



Contigo en
la distancia
cultura desde casa

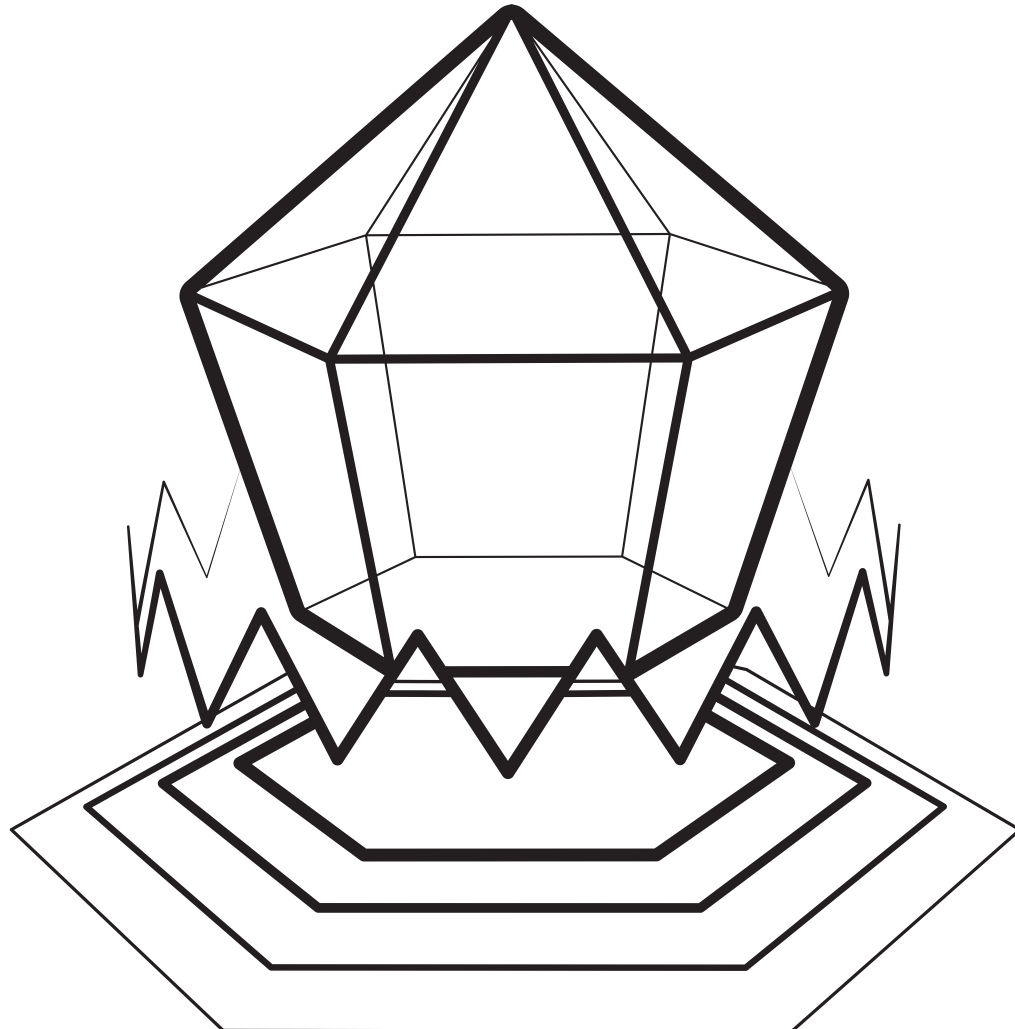
Cultura digital



Proyecto seleccionado de
la Convocatoria: CCD / La Colmena
AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL

MINISTR3S DEL PLURIVERSO

UNA EXPERIENCIA DISEÑADA POR
DIEGO ALATORRE GUZMÁN




16+


3-6


2-4 h



juegos

MINISTR3S DEL PLURIVERSO

Una experiencia lúdica diseñada por Diego Alatorre Guzmán





ÍNDICE

MINISTR3S DEL PLURIVERSO 2

Introducción	2
¿Qué son los juegos de rol?	3
Sistema del juego	4
Preparación y guía rápida del juego	5
Narrativa inclusiva	6
ACTO 0. El trasfondo	6
ACTO 1. El Ministerio	8
ACTO 2. La tripulación	9
ACTO 3. La Misión	10
ACTO 4. El conflicto	11
ACTO 5. El regreso	17

ARTEFACTOS 18

CONTRATO	19
CONSTELACIÓN	21
DADOS DEL DESTINO	22
FUTURÓGRAFO	23
FUTUROTECA	24

ANEXOS 25

Ejemplo de juego	25
¿Quieres mayor dificultad?	28
Otros escenarios	28
Créditos	30
Ilustradores	30
Concepto y desarrollo del juego	31
Agradecimientos	31



MINISTR3S DEL PLURIVERSO

Un viaje en el FUTUROSCOPIO habrá de ofrecerte una visión amplia del Pluriverso, y al futuro, como un punto de fuga desde donde trazar nuevos horizontes.

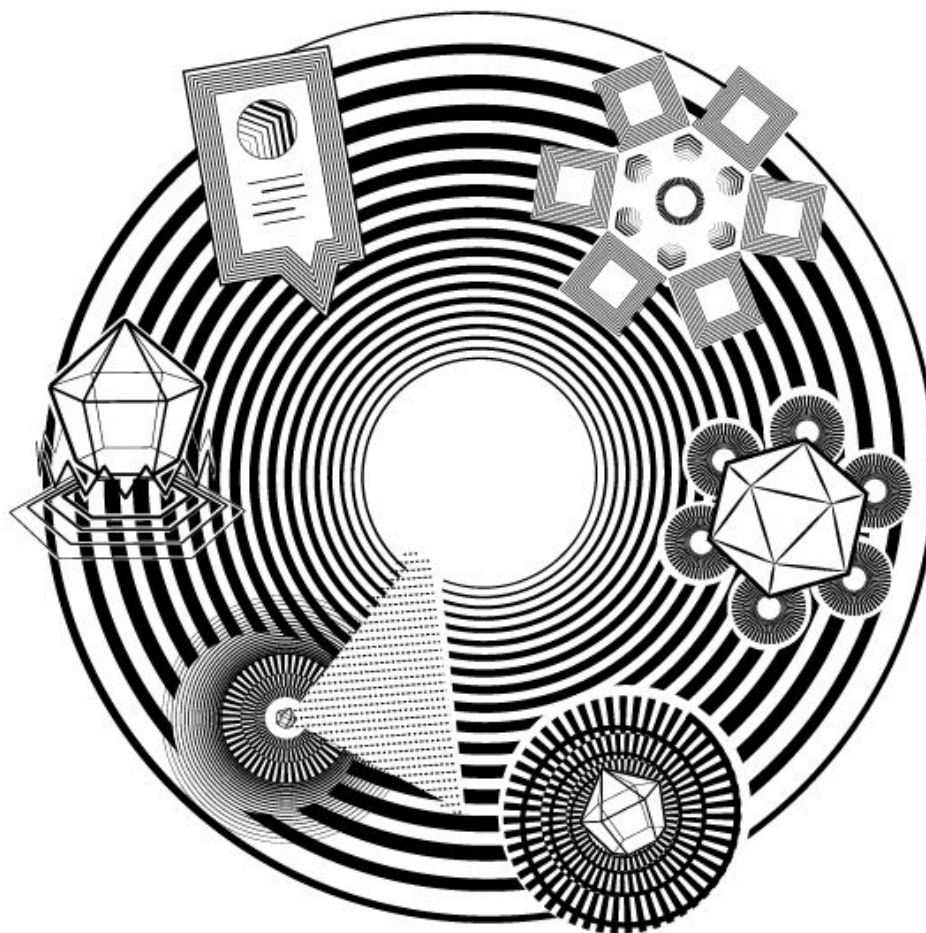
Introducción //

MINISTR3S DEL PLURIVERSO es una aventura fantástica narrada en torno a un viaje en el tiempo. Los jugadores que acepten el reto serán reclutados por el Ministerio del Pluriverso y embarcados en una misión para extirpar un quiste en el futuro, que atenta con normalizar la realidad, comprenderla y controlarla, permitiendo la repetición sistemática de los mismos hechos y sucesos día tras día, sin final.

Embarcados en la misión hacia lo desconocido, los jugadores irán descubriendo que la empresa resulta más compleja de lo que les habían dicho, sin embargo, eso todavía no lo saben.

Por ahora, lo más importante será prepararte para el viaje en el tiempo: la misión que estás por comenzar te promete una visión nueva de una realidad nunca antes experimentada, el futuro se te presenta como una oportunidad desde donde voltear a ver tu presente y volver a entenderte.

La narrativa correrá acorde esta BITÁCORA que te guiará y dará pistas, las pistas necesarias para reclutar una Constelación (de 2 a 6 jugadores) que te acompañará en un viaje más allá de lo normal.

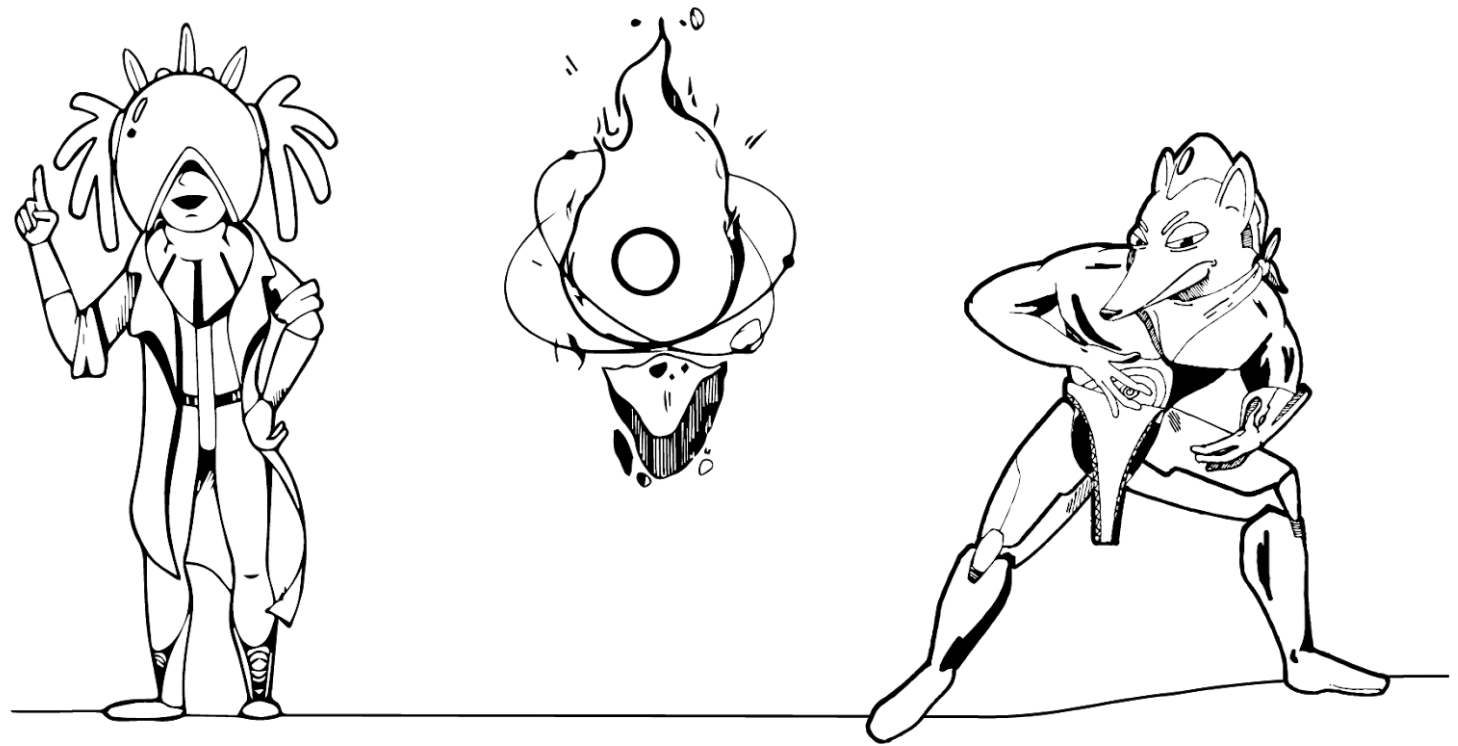


¿Qué son los juegos de rol? //

Son juegos basados en historias donde los jugadores interpretan un personaje. Imagina que estás dentro del libro o de la película y que las acciones dependen de tus decisiones.

Crea un escenario imaginario donde cada participante tomará decisiones por turnos, para resolver la situación. El destino de los personajes dependerá del ingenio de cada quien y del azar, pues el uso de dados les ayudará a determinar el rumbo de las decisiones elegidas.

No es muy diferente de jugar a interpretar a tu heroína o héroe favorito, o convertirte en una persona con poderes especiales que te ayudarán durante la misión. Usando sus habilidades y realizando acciones por turnos para desarrollar la historia.




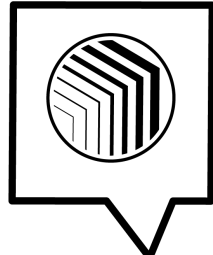

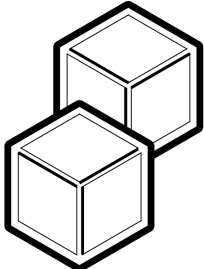
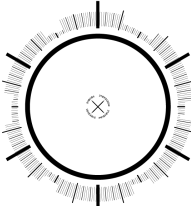
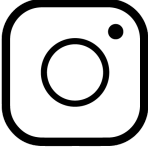


// Sistema del juego

El juego se basa en el sistema FATE y se divide en una introducción y cinco actos. Cada acto conlleva un artefacto a través del cual se forma se le da seguimiento a la narración.

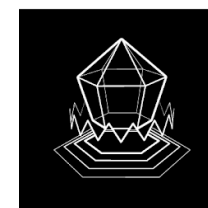
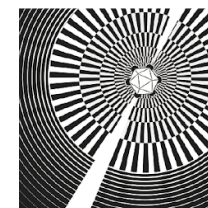
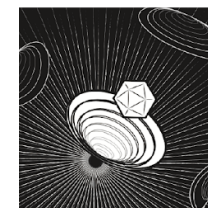
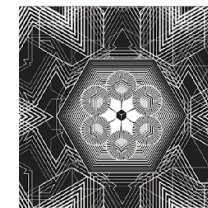
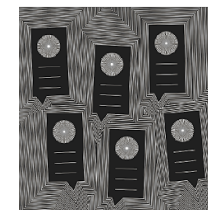
Para jugar una ronda de MINISTR3S DEL PLURIVERSO, se necesita:

- Mínimo 2 jugadores dispuestos a compartir una experiencia extratmosférica, con duración de 1 a 3 horas-tierra. Una mesa, varios lápices de colores y una copia de los siguientes **ARTEFACTOS**:

	<p>BITÁCORA: contiene las instrucciones para darle seguimiento a la narración a través de los ACTOS, describe los preparativos, el trasfondo, las pautas para guiar a los jugadores y a los siguientes artefactos:</p> <p>CONTRATO: formato para definir las características y habilidades de cada personaje. Cada jugador requiere una copia (ACTO 1).</p>	
	<p>CONSTELACIÓN: acuerdo colectivo que vincula la voluntad y sienta por escrito el punto de partida. Se requiere una por tripulación (ACTO 2).</p> <p>DADOS DEL DESTINO: determinan rumbo de la expedición en el tiempo. Mínimo uno, de preferencia dos dados de seis caras por juego (2d6) (ACTO 3).</p>	
	<p>FUTURÓGRAFO: instrumento para tomar FUTUGRAFÍAS. En estas se guarda la evidencia del escenario alcanzado por tripulación. Se requiere mínimo una por misión, pero también puede ser que haya varias, repartidas entre los ministros (ACTO 4).</p> <p>FUTUROTECA: librería las MISIONES, CONSTELACIONES y FUTUGRAFÍAS compartidos por nuestra comunidad de ministros exploradores (Acto 6).</p>	

Preparación y guía rápida del juego //

1. Ten a la mano esta **BITÁCORA** y léela atentamente antes de comenzar. Recuerda que aunque el juego está diseñado para que cualquier jugador tome control de la narrativa, lo más probable es que alguien comience y tenga mayor responsabilidad en mantener el juego divertido y muy probablemente ese tendrás que ser tú, por lo que es importante comenzar desde **ACTO 0: El trasfondo.**
2. Una vez frente al resto de jugadores, deberás ponerles en contexto, comenzando desde el ACTO 0, o a partir del **ACTO 1: El ministerio.** Lee en voz alta el texto y al terminar reparte a cada jugador un **CONTRATO**. Asegúrate de que todos lean atentamente el objetivo de la misión.
3. Habiendo terminado, cada jugador deberá presentar su personaje, y a continuación podrás leer en voz alta, o pasar el **BITÁCORA** a algún otro jugador y pedir que lea el **ACTO 2: La tripulación.**
4. Rellenar la **CONSTELACIÓN** con la información requerida y colocar al centro de la mesa. Este documento sienta la base para desarrollar la historia por venir, por lo que deberán intentar construirla de manera que refleje el sentir colectivo de la tripulación.
5. Para comenzar el viaje deberán leer el **ACTO 3: La misión** y escoger quién determinará el rumbo de la expedición. Esta persona estará encargada, de tirar los **DADOS DEL DESTINO** y decodificar el escenario alcanzado.
6. Habiendo reconocido el escenario alcanzado, podrán continuar con el **ACTO 4: El conflicto,** correspondiente, a partir del cual deberán describir el escenario alcanzado dentro de su **FUTURÓGRAFO**. Sólo entonces podrán comenzar a prepararse para regresar a casa.
7. El **ACTO 5: El regreso** conlleva una pequeña reflexión a partir de la cual, habrán vencido al futuro, o no.
8. El juego se podrá dar por terminado cuando:
 - a. Se mueren todos los personajes por sus consecuencias dentro del juego.
 - b. Se acaban las cartas rojas y los jugadores lograron sobrevivir.
 - c. Se completa la trama y todxs les Ministres del Pluriverso regresan al presente.





//Narrativa inclusiva

También llamados los *Mosqueteros del Futuro*, el Ministerio del Pluriverso opera bajo la máxima de “*Todes para une, une para todes*”. Este principio permitirá que cualquier jugador tome el control de la narrativa, al menos temporalmente. El resto del tiempo, la última palabra está en la coherencia que mantengan los jugadores a lo largo del tiempo y últimamente en los dados.

A continuación la persona que narra comenzará a leer en voz alta la introducción de manera que todes tengan una noción del universo en el que están y qué tipo de personajes son. Acto seguido, cada jugador comenzará a construir su personaje: un Ministro del Pluriverso. Cuando estén listos se presentarán, cada quien a sí mismo.

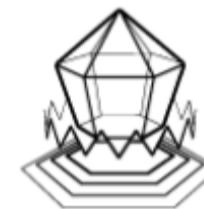
Si en algún momento, cualquier jugador siente que el narrador transgrede un aspecto de su personaje o de la historia en general (y alguien más le secunda), el papel de máster pasará al jugador de la derecha, quien debe continuarla. Cuando un jugador tenga el control de la trama, podrá utilizar a cualquier personaje para adelantarla, siempre que:

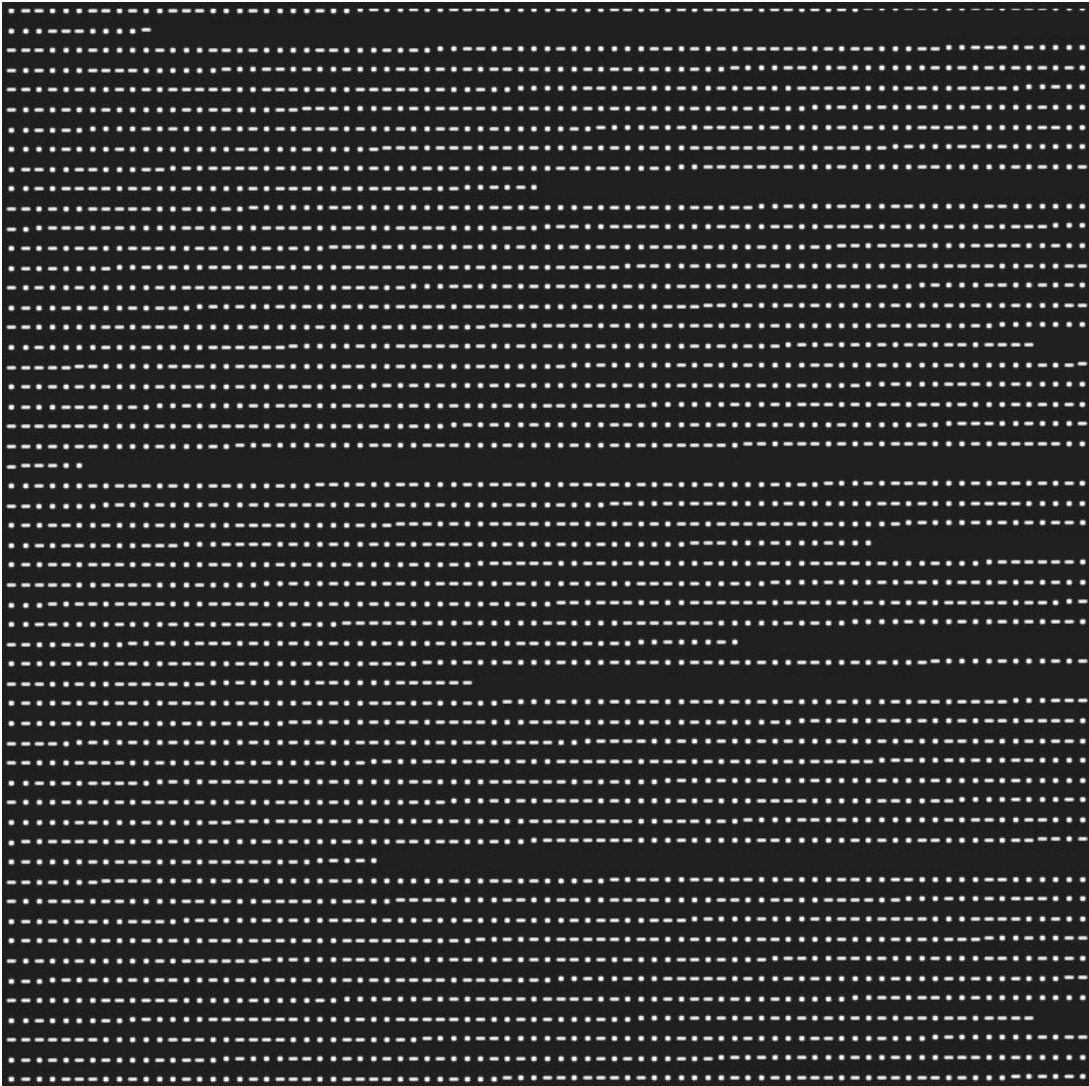
- no transgreda los aspectos generales, según los otros jugadores.
- no transgreda los aspectos personales de su personaje.

ACTO 0. El trasfondo

La UNIÓN DE NACIONES UNIDAS (U.N.O.) es el resultado de un secreto bien guardado: en el alba del siglo XXI, la humanidad descubrió cómo prever el futuro. El descubrimiento de la ultravelocidad permitió el viaje en el tiempo, formalizando la creación del MINISTERIO DEL PLURIVERSO, encargado de mantener el secreto y al mismo tiempo normar, ejecutar y supervisar el viaje al futuro. Con el tiempo, cada expedición al futuro otorgó nuevas posibilidades, que al ser interpretadas, constituían atajos a partir de los cuales la humanidad nunca volvió a ser la misma. Con el tiempo a su favor y la experiencia ganada, surgió la idea por controlar el futuro, necedad que atrajo logros increíbles que de cualquier otra manera hubieran tomado cientos, tal vez miles de años en realizarse. Sin embargo, la falta de referentes éticos, puso en entredicho todo lo construido hasta entonces.

El cambio de siglo significó, entre muchos otros acontecimientos y presagios pasados por alto, la filtración de la sospecha acerca de la existencia del Ministerio, que hasta entonces había permanecido oculto. Los rumores pusieron en duda la existencia misma de la Unión y por lo tanto, de alcanzar el potencial social y solucionar la





raíz de todos nuestros problemas, comprometiendo la gloria a la que la humanidad estaba destinada.

Bajo una creciente devoción conspiranoica el Ministerio contrató los servicios de ESPACIX y Walter Bros Company para construir un modelo análogo funcional a su tecnología que permitiría emular el viaje en el tiempo y desviar la atención mediática para recobrar la holgura en la ejecución de su estrategia para dominar el tiempo.

El FUTUROSCOPIO abrió sus puertas bajo la consigna del encaminar el potencial humano hacia la consecución de los Objetivos para el Desarrollo Futurible. La nave fue construida bajo los estándares de calidad más altos jamás ideados, integrando tecnología de la industria médica, militar, ayurvédica y tecno-chamánica, de manera que ofreciera a cada tripulación, una experiencia vívida del futuro induciendo un transe ultraveloz a través de la visión extraocular de cada explorador.

Una vez en operación, las primeras misiones estuvieron conformadas por les más excéntricos multimillonarios, les emprendedores más exitosos del momento y finalmente les encargades de construir una narrativa social seductora para las masas: les influencers.

Hoy, es el primer viaje público del FUTUROSCOPIO y tu oportunidad para explorar nuevos horizontes.



ACTO 1. El Ministerio del Pluriverso

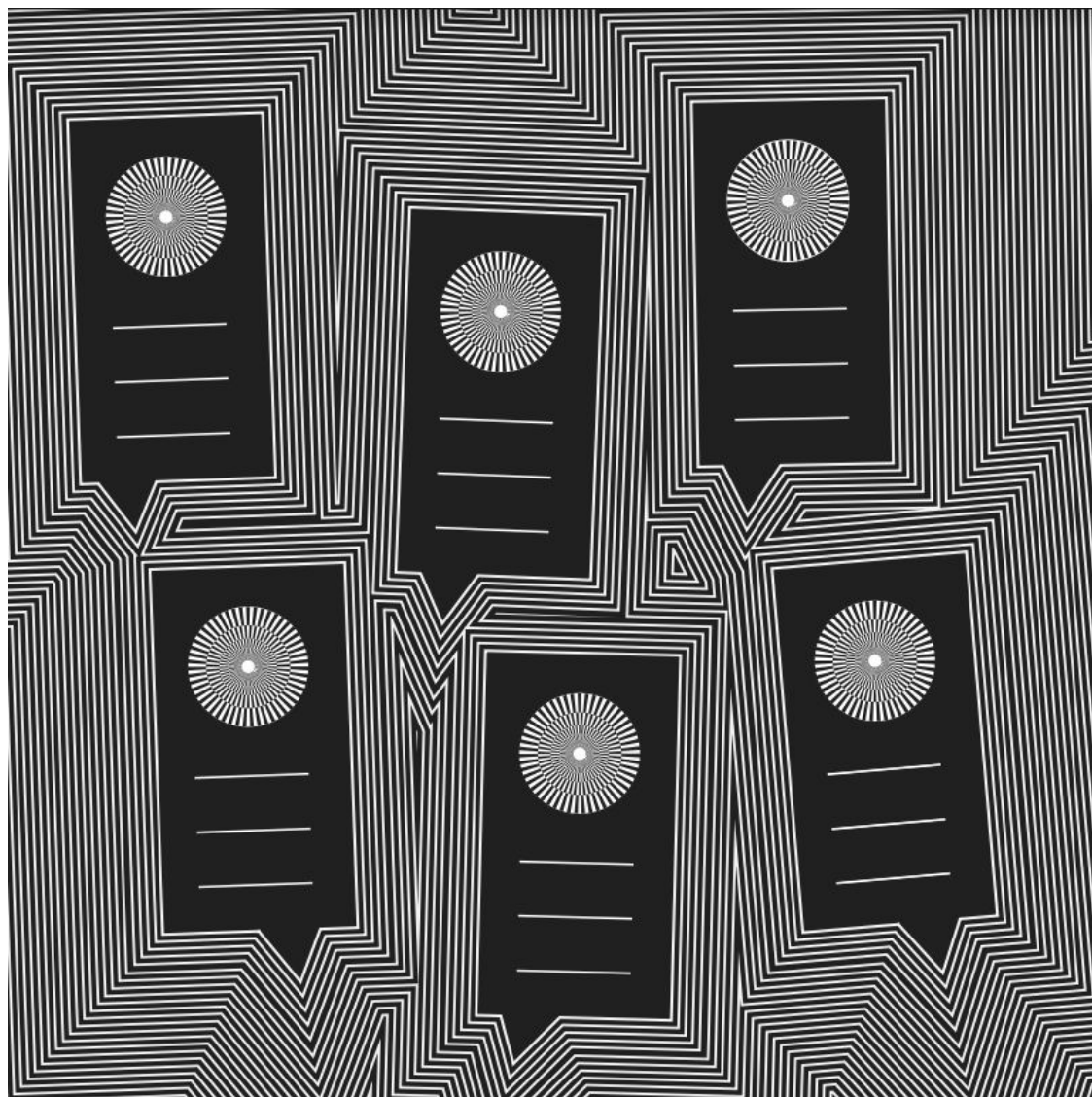
Binvevenidos tripulantes, su presencia frente a estas líneas son el resultado de una coyuntura de decisiones, cuya importancia y trascendencia marcan en el preciso comienzo de una aventura sin igual.

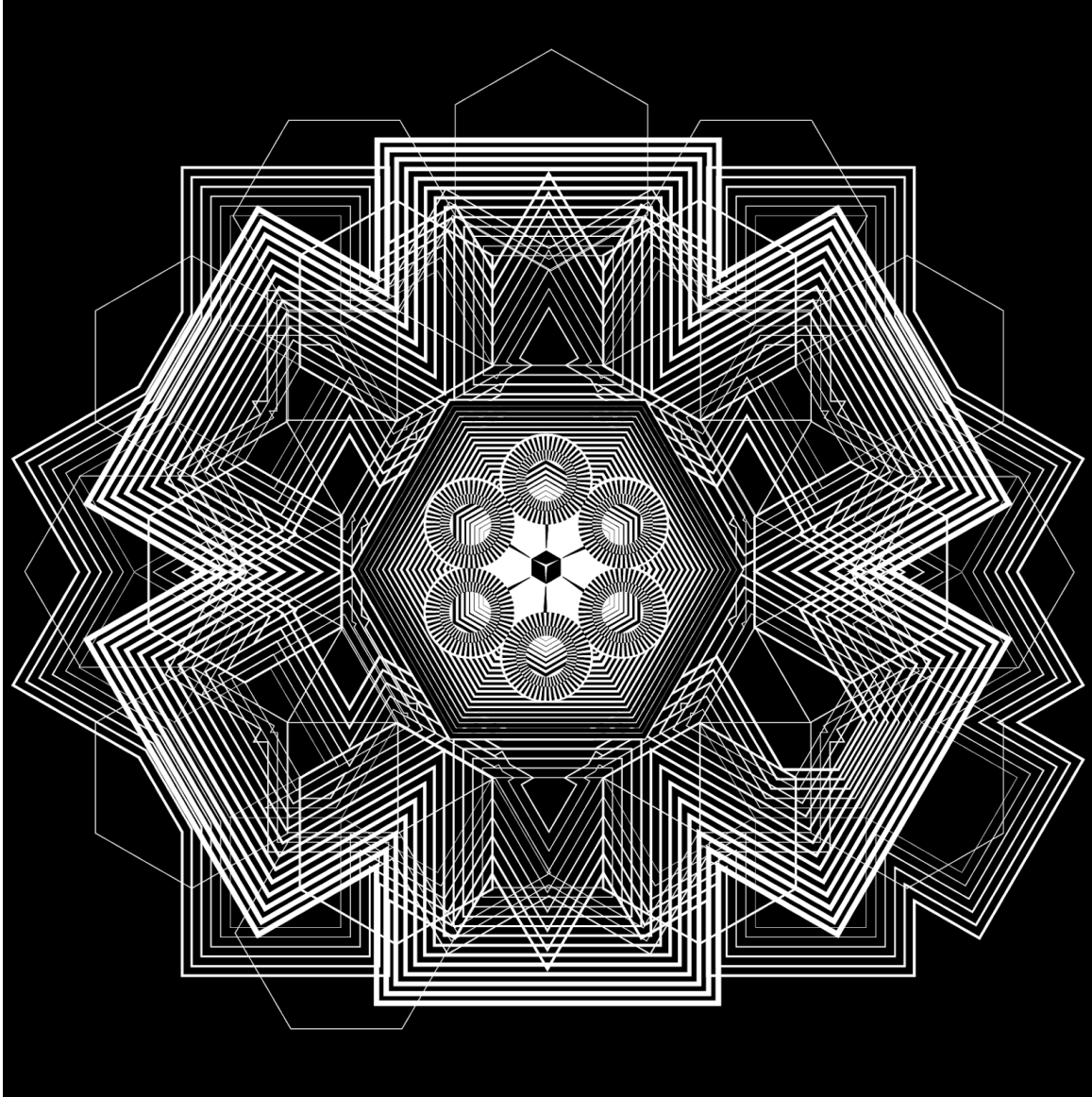
Aprender a dominar el presente, comienza por reconocer quiénes somos y dónde estamos. Solo entonces será posible imaginar alternativas congruentes que permitan anteponernos al futuro.

Has sido seleccionade para realizar una misión cuyo éxito radica en la exploración crítica de los diferentes futuros que nos esperan.

Antes de proseguir, deberás dejar evidencia de tu paso por el Ministerio del Pluriverso. Para eso deberás contestar la información requerida en un **CONTRATO** adjunto al presente documento.

Es importante remarcar que el objetivo fundamental de la misión busca identificar los pulsos, las tendencias y las señales que nos permiten reconocer el Pluriverso Futuro, y la búsqueda de estrategias que nos permitan controlarlo.





ACTO 2. Una tripulación constela en el firmamento

En un limbo entre lo posible y lo imposible yace la voluntad de cada quien.

Oscilando como un péndulo, el deseo y el miedo marcan los dos extremos del vaivén que determina el curso de nuestro destino.

Generalmente ocultos, los factores que gobiernan nuestras acciones, son también aquellos que median nuestra interpretación de la realidad.

No bastará con saber despegar. Para volver exitosamente al lugar de donde vienes, necesitarás comprender tu presente. Mirar más allá de los rasgos que determinan la imagen superficial de la realidad que te rodea.

Para poder despegar, antes deberán llenar y firmar una **Constelación** describiendo el mayor orgullo, la debilidad, la amenaza, la fortaleza, el ideal y la responsabilidad que mejor describen la tripulación.

Recuerda que los factores que anoten en la Constelación se verán reflejados en el futuro a donde lleguen, de manera que el viaje en el FUTUROSCOPIO dependerá de los mismos factores que identifiquen en su presente.



ACTO 3. La Misión

El FUTUROSCOPIO ha sido diseñado y construido bajo los estándares de calidad más altos jamás ideados, integrando tecnología de la industria más exigente, en la búsqueda por ofrecer a cada tripulación una experiencia vívida y clara del futuro.

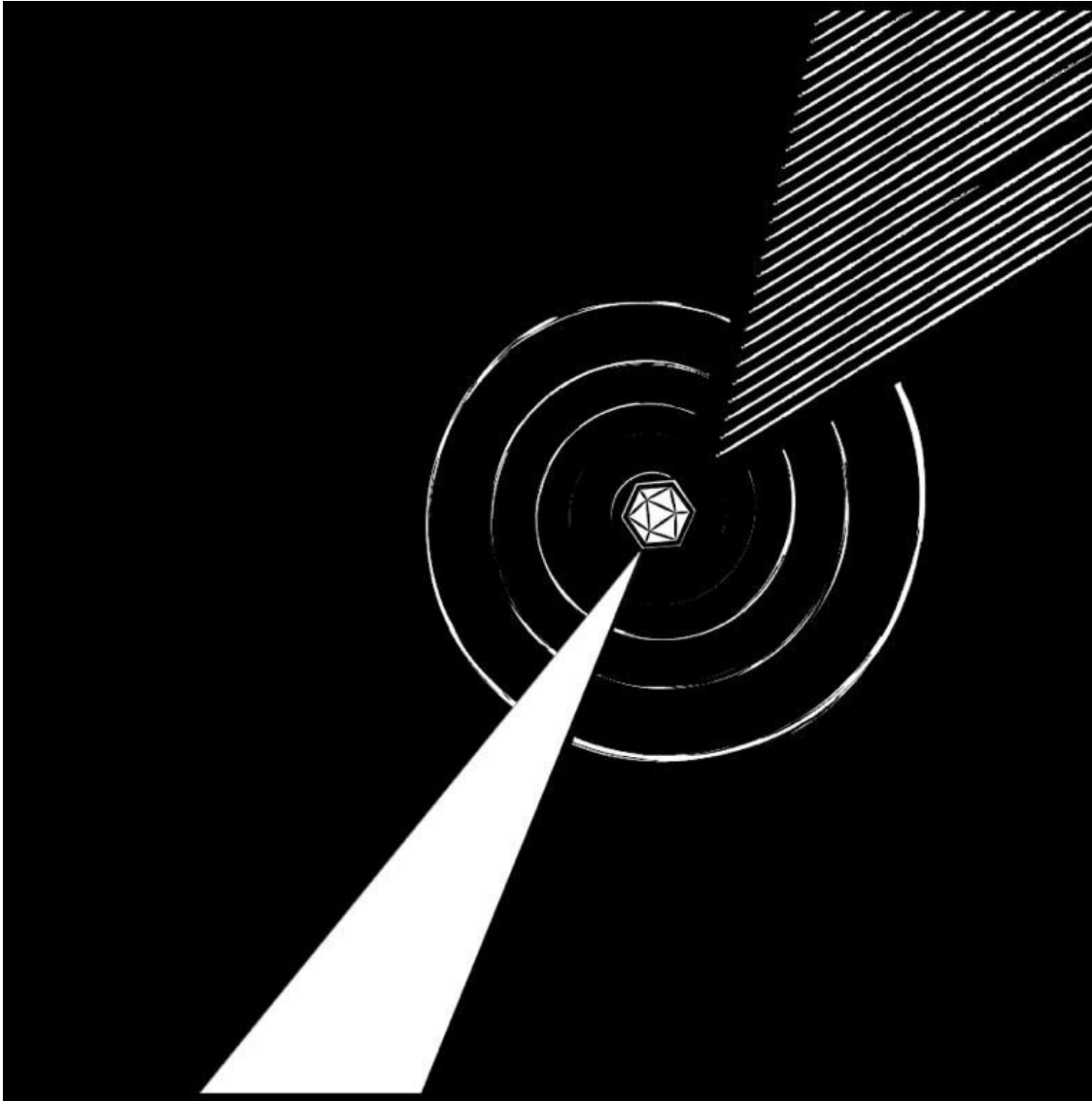
Un viaje en el FUTUROSCOPIO, habrá de ofrecerles una visión amplia del Pluriverso en distintas etapas de su devenir, esto es, una mirada prospectiva desde donde trazar nuevos horizontes.

Una vez aquí no habrá marcha atrás: el destino estará determinado por factores hasta ahora todavía desconocidos.

Tira los **Dados del destino** y cede el rumbo de la expedición a la suerte:

- Si te sale **1 pasa a la página 11.**
- Si te sale **2 pasa a la página 12.**
- Si te sale **3 pasa a la página 13.**
- Si te sale **4 pasa a la página 14.**
- Si te sale **5 pasa a la página 15.**
- Si te sale **6 pasa a la página 16.**





ACTO 4.1 Conflicto: la apatía

A diferencia de un sueño, las percepciones en el FUTUROSCOPIO son lúcidas, vívidas y te pueden hacer perder la razón por completo. Como era de esperarse, el tiempo en el futuro pasa más rápido y por consiguiente, el viaje en el tiempo los está consumiendo más rápido de lo que esperaban.

El salto en el tiempo fue a través del portal de la APATÍA, lo que significa que han llegado a un futuro donde:

A partir de la pérdida de la esperanza, perdieron también sus ideales.

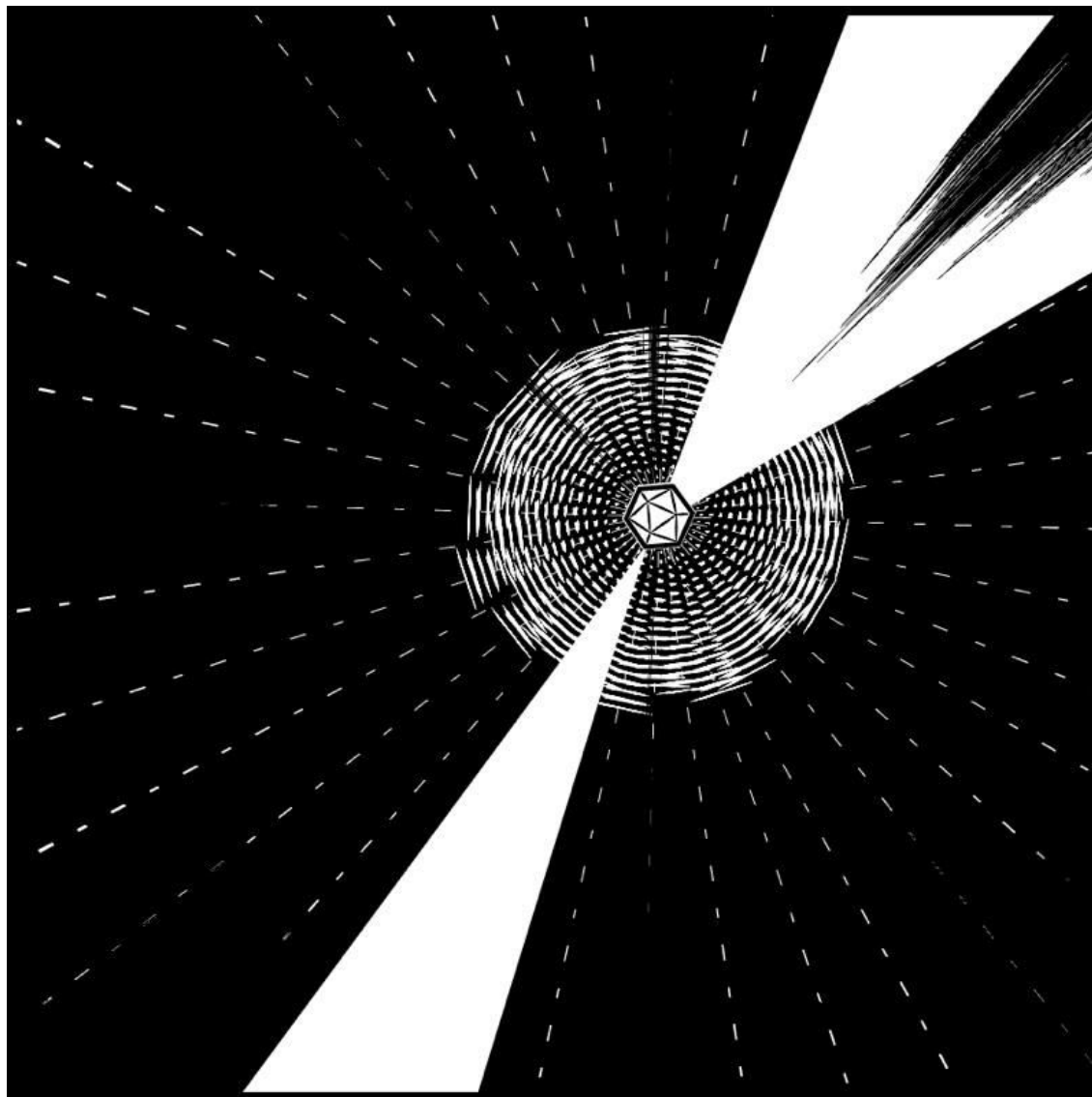
Sus antiguas responsabilidades se convirtieron en nuevas debilidades.

Sus antiguas fortalezas son ahora nuevas responsabilidades.

Antes de terminar de perder la noción del tiempo y verse atrapados para siempre en este escenario, deberán tomar un **FUTURÓGRAFO** y en este detallar los elementos que perciben a su alrededor.

Mientras mejor logren captar los pequeños detalles que cambiaron, mejor podrán discernir entre los distintos espacios temporales por los que están pasando.

Una vez que terminen de retratar el escenario en el mapa, podrán pasar a la **página 17**.



ACTO 4.2 Conflicto: el temor

A diferencia de un sueño, las percepciones en el FUTUROSCOPIO son lúcidas, vívidas y te pueden hacer perder la razón por completo. Como era de esperarse, el tiempo en el futuro pasa más rápido y por consiguiente, el viaje en el tiempo los está consumiendo más rápido de lo que esperaban.

El salto en el tiempo se realizó a través del portal del TEMOR, lo que significa que han llegado a un futuro donde:

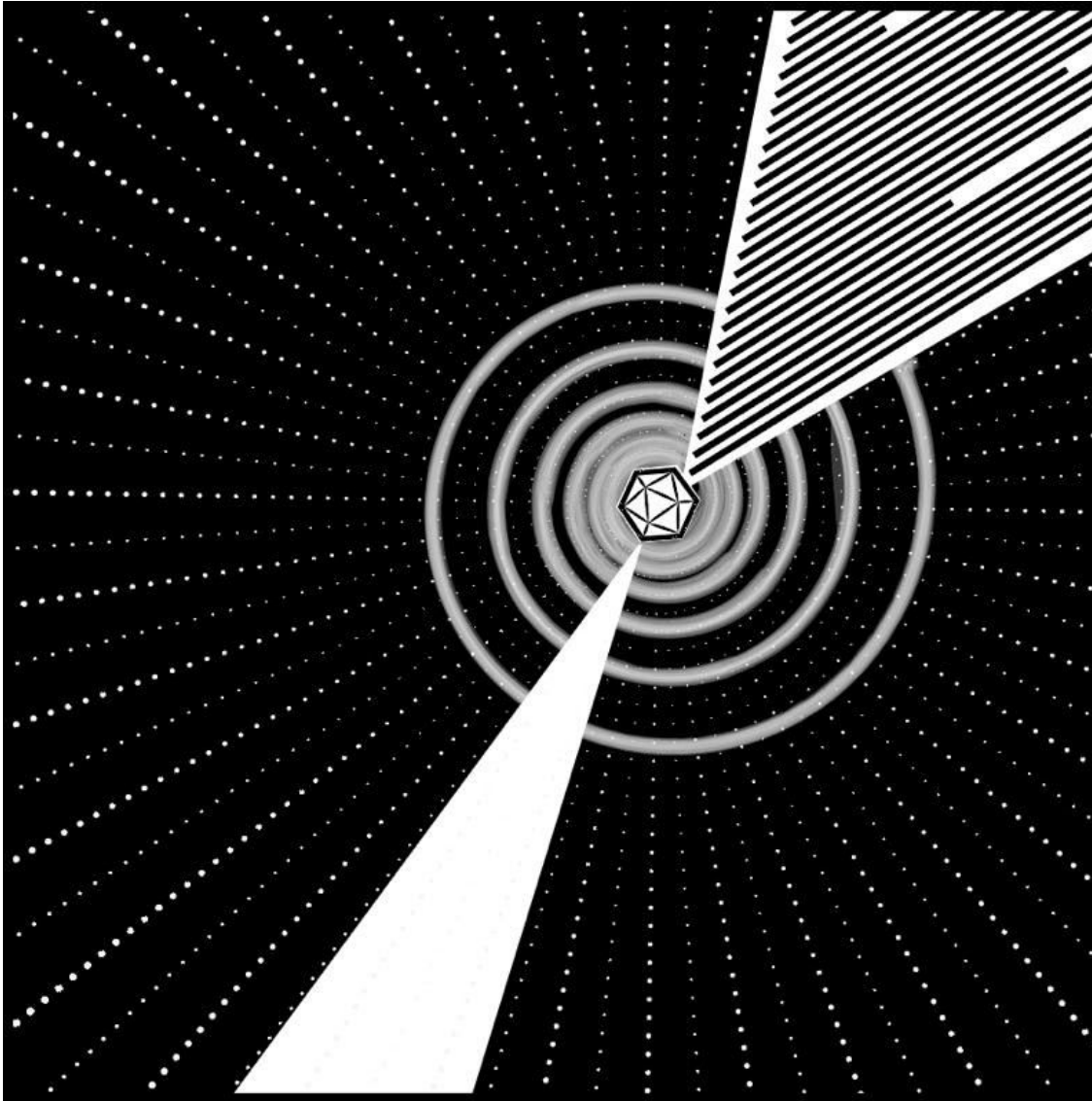
Ante la pérdida del orgullo, la insatisfacción de sus ideales se ha vuelto su mayor debilidad.

Sus antiguas responsabilidades son ahora una amenaza también.

Antes de terminar de perder la noción del tiempo y verse atrapados para siempre en este escenario, deberán tomar un **FUTURÓGRAFO** y en este detallar elementos que perciben a su alrededor.

Mientras mejor logren captar los pequeños detalles que cambiaron, mejor podrán discernir entre los distintos espacios temporales por los que están pasando.

Una vez que terminen de retratar el escenario en el mapa, podrán pasar a la **página 17**.



ACTO 4.3 Conflicto: el entusiasmo

A diferencia de un sueño, las percepciones en el FUTUROSCOPIO son lúcidas, vívidas y te pueden hacer perder la razón por completo. Como era de esperarse, el tiempo en el futuro pasa más rápido y por consiguiente, el viaje en el tiempo los está consumiendo más rápido de lo que esperaban.

El salto en el tiempo se realizó a través del portal del ENTUSIASMO, lo que significa que han llegado a un futuro donde:

Asumir sus debilidades como nuevas responsabilidades, les permitió hacer de sus ideales fortalezas.

Las amenazas que previamente les mantenían oprimidos, han desaparecido.

Antes de terminar de perder la noción del tiempo y verse atrapados para siempre en este escenario, deberán tomar un **FUTURÓGRAFO** y en este detallar los elementos que perciben a su alrededor.

Mientras mejor logren captar los pequeños detalles que cambiaron, mejor podrán discernir entre los distintos espacios temporales por los que están pasando.

Una vez que terminen de retratar el escenario en el mapa, podrán pasar a la **página 17**.



ACTO 4.4 Conflicto: la locura

A diferencia de un sueño, las percepciones en el FUTUROSCOPIO son lúcidas, vívidas y te pueden hacer perder la razón por completo. Como era de esperarse, el tiempo en el futuro pasa más rápido y por consiguiente, el viaje en el tiempo los está consumiendo más rápido de lo que esperaban.

El salto en el tiempo se realizó a través del portal de la LOCURA, lo que significa que han llegado a un futuro donde:

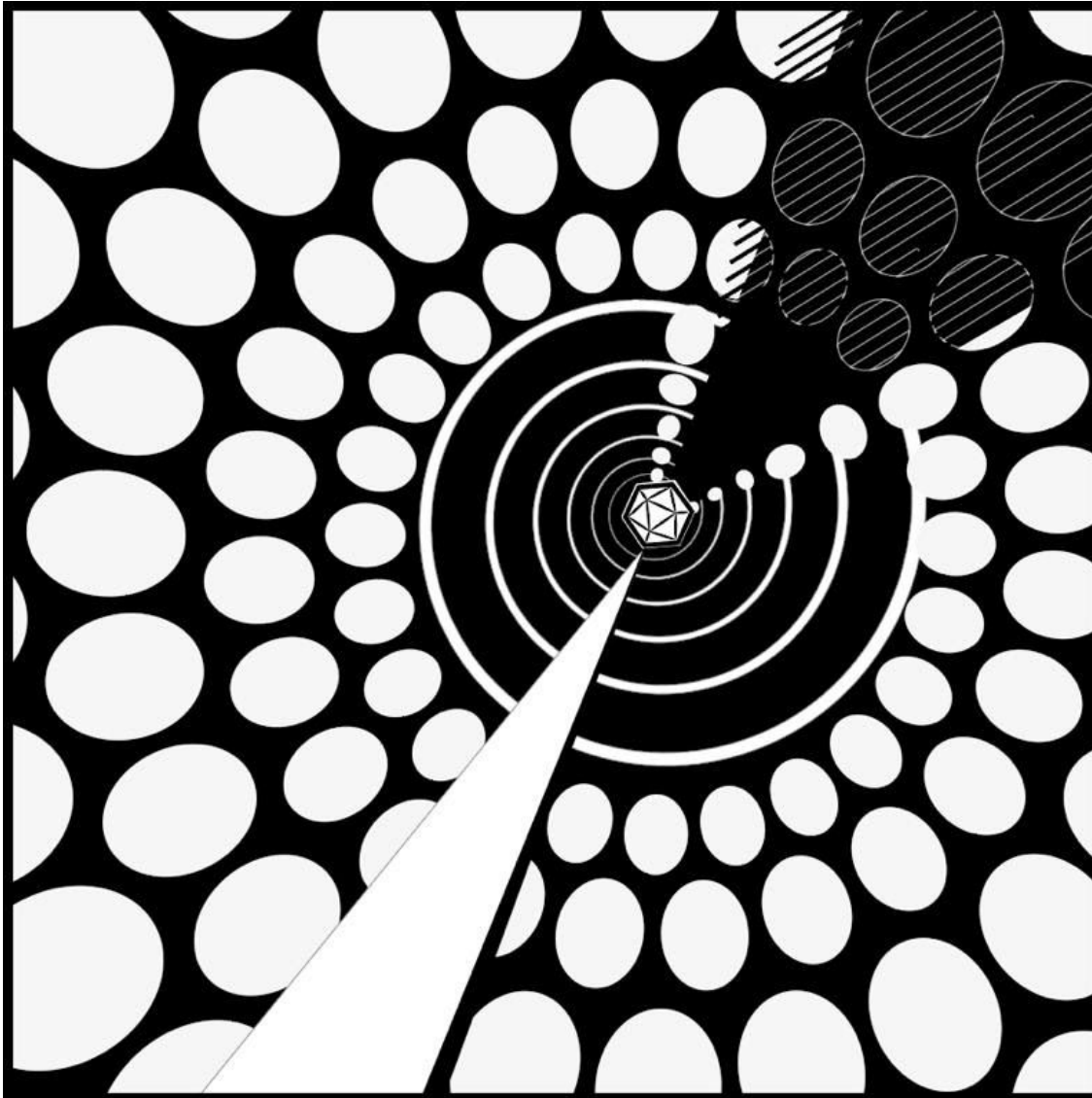
La pérdida de sus ideales les hizo sentir responsables de lo que antes estaban orgullosos.

Sus antiguas responsabilidades son ahora más amenazas.

Antes de terminar de perder la noción del tiempo y verse atrapados para siempre en este escenario, deberán tomar un **FUTURÓGRAFO** y en este detallar los elementos que perciben a su alrededor.

Mientras mejor logren captar los pequeños detalles que cambiaron, mejor podrán discernir entre los distintos espacios temporales por los que están pasando.

Una vez que terminen de retratar el escenario en el mapa, podrán pasar a la **página 17**.



ACTO 4.5 Conflicto: la utopía

A diferencia de un sueño, las percepciones en el FUTUROSCOPIO son lúcidas, vívidas y te pueden hacer perder la razón por completo. Como era de esperarse, el tiempo en el futuro pasa más rápido y por consiguiente, el viaje en el tiempo los está consumiendo más rápido de lo que esperaban.

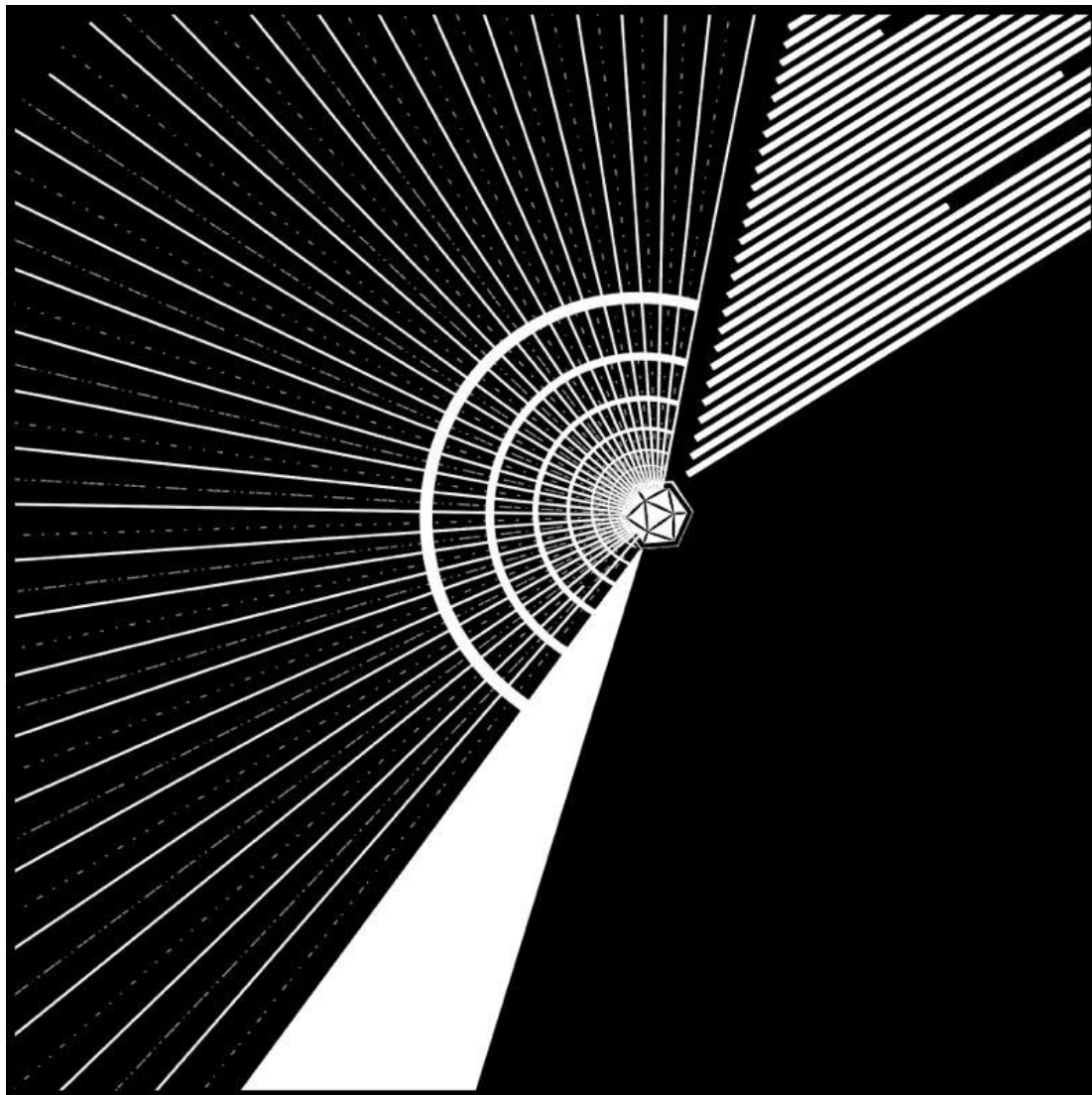
El salto en el tiempo se realizó a través del portal de la UTOPIA, lo que significa que han llegado a un futuro donde:

La pérdida de sus amenazas se vió reflejada en la idealización de sus fortalezas y por consiguiente están orgullosos de sus responsabilidades.

Antes de terminar de perder la noción del tiempo y verse atrapados para siempre en este escenario, deberán tomar un **FUTURÓGRAFO** y en este detallar los elementos que perciben a su alrededor.

Mientras mejor logren captar los pequeños detalles que cambiaron, mejor podrán discernir entre los distintos espacios temporales por los que están pasando.

Una vez que terminen de retratar el escenario en el mapa, podrán pasar a la **página 17**.



ACTO 4.6 Conflicto: el renacimiento

A diferencia de un sueño, las percepciones en el FUTUROSCOPIO son lúcidas, vívidas y te pueden hacer perder la razón por completo. Como era de esperarse, el tiempo en el futuro pasa más rápido y por consiguiente, el viaje en el tiempo los está consumiendo más rápido de lo que esperaban.

El salto en el tiempo se realizó a través del portal del RENACIMIENTO, lo que significa que han llegado a un futuro donde:

Han desaparecido las amenazas que tenían, junto con ellas se han ido sus antiguas responsabilidades y han perdido el orgullo también. A cambio, aquellos ideales que compartían se han convertido en nuevas fortalezas desde donde construir una nueva realidad.

Antes de terminar de perder la noción del tiempo y verse atrapados para siempre en este escenario, deberán tomar un **FUTURÓGRAFO** y en este detallar los elementos que perciben a su alrededor.

Mientras mejor logren captar los pequeños detalles que cambiaron, mejor podrán discernir entre los distintos espacios temporales por los que están pasando.

Una vez que terminen de retratar el escenario en el mapa, podrán pasar a la **página 17**.

ACTO 5. El regreso a casa

El aburrimiento que han empezado a percibir es una clara evidencia de que su misión está llegando a su fin. No teman Ministres, es momento de emprender el regreso a casa.

Sin embargo, el trabajo no está terminado todavía; su siguiente misión consiste en archivar la experiencia recopilada dentro del **FUTURÓGRAFO**, de manera que puedan fácilmente reconocer el escenario y regresar a este en caso de que así lo deseen. El ejercicio consiste en ponerle un nombre a la experiencia que acaban de vivir y escribirla dentro del CONTINUO EMOCIONAL en función del grado de DESEABILIDAD y FACTIBILIDAD del escenario descubierto.

Ahora sí, su última misión consiste en recuperar las TENDENCIAS que apuntan hacia el escenario explorado. Esta información es clave para que, de vuelta en el MINISTERIO, puedan abordar su presente desde una nueva perspectiva y desde ella, trazar ESTRATEGIAS que permitan controlar el futuro, es decir: promover los escenarios UTÓPICOS y evitar los escenarios DISTÓPICOS.

Solo entonces podrán emprender su regreso a casa.

Enhorabuena tripulantes.

Esperamos que hayan disfrutado la experiencia y que el viaje en el tiempo les develara algún secreto, ofreciera una visión alternativa de su presente o les inspire a construir un mejor futuro. Recuerden volver siempre que quieran explorar el Pluriverso Futuro.

Muchas gracias por acompañarnos en esta aventura.

Si están interesades en contarnos acerca de su experiencia o quieren seguir el rastro de otros exploradores, les invitamos a compartir su experiencia en nuestra **FUTUROTECA**.

Nos interesa saber de ustedes y de su experiencia en el Ministerio del Pluriverso.

¡Hasta la próxima, hoy y siempre!



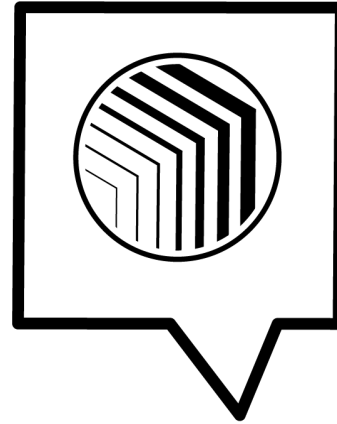


ARTEFACTOS

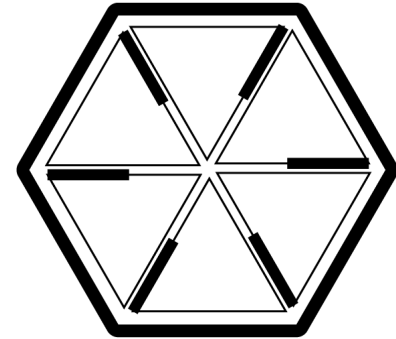
BITÁCORA



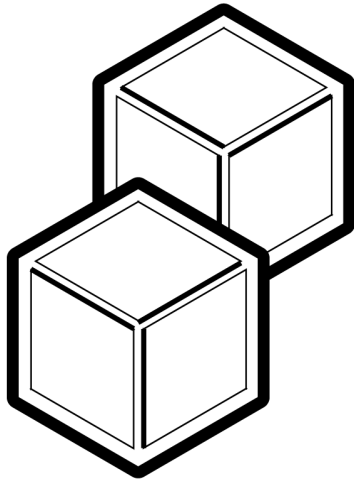
CONTRATO



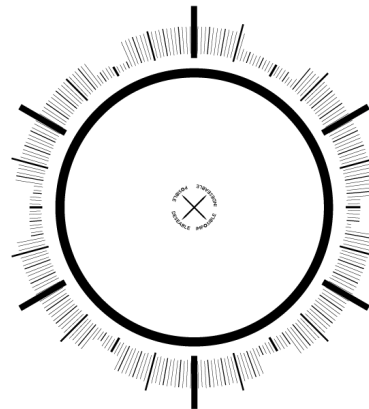
CONSTELACIÓN



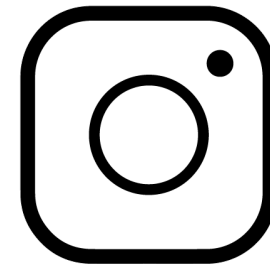
DADOS DEL DESTINO



FUTURÓGRAFO



FUTUROTECA





CONTRATO

Número de Registro. 32#8#29-2053-4-X-012----

que celebran

“Todes para une y une para todes”



La Unión de Naciones Organizadas (“UNO”), a través del Instituto de Estudios Futuroscópicos (“IEF”) y el Ministerio del Pluriverso (“MP”), a través del Ministre _____, en lo sucesivo denominadas las "Partes".
(Título) (Nombre completo)

CONSCIENTES DE la importancia de fomentar la Exploración Futuroscópica para el Desarrollo de todo el Pluriverso.

ARTÍCULO I · OBJETIVO

El presente documento tiene como objetivo sentar las bases de la exploración del Pluriverso basada en el Convenio Cultural Futurable (“CCF”) que identifica el control de las tendencias como estrategia para anteponernos al futuro.

ARTÍCULO II · ESTADO ACTUAL

Para poder cumplir con los objetivos establecidos en el Artículo I, le Ministre firmante declara, habiendo hecho una reflexión honesta, profunda y personal, el estado actual de su persona en los términos siguientes:

estado actual del CUERPO,			
de la PERSONALIDAD,			
y del ESPÍRITU:			
			STRESS*

ARTÍCULO III · HABILIDADES*

Conforme lo establecido en los Artículo I y II, le Ministre firmante, declara su competencia en 6 de las siguientes habilidades, mismas que pondera en función de su capacidad de creciente a decreciente con los siguientes valores: +4, +3, +2, +2, +1 y +1:

INTELLECTUAL		MANUAL		ESTRATEGA		CORPORAL	
CREATIVIDAD		SOCIAL		SENSIBLE		DECISIÓN	



ARTÍCULO IV · CONSECUENCIAS

En función de la experiencia de cada Ministro, y sobre todo de la CONSTELACIÓN con quien se embarque en el viaje al futuro, quien firma este CONTRATO hace de su entendimiento que CUERPO, PERSONALIDAD y ESPÍRITU, así como sus HABILIDADES podrán llegar a ser modificadas a partir del STRESS y de las HAZAÑAS realizadas a lo largo de una misión. Estando ambas Partes obligadas a sentar por escrito y de mutuo acuerdo, la actualización de dichos factores acorde a los principios de juego FATE (anexos)::

CONSECUENCIA LEVE: _____

CONSECUENCIA MODERADA: _____

CONSECUENCIA GRAVE: _____

ARTÍCULO V · HAZAÑAS




Queda expresamente entendido por ambas Partes que las HAZAÑAS realizadas en cualquier misión deberán ser notadas e incluidas en cualquier experiencia oficial derivada de la presente misión, siendo estas consideradas de manera PERMANENTE:

1. _____

2. _____

ARTÍCULO VI · FIRMAS

EN TESTIMONIO DE LO CUAL les firmantes debidamente autorizados por ambas Partes extienden su FIRMA de manera honoraria y voluntaria, siendo esta documento válido a partir del convenio celebrado en _____ los días _____ del año _____.

POR LA UNO	POR EL IEF	POR EL MP	POR EL CCF
		 	
<p>Dr. Diego Alatorre</p>	<p>Ing. Carmen Campero</p>	<p>_____ (Título) _____ (Nombre completo)</p>	<p>TT. Héctor Guerrero</p>

CONSTELACIÓN

ORGULLO: satisfacción personal o grupal que se experimenta por algo propio o relativo a uno mismo o a la comunidad y que se considera valioso.

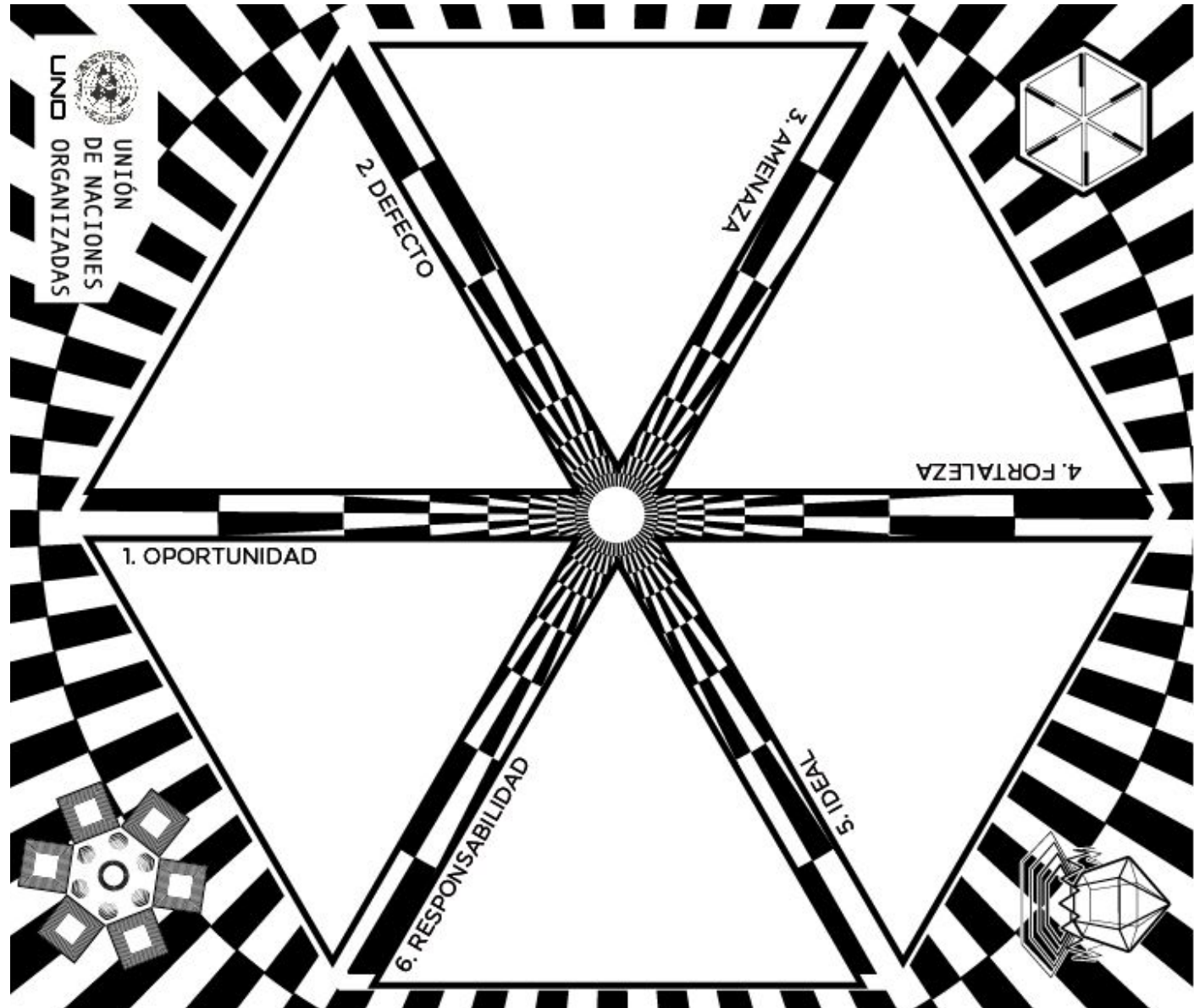
DEFECTO: carencia, imperfección, falta de vigor, energía o carácter para afrontar o resolver algo.

AMENAZA: anuncio, presagio o augurio de algún mal existente en el contexto. Suelen ser negativas y externas.

FORTALEZA: capacidad para soportar y afrontar las adversidades.

IDEAL: deseo, aspiración o inclinación de la voluntad hacia el conocimiento, consecución y disfrute de algo o alguien.

RESPONSABILIDAD: obligación o cuidado al hacer o decidir algo. Suelen ser un vínculo entre nuestro interior y el exterior de ahí que no pueden ser consideradas negativas o positivas, pues en el momento que las asumimos, simplemente son parte de la realidad



TRIPULACIÓN: _____

FECHA: _____

LUGAR: _____

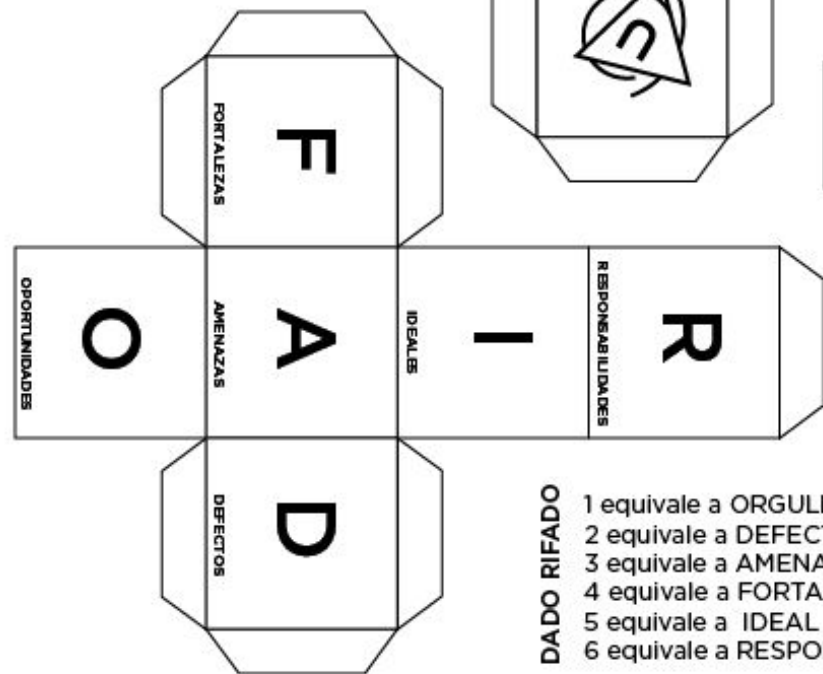
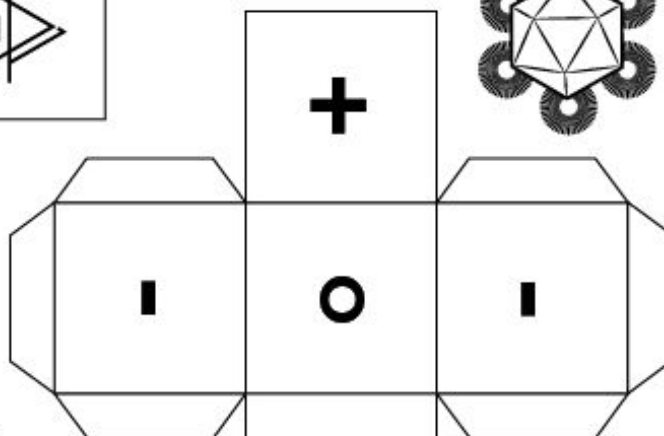
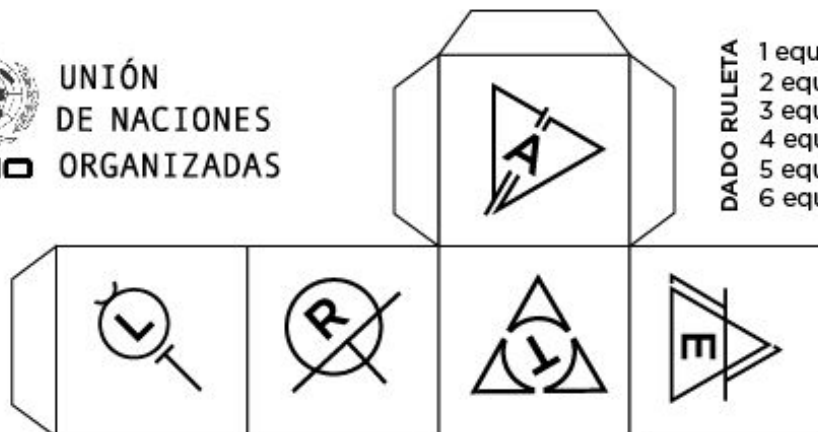
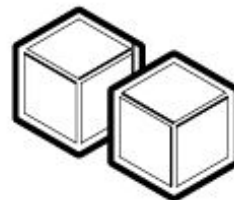


DADOS DEL DESTINO



UNIÓN DE NACIONES ORGANIZADAS

DADO RULETA
1 equivale a APATÍA
2 equivale a TEMOR
3 equivale a ENTUSIASMO
4 equivale a LOCURA
5 equivale a UTOPIA
6 equivale a RENACIMIENTO



DADO RIFADO
1 equivale a ORGULLO
2 equivale a DEFECTO
3 equivale a AMENAZA
4 equivale a FORTALEZA
5 equivale a IDEAL
6 equivale a RESPONSABILIDAD



DADO FATE
1 equivale a -
2 equivale a -
3 equivale a o
4 equivale a o
5 equivale a +
6 equivale a +



FUTURÓGRAFO

MISIÓN: _____ FECHA: _____ PUNTO DE PARTIDA: _____

TENDENCIAS IDENTIFICADAS: _____

X: -269.16 mm
 Y: 14 mm

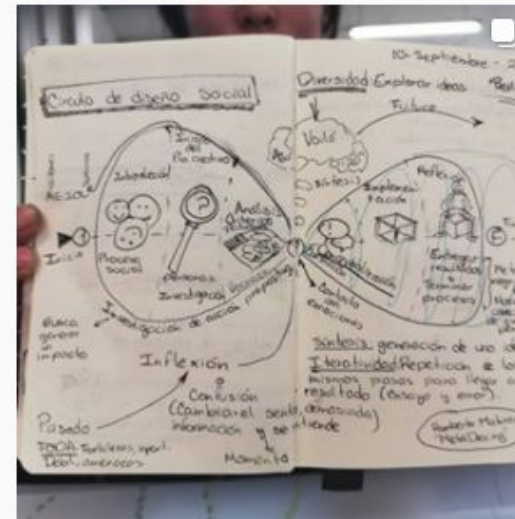
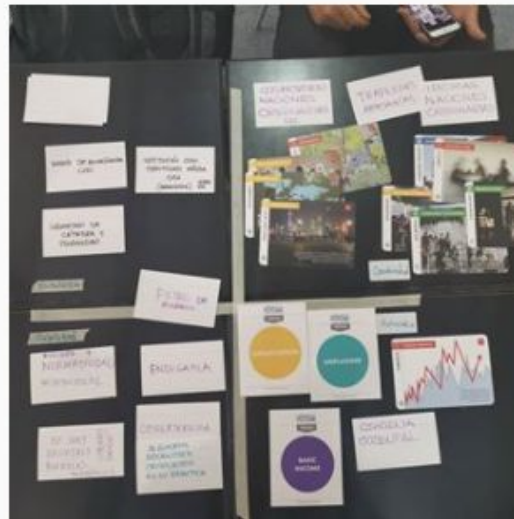
UNIÓN DE NACIONES ORGANIZADAS

ESTRATEGIAS A SEGUIR: _____



FUTUROTECA

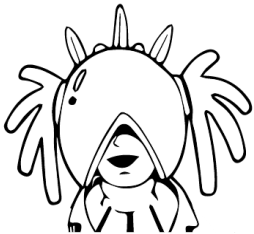


Compendio de todas las CONSTELACIONES y MAPAS DE EXPLORACIÓN FUTURA desarrolladas y compartidas en nuestras redes sociales: <https://www.instagram.com/pluriversofuturo/>



ANEXOS

// Ejemplo de juego

- Pedro sigue al CCD en Facebook y por ahí se entera del juego MINISTR3S DEL PLURIVERSO. El nombre le parece interesante, sin embargo cuando lee la descripción, decide que es momento para escribirle a Raquel y a Julián e invitarles a jugar. Pedro imprime la BITÁCORA completa en PDF, con las instrucciones y los artefactos listos para jugar.
- El día pactado, se encuentran en casa de Julián, Pedro lleva las hojas impresas y Raquel los refrescos. Se sientan todos alrededor de una mesa y Pedro comienza leyendo el TRASFONDO y a continuación cede la BITÁCORA a Raquel para que lea el ACTO 1. Él sabe que sus amigos les gusta meterse en la historia desde el comienzo.
- Pedro reparte un CONTRATO a sus amigos y proceden a llenarlo. Al terminarlo, Julián comienza presentando a su personaje, y conforme van terminando, cada quien presenta el suyo.. Aquí los aspectos y habilidades que escogieron para sus personajes:

Título nombre y foto	Dra. Libussa		$\alpha C. -60^{\circ} 50' 02,3''$		Sir. Rintintín Trololó	
Cuerpo	Teletransportadora	Sistema de 3 estrellas giratorias unidas gravitacionalmente		Tercera metamorfosis: cuerpo humano, cabeza de zorro		
Mente	La justicia es su mayor valor.	Difusa, extensa y pervasiva.		Genio ególatra y manipulador		
Espíritu	Joven, idealista.	Al borde de la entropía		Puede conectarse con sus reencarnaciones pasadas		
H +4	INTELLECTUAL		CREATIVIDAD		ESTRATEGA	
H +3	ESTRATEGA		CORPORAL		CORPORAL	
H +2	SOCIAL	CREATIVIDAD	INTELLECTUAL	SENSIBLE	DECISIÓN	INTELLECTUAL
H +1	DECISIÓN	SENSIBLE	SOCIAL	DECISIÓN	CREATIVIDAD	MANUAL



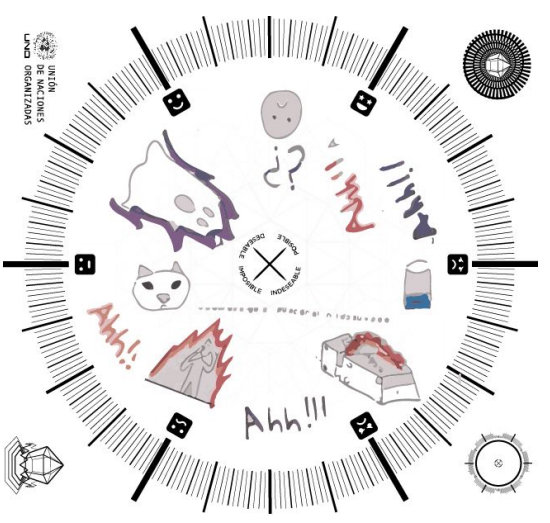
- El ACTO 2 lo narra Julián. Al terminar de leer, toma la CONSTELACIÓN y la pone al centro de la mesa. Entre los tres escogen los siguientes factores determinantes:

1. ORGULLO	Haber sido convocados para salvar el universo.
2. DEFECTO	Nos gusta pasar demasiado tiempo frente a la computadora.
3. AMENAZA	La inseguridad en las calles y la ciberseguridad (robo de identidad, criptomonedas, etc.).
4. FORTALEZA	Somos influencers en todas las redes sociales.
5. IDEAL	Que internet sea un espacio libre de violencia.
6. RESPONSABILIDAD	Somos un ejemplo a seguir para muchas personas.

- Julián continúa leyendo el ACTO 3 y al terminar, cede los dados a Raquel, quien está a su derecha. Ella tira un 4 lo que equivale al portal de la LOCURA que se describe en el ACTO 4.4 y dice así: “La pérdida de sus ideales les hizo sentir responsables de lo que antes estaban orgullosos. Sus antiguas responsabilidades son ahora más amenazas.” En función de lo que tiren con el dado FATE, este mismo escenario lo podrán interpretar de las siguientes maneras:

CAMBIO	SUTIL (-)	MODERADO (o)	EXTREMO (+)
IDEALES DESAPARECEN	Internet deja de ser un espacio libre de violencia donde la gente utiliza mensajes, memes y videos para insultar a los demás,	Las corporaciones se apoderan de internet y lo utilizan para controlar a los consumidores locales y globales.	Estalla una guerra por internet que tiene repercusiones mundiales. Millones de personas pierden la vida.
ORGULLO -> RESPONSABILIDAD	Nos sentimos responsables de salvar el universo. Discutimos entre nosotros, perdemos tiempo valioso para el desarrollo de la misión.	Nos sentimos responsables de nuestro fracaso frente a nuestros seguidores: generamos contenido para nuestras redes sociales.	Nos sentimos responsables de todo. Nos deprimimos, dejamos todo, intentamos huir a donde no haya internet.
RESPONSABILIDAD -> AMENAZAS	Perdemos la confianza dentro nuestro mismo equipo. Nos peleamos constantemente.	Sin embargo nuestros seguidores desconfían y se vuelven en nuestra contra.	El mundo nos busca por haber fracasado en la misión, nos culpan de cosas que no hicimos.

- Otros universo de escenario posibles habrían alcanzado de haber sacado cualquier otro número. Aquí te mostramos tres escenarios que podrían generarse a partir de los factores determinados en su CONSTELACIÓN y la suerte al tirar los dados.
- El ACTO 4 es abierto y puede durar tanto tiempo como los jugadores así lo deseen. En el momento que consideren que ya describieron completamente el escenario dentro del FUTURÓGRAFO, la interacción comenzará a volver un poco tediosa: es la evidencia suficiente para darse cuenta de que ya están listos para emprender el regreso a casa.
- Sin embargo el ACTO FINAL les recuerda que la misión todavía no está completa: falta todavía que le pongan nombre al escenario alcanzado, que lo archiven en el CONTINUO EMOCIONAL y que identifiquen las TENDENCIAS y las las ESTRATEGIAS, en este caso para que al regresar a sus casas hagan lo posible para evitar llegar a ese escenario. Para fines de el presente ejercicio, proporcionamos datos que podrían resultar del análisis del escenario MODERADO:

NOMBRE	Internet es el nuevo sueño americano	<p style="text-align: center;">CONTINUO EMOCIONAL</p> 
TENDENCIAS	Neutralidad de la red Bullying Racismo Consumismo Tecno-terrorismo	
ESTRATEGIAS	Denunciar cada vez que sintamos actos violentos. Reforzar redes ciudadanas libres de intereses comerciales. Ser sensibles a los micro-machismos que ejercemos y a veces no nos damos cuenta.	

- Ahora sí, ya hemos llegando al final y en este punto existen únicamente tres escenarios distintos: inventar nuevos personajes, mantener los personajes y explorar un nuevo escenario futuro o cerrar el libro e ir a otra cosa. En cualquiera de los tres te agradecemos por llegar hasta aquí y esperamos saber más de tí, por lo que te invitamos a visitarnos y seguirnos en la FUTUROTECA disponible en el link: <https://www.instagram.com/pluriversofuturo>.



¿Quieres mayor dificultad, aventura o mejorar tu narrativa? //

Aprende a jugar FATE. Esta historia es completamente compatible con el sistema FATE BÁSICO y FATE ACELERADO.

Aquí podrás encontrar contenido para aprender a jugar: <https://www.nosolorol.com/es/fate/243/fate-acelerado-papel>

<https://www.nosolorol.com/es/fate/253/253-fate-basico-papel>

// Otros escenarios

Otra manera de generar escenarios diferentes a los que se presentan en los ACTO 4.1 al 4.6 es a partir de la suerte. Esto significa que puedes usar un par de dados de seis caras para generar una inmensidad de escenarios futuros de la siguiente manera:

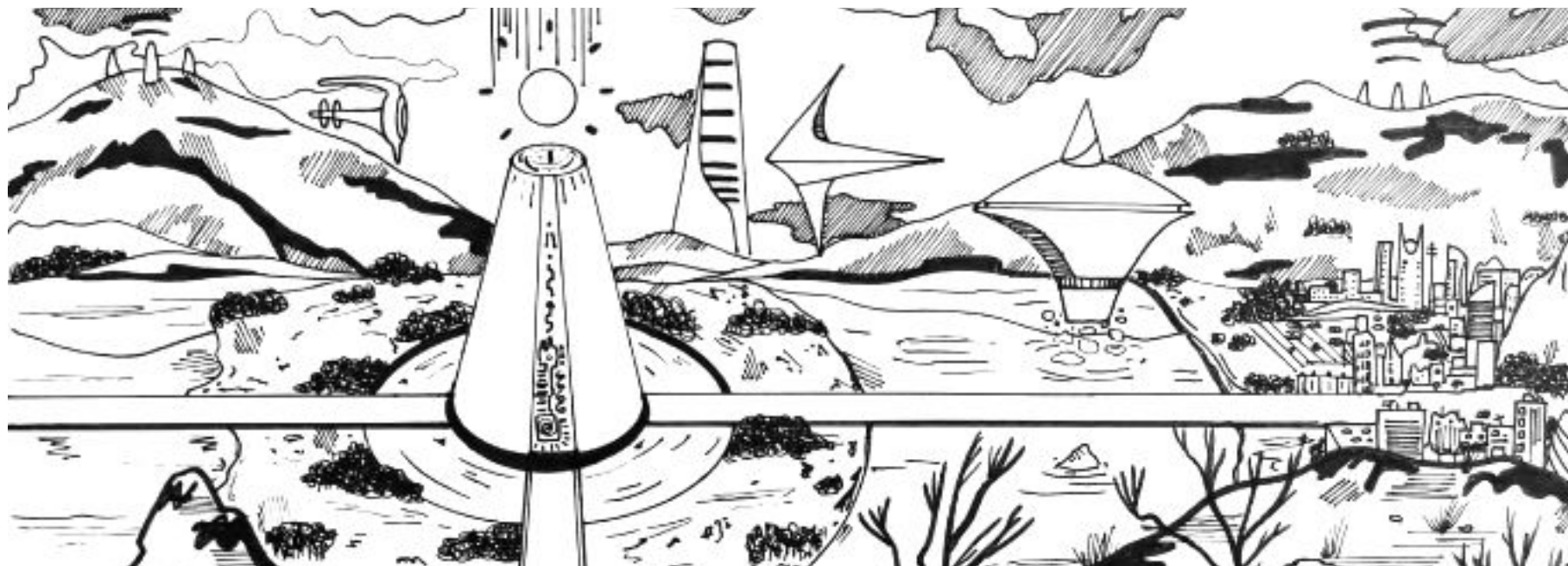
- A. Decide cuántos saltos en el tiempo quieres dar (mientras mayor cantidad de saltos, más complejo y caótico será el escenario al que arrives). Ten en cuenta que esta modalidad puede generar escenarios aparentemente contradictorios, sin embargo, si el presente a veces es contradictorio, ¿quién pensaría que el futuro no?
- B. Usa la siguiente equivalencia:

1 equivale a Orgullo	4 equivale a Fortaleza
2 equivale a Defecto	5 equivale a Ideal
3 equivale a Amenaza	6 equivale Responsabilidad
- C. Cada salto en el tiempo equivale a tirar dos dados, de manera que el primer dado decide cuál de los factores descritos en la CONSTELACIÓN se convierte en otro factor.
- D. Retomando el ejemplo del juego presentado anteriormente, podríamos decir que si PEDro, Raquel y Julián hubieran decidido dar dos saltos en el tiempo (les gustan las emociones fuertes), tendrían que tirar cuatro dados y los resultados podrían ser los que se describen en la siguiente tabla:

	1er dado		2o dado		Instrucción	Interpretación
1er salto	4	Fortaleza	6	Responsabilidad	Su fortaleza es ahora una responsabilidad	La influencia que tenemos sobre nuestros seguidores refuerza el sentido de responsabilidad en nuestras acciones.
2o salto	2	Defecto	2	Defecto	Desaparece su defecto	La responsabilidad recién adquirida nos requiere un compromiso mayor que nos aleja del ocio de las redes sociales y nos permite ser más efectivos.

E. Cada salto en el tiempo abre las posibilidades de situar a los personajes en escenarios complejos, el día de hoy nuestros protagonistas salieron bien librados, sin embargo esto no será siempre. Otro escenario posible podría haber sido el siguiente:

	1er dado		2o dado		Instrucción	Interpretación
1er salto	1	Orgullo	2	Defecto	Su orgullo es ahora un defecto	Nos damos cuenta de que la misión es un engaño y ahora debemos luchar por nuestras vidas para regresar a casa.
2o salto	5	Ideal	3	Amenaza	Su ideal es ahora una amenaza	La búsqueda por una internet libre de violencia de ha vuelto en nuestra contra y ahora somos prófugos señalados por un sistema opresivo que atenta contra la libertad de las personas.





// Créditos

El MINISTR3S DEL PLURIVERSO es fruto del trabajo colaborativo desarrollado entre profesores y estudiantes del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (C.I.D.I.) de la U.N.A.M. Corresponde a la tercera iteración de un proyecto que nació a partir del festejo de los 50 años del C.I.D.I., en el evento Miradas desde 2050 celebrada en octubre de 2019, con el objetivo de promover el pensamiento prospectivo. Su segunda versión, el FUTUROSCOPIO cobró forma a partir de la Bienal de Diseño de la U.N.A.M., a cargo de la Facultad de Artes y Diseño de la U.N.A.M., lo que convirtió el material didáctico en un juego de mesa que fue expuesto y experimentado en el Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA) en Ciudad Universitaria entre enero y marzo de 2020. El proyecto está liderado por MDi. Diego Alatorre Guzmán y han participado múltiples personas en las diferentes etapas del mismo. En la edición que tienes en tus manos participaron:

// Ilustradores

Mariana Torres es estudiante del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial en la U.N.A.M. Disfruta analizar la complejidad de los humanos, las formas visuales y los objetos tangibles. El objeto es para ella una manera de percibir al humano, su funcionamiento y su composición. Observar entre líneas y la atención en los detalle la ha motivado a la creación de personajes e historias que a veces transforma en objetos, a veces en letras y otras tantas, las escribe con luz.

Diego Emilio Escamilla M es estudiante del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial. Gusta del trabajo colaborativo, desarrollando así un interés particular en la comunicación y el diálogo que se genera a partir del diseño. Además es un apasionado del dibujo y la música, lo que lo ha llevado a realizar composiciones inspiradas en los diferentes géneros musicales de su gusto gracias a su gran capacidad de abstracción. A lo largo de sus estudios, Diego ha participado en diferentes proyectos, talleres y concursos que siguen contribuyendo a su formación profesional.

Concepto y desarrollo del juego //

Diego Alatorre Guzmán es profesor e investigador adscrito al Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (C.I.D.I.) de la U.N.A.M. donde explora el vínculo entre la educación y el diseño a través del juego. Estudió Diseño Industrial en el C.I.D.I. y la maestría de Diseño para la Interacción en la Universidad Técnica de Delft, a partir de esta generó un especial interés en las dinámicas interpersonales que se generan alrededor de los objetos. Su búsqueda procura el desarrollo creativo y de la responsabilidad social y ecológica por medio del juego, de la experimentación y del trabajo colaborativo.

Sus publicaciones más recientes incluyen “Vecinos en Problemas” y “Cachivaches, Yuyus y Remedios”, juegos diseñados para promover la comunicación y la creatividad, así como artículos en revistas nacionales e internacionales entre las que destacan “Interacciones lúdicas en la formación de diseñadores industriales” (Diseña, n° 15), “El Círculo de Diseño Social” (R.D.U., vol. 20, n° 1), “Juego, Diseño y Futuro” (Repentina) y “Codiseño y tecnologías participativas” (Economía Creativa, n°2). Es compilador y coautor de libro Innovación social y diseño (F.A., U.N.A.M.).

Su trabajo ha sido expuesto en foros en México y en el extranjero. Destaca su presentación en el Observatorio Cotidiano, en el Foro Internacional del Juego y en la Universidad Internacional de Colonia, en Alemania. Puedes consultar más acerca de él en www.diegoalatorre.com

// Agradecimientos

Agradecemos al Centro de Investigaciones de Diseño Industrial y a la Facultad de Arquitectura de la U.N.A.M. por permitirnos y ayudarnos a explorar el poder del juego. Particularmente a Marcos, Adolfo, Miguel, Héctor, Luis, Renee, Begoña, Juan Carlos, Paola y Germán.

Al equipo a cargo de la segunda Bienal de Diseño de la U.N.A.M. por creer en el proyecto y darle su primer gran empujón hacia la estratósfera; entre ellos a Pierre, Fernanda, Alfredo, Pedro, Yutsil y Giacomo.

Al todo el equipo del Centro de Cultura Digital, especialmente a Héctor, Soe, Marcos y Marlizeth.

A Clarisa, Itandeuí, Braulio, Jorge, Marcos, Carla, Mayte, Alejandra, Sebastián y Jorge Armando por estar ahí desde el principio. Y a Ana Paula por su apoyo moral e incondicional, en todo momento.



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO



[@pluriversofuturo](https://www.instagram.com/pluriversofuturo)

Las personas que conformamos el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital nos sentimos complacidas con los proyectos seleccionados de las convocatorias “Contigo en la Distancia”, consideramos que es un parteaguas para difundir y visibilizar el trabajo de la comunidad de desarrolladorxs de juegos en México y nos llena de esperanza poder unirnos para crear universos y compartir juegos a pesar de los tiempos de incertidumbre debido a la pandemia de COVID-19.

Agradecemos a todas las personas e instituciones que formaron parte en la convocatoria, así como aquellas personas que participaron en la recopilación, edición, difusión, promoción y construcción de estos materiales.

Atentamente,

Héctor Guerrero

Laboratorio de Juegos
Centro de Cultura Digital

CRÉDITOS

Dirección del Centro de Cultura Digital

Mariana Delgado González

Coordinación y dirección de proyectos de la convocatoria CELD de Aventuras cortas de juegos de rol, y Micro juegos de mesa

Héctor Guerrero Merchant

Asistentes de producción y dirección

Marlizeth Martínez Sánchez
Mariana Soe Rosete Escobedo

Producción y revisión de juegos de mesa

Marcos Ávila Hernández

Producción y revisión de juegos de rol

Héctor Guerrero Merchant

Diseño editorial

María Fernanda Arnaut
Astrid Stoopen Mendoza
Kenya Flores

Plataforma editorial

Mónica Nepote
Ximena Atristain

Comunicación

Andrea Danae Ramírez Rivera
Brenda Liviere Camacho Jiménez

Administración

Adriana Gaspar Martínez
Ivonne Higareda
Luis Alberto Garza Guzmán

Agradecimientos especiales

Talía Castillo
Jorge Armando Ibarra Ricalde
Alexandra Crivellaro Fierro
Alina Sidorova
Mónica García Carrasco
Carlos López Ruiz
Gonzalo Ortega Coronado
Yair Adrian Ciriaco Ramírez
Medardo Landón Maza Dueñas
María Flores Figueroa
Ximena Alejandra Rodríguez Gómez
Jacinto Quesnel Alvarez
Grace Quintanilla Cobo





CENTRO
DECULTURA
DIGITAL



LA COLMENA
Centro de Tecnologías Creativas
GRACE QUINTANILLA

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA