todo clan.	Pocos se fían de ti, quienes trabajan contigo suelen estar obligados por alguna circunstancia o ser personas de dudosa reputación.
8	Eres un gran diplomático	Muchos reaccionan mejor ante un halago que a las amenazas, tus dotes diplomáticas pueden evitar muchos conflictos para el clan.	De poco sirve hablar en tiempos de guerra, para algunos simplemente careces de lo necesario para momentos de conflicto.
9	eres el hijo equivocado	De ser el hijo de un comerciante o un mercader serias feliz, encuentras placer en las cosas simples de la vida por lo que el señor Hanzuo ha meditado que al no tener hambre de poder puedas ser verdaderamente un gran líder.	Tus intereses, tan ajenos a los habituales en la nobleza hace que te subestimen, ciertamente muchos piensan que debiste haber sido el hijo de un comerciante o un campesino.
10	Eres hijo adoptivo	Ahora eres un señor pero antes solo eras un muchacho más, el señor Hanzuo contrajo una deuda de honor con tu familiar y te adoptó, tu humildad ha ganado aliados inesperados.	Sin importar tus talentos y habilidades no dejas de ser adoptivo y muchos se cuestionan la legitimidad de que aspire a dirigir el clan.
11	Eres quien no se destaca	Contrario a tus hermanos no destacas en ningún aspecto, el señor Hanzuo se pregunta si tu incapacidad de destacar solo es tu capacidad de ser versátil.	Muchos ven en ti a un joven mimado que carece de la perseverancia y disciplina necesaria para completar aquello que se propone, sea aprender o dirigir un clan.
12	Eres Mujer	El señor Hanzuo conoce tu mente astuta, solo él te consideraría seriamente para dirigir el clan en vez de ser un medio-para conseguir una alianza por matrimonio.	Pocos entre los hombres del clan permitirían a una mujer dirigiendo el clan, debes asegurarte que no les quede otra opción.

Objetivo Oculto

2d6	Objetivo oculto
2	Deseas demostrar tu habilidad ante un importante maestro
3	Buscas reencontrar a una persona de tu pasado
4	Buscas venganza por el agravio de un enemigo
5	Quieres difundir una creencia personal
6	Quieres recuperar una preciada posesión
7	Necesitas ampliar tu red de aliados
8	Quieres limpiar tu reputación
9	Deseas liberarte de cierta obligación
10	Tienes problemas que es necesario resolver
11	Debes eliminar a tus enemigos
12	Estas profundamente enamorado

Secreto

2d6	Secreto
2	Quieres asesinar a un noble para vengar una ofensa hacia tu madre
3	Eres miembro de una secta religiosa perseguida por el gobierno
4	Has sido entrenado para ser un asesino
5	En realidad no eres hijo del señor Hanzuo
6	Estas tramando un golpe de estado contra el señor Hanzuo
7	Al llegar al liderazgo del clan vas a eliminar a ciertas cabezas de familia
8	Sigues una estricta filosofía que limita tus acciones
9	Recibiste una profecía que detalla el momento de tu muerte
10	Pese a las apariencias no quieres dirigir el clan
11	Los espíritus de la naturaleza y los muertos te hablan y aconsejan
12	Has cometido un horrible crimen

Los objetivos ocultos son muy generales, de forma que cada jugador tiene que responder a los detalles, los “quien” “donde” “cuando” “como” “porque”, en el caso de que un jugador quiera usar un objetivo oculto propio puede usar esta lista como referencia.

El tiro por secreto debe ser solamente entre el jugador y el director, de forma que cada jugador solo conoce su propio secreto, al empezar la partida el director revelará cuales secretos hay en juego pero no a quien pertenecen, los jugadores pueden entonces tratar de revelar los secretos de los demás. Al igual que con los objetivos ocultos cada jugador tiene que agregar detalles o puede usar esta lista como referencia para crear secretos propios.

Relaciones

Ahora que ya conocemos la identidad, el objetivo oculto y el secreto de cada heredero debemos saber quienes están involucrados y de que forma.

Amigos – ayudan al heredero a conseguir sus objetivos, el apoyo que brindan es incondicional.

Aliados – ayudan al heredero a conseguir sus objetivos pero el apoyo que brindan esta condicionado.

Enemigos – obstaculizan al heredero a conseguir sus objetivos.

Al inicio cada heredero tiene 6 relaciones para distribuir entre amigos, aliados y enemigos (al menos uno en cada categoría) las relaciones pueden ser individuos, grupos u organizaciones, durante el desarrollo del juego cada heredero puede ganar o perder relaciones.

En cada relación hay que establecer el nombre, la función o cargo que tiene y una breve frase detallando su tipo de relación con el heredero.

Shizuko – la joven concubina del señor Hanzuo, desea que el gran guerrero llegue al liderazgo para poder estar con él sin tener que ocultar su amor.

Los ninjas del clan dragon – asesinos y espías del clan Hanzuo, tienen una alianza con el hijo adoptivo para eliminar a un importante general

Los generales del clan – líderes militares del clan, se oponen fervientemente a ser dirigidos por la oveja negra ya que lo consideran un hombre carente de honor.

¿Porqué quiero enemigos?

Una pregunta muy buena, nadie quiere enemigos, menos aún cuando estos se oponen a nuestras metas.

Sin embargo toma en cuenta que al no tener enemigos no sabes quien se opone a tu heredero, no puedes tomar acciones directas para tratar de detenerlo y estarías luchando contra rumores.

Bienes y recursos

Cada personaje dado su posición dentro del clan tiene posesión o acceso a diferentes tipos de bienes o recursos y pueden hacer uso de ellos en tanto no desvíen la atención de los objetivos del juego.

Aunque no pretende ser una lista, el tipo de bienes a los que tiene acceso el heredero puede incluir:

- Armas: frecuentemente un daisho (una katana y un wakisashi)
- Armadura: ceremonial y de combate
- Ropajes: para galas o de uso diario
- Un caballo
- Un sirviente personal
- Además de los bienes que puedan ser necesarios para sus gustos y aficiones
- Es razonable considerar que tienen acceso a tierras, una considerable cantidad de dinero y bienes, pero no hay que permitir que estos recursos sean mal utilizados durante el juego.

Una vez que hemos completado estos pasos debemos darle un nombre y con todo esto ¡ya tenemos un heredero listo para jugarlo!

Usando todo

Cada tiro de dados que hacemos nos puede acercar a cumplir nuestras metas o por el contrario puede alejarnos es por ello que cada tiro representa momentos de gran tensión que cambian el desarrollo de la historia, esto hace que los tiros de dados son poco frecuentes en relación a otros juegos, en un combate por ejemplo no nos interesa el golpe a golpe, tajo a tajo, lo importante de ese combate esta en los resultados y como este encuentro afecta la obtención de nuestras metas.

Al tirar dados debemos tener en claro que es lo que deseamos conseguir, ¿convencer a un potencial aliado de brindarnos su ayuda?, ¿derrotar a los ninjas enviados a asesinarlos?

Al tirar dados lo hacemos con 2 dados de 6 caras de diferente color, uno de estos será nuestra determinación, habilidad, conocimientos y recursos, el otro será de nuestro oponente, su determinación, habilidad, conocimientos y recursos.

El dado de nuestro oponente se resta del resultado que hayamos obtenido en nuestro dado con lo que podemos obtener un resultado entre -5 a +5

Cuando el resultado es positivo +1 hemos conseguido el objetivo pero por un estrecho margen, algo hemos perdido para lograrlo, con un resultado de +2 a +4 conseguimos el objetivo sin perder o ganar nada adicional, finalmente si el resultado es +5 además de cumplir el objetivo obtenemos un beneficio adicional.

Si el resultado es negativo -1 nuestro oponente consigue su objetivo perdiendo alguna ventaja, si el resultado es -2 a -4 se consigue el objetivo de nuestro oponente sin perder o ganar nada, si el resultado es -5 nuestro oponente consigue su objetivo y además consigue una ventaja sobre nosotros.

Si el resultado es 0 entonces ninguna de las partes obtiene una ventaja sobre el otro por lo que la situación se mantiene sin cambios.

Si el resultado es positivo el jugador que intento la acción narra el éxito, si el resultado es negativo el director del juego narra el fracaso.

La naturaleza exacta de lo que podemos perder o ganar varia de acuerdo al conflicto en el momento, como ejemplo veamos la siguiente situación:

Hemos asistido a intentar reclutar al general Michinori, después de una tarde de negociaciones tiramos los dados para saber el desenlace.

Con un -5 la negociación ha ofendido al general Michinori, además de no reclutarlo ahora es nuestro enemigo

Con un -4 a -2 el general rechaza cortésmente nuestra alianza al no considerarla provechosa

Con un -1 el general rechaza la alianza hasta que demostremos que contamos con el apoyo del general Sukinori

Con un 0 no hemos logrado convencer al general aunque tampoco nos ha rechazado, y hay posibilidades de convencerlo en otro intento más adelante.

Con un +1 el general Michinori se une a la causa, pero nos deja en claro que el no actuará en contra de las indicaciones del general Sukinori

Con un +2 a +4 el general crea una alianza con nosotros pues la considera favorable

Con un +5 el general esta convencido de nuestra causa por lo que intentará atraer a su amigo el general Sukinori

Acusando los secretos

Los jugadores pueden tratar de revelar el secreto de los otros y a esto se le llama Acusar, al comenzar el juego los jugadores tienen conocimiento de los secretos pero sólo como un rumor, no tienen los detalles ni saben a quien pertenecen, salvo el propio, sin embargo no se puede hacer una acusación sin pruebas y para obtenerlas se pueden valer de sus aliados y amigos o incluso de los aliados, amigos y enemigos de los otros herederos.

Cuando un jugador es acusado por el secreto que tiene tira los dados, al obtener un éxito el jugador narra la forma en que logra ocultarlo y se cuenta un éxito, si fracasa entonces un trozo de información es revelado, se anota un fracaso y el director le narra al jugador que forzó el secreto un detalle.

Cuando un jugador es acusado por el secreto que no tiene tira los dados, al obtener un éxito el jugador narra la forma en que prueba ser acusado falsamente y el heredero que realizó la acusación tiene la opción de revelar un detalle de su secreto o de anotarse un fracaso en identidad al realizar acusaciones falsas, si fracasa el director narra como solamente prueba que la acusación se realizó falsamente sin repercusiones para el acusador.

La acusación es muy seria y los riesgos son altos, puedes ponerte en camino a descubrir el secreto de otros heredero o quedar en ridículo.

Sin embargo debes considerar que harás una vez que descubras el secreto de otro heredero, ¿lo revelarás para librarte de un rival? ¿lo ocultarás para forzar una alianza?

Como puedes ver conocer secretos es una poderosa herramienta que puede definir el juego, por eso los riesgos en una acusación son también altos.

Cumpliendo metas y terminar el juego

Este juego esta pensado para jugarlo en una sesión o dos como mucho, así que es importante saber como podemos conseguir las metas del heredero.

Cuando el heredero reúne 4 éxitos usando su objetivo oculto este se cumple, así mismo gana 2 éxitos que se suman a los de identidad, el jugador narra como el objetivo oculto le ayuda a intentar conseguir el liderazgo.

Cuando el heredero reúne 4 fracasos usando su objetivo oculto este ya no puede realizarse, adicionalmente obtiene 2 fracasos que se suman a los de identidad, el director narra como el objetivo oculto le dificulta intentar conseguir el liderazgo.

Cuando el heredero reúne 4 éxitos usando su secreto este ya no representa una amenaza, puede ser porque ya no hay riesgo de que se revele o porque se ha revelado de una forma benéfica para el heredero, así mismo gana 2 éxitos que se suman a los de identidad, cuando reune 4 fracasos usando su secreto este se revela y no puede ser elegible para dirigir el clan.

Cuando el heredero reúne 6 éxitos usando su identidad ha logrado poner en manifiesto sus cualidades y virtudes con lo que gana el favor del señor Hanzuo y es elegido su sucesor, al tener 6 fracasos sus enemigos han expuesto sus defectos con lo que el señor Hanzuo ya no lo considera digno de ser su sucesor.

Reunir 6 fracasos de identidad no es el fin del juego, el heredero ya no puede dirigir el clan, ¿y si nunca lo quiso? tal vez quiere que el erudito gane o simplemente no quiere que el hijo equivocado dirija el clan.

Hay otras metas, distintas a ganar el clan y que son igual de divertidas.

El director del juego

Finalmente unas cuantas palabras para el director del juego, primero tus obligaciones, mantener el flujo y ritmo del juego, narrar los fracasos de los jugadores, plantear situaciones y conflictos a resolver.

Permite que los jugadores rellenen los detalles de las situaciones a las que se enfrentan y que ellos mismos respondan a las preguntas que puedan surgir respecto a los detalles en juego, en tanto tenga sentido y aporte al desarrollo de la historia cada aportación es importante.

¿Qué tan grande es el territorio del clan? – tu dime, es grande e importante o pequeño e insignificante.

¿Hay alguna festividad cercana? – ¿necesitas que haya una? Adelante dime se celebra

¿En que estación estamos? Me imagino como en verano – perfecto es verano

Y también unas cuantas sugerencias.

Este juego no trata de ser históricamente correcto, cuando los jugadores incorporan elementos que consideran propios del género (o de la época o de la región) seguramente recurrirán a clichés y estereotipos, no importa, pues proporcionan un punto de referencia rápido que los participantes pueden entender, además esto ayuda a que cada juego sea propio e individual no solo a cada grupo sino a cada sesión.

Fomenta el conflicto en tanto este aporte a la historia y al desarrollo de los personajes, no les digas a los jugadores como se sienten los herederos mejor diles como se siente el entorno, has preguntas acerca de detalles de la historia y de otros personajes.

Finalmente el juego no es tuyo, una vez empieza es de todos.

Este no es el primer juego de rol que diseño, en su más estricto sentido tampoco el primero que publico.

Es el primer juego de Plan B Games lo que me llena de orgullo al compartirlo.

Este juego nació durante una lectura, creció durante la madrugada con preguntas del tipo de ¿y si uso tablas? ¿y si los tiros se oponen? ¿porqué no me voy a dormir?, se desarrolló en las tardes en que alternaba escribir y cuidaba de que mi hijo no apagara la compu, maduro durante el playtest en que me dije “¡Funciona!” con el mismo tono que mi tocayo Víctor Frankenstein grita “¡Vive!”, todo esto ante la mirada de mi esposa quien aparentemente se preguntaba si lo terminaría en algún momento.

Espero disfrutes este juego tanto como yo disfrute haciéndolo, escríbeme tus comentarios, dudas y sugerencias a los datos de contacto, con gusto te responderé.

Anda, comienza ya a jugar.
Víctor O. Andrade R.

Escrito por: Víctor O. Andrade R.
Diseño de portada y editorial: Víctor O. Andrade R.

Playtesters: Richie, Sammy, Thomas y Luke

Agradecimientos:

Mariana mi esposa que me aguanta día a día.
Iván mi hijo quien espero que algún día lea este texto con sus amigos
Unnamed Bastards, ustedes saben quienes son, no se si agradecerles u odiarlos, pero no me son indiferentes.

Contacto:

zelguedez@gmail.com / www.facebook.com/gamesplanb.com

Este documento esta bajo la licencia Creative Commons Attribution
Non-Commercial Share Alike 3.0
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us>

Lo que de otra forma significa que puedes hacer trabajos derivados de este documento en tanto:

- Me des el crédito por la obra original.
- No lo cobres o lucrees con el.
- Permitas a otros hacer lo mismo con tu trabajo.

