

LOS ETERNOS

AUTOR: MARTÍN VAN HOUTTE.

NACIONALIDAD: ARGENTINA.

LICENCIA: PUEDES HACER LO QUE QUIERAS CON ESTE DOCUMENTO SIEMPRE Y CUANDO ME MENCIONES COMO SU CREADOR. GRACIAS POR LEERLO, Y ESPERO QUE TAMBIÉN POR JUGARLO.

MOTIVO: EL JUEGO FUE CREADO PARA **LA EDICIÓN 2015 DEL ROLERO DE HIERRO**, EL CONCURSO DE DISEÑO DE JUEGOS DE ROL MÁS LETAL DEL PLANETA.

INGREDIENTE PRINCIPAL: LA MUERTE

TODO EL JUEGO ESTÁ ESTRUCTURADO ALREDEDOR DE LA MUERTE COMO UNA ENTIDAD METAFÍSICA CAPAZ DE TOMAR DECISIONES, Y SUS COMPAÑEROS, LOS ETERNOS, QUE LIBRAN UNA GUERRA QUE NINGUNO PUEDE GANAR. LA TEMÁTICA DEL JUEGO ES DE ALGUNA MANERA QUE LA **MUERTE** Y LA **VIDA** NO SON MÁS QUE CARAS DE UNA MISMA MONEDA, AUNQUE NO SIEMPRE SE DA ASÍ.

INGREDIENTES SECUNDARIOS

☞ **MUERTE A LOS TIEMPOS MUERTOS:** TODOS LOS JUGADORES TIENEN ALGO PARA HACER, AUNQUE NO SEA SU TURNO.

☞ **NECROTIZAR EL GÉNERO:** EL JUEGO SE ESTRUCTURA ALREDEDOR DE LA FIGURA DE LA MUERTE EN TANTO ENTIDAD METAFÍSICA, Y CÓMO ES LA ÚNICA QUE PUEDE SOLUCIONAR UN CONFLICTO BÉLICO ENTRE LAS OTRAS ENTIDADES METAFÍSICAS.

☞ **BOLSILLO MORTAL:** EL JUEGO SE PRESENTA EN FORMATO POCKETMOD.

CRÉDITOS

☞ GRACIAS A **DAMIAN FRAUSTRO** Y LOS CO-ORGANIZADORES (**YAVHE ALEXANDER** Y YO MISMO) POR EMPECINARSE EN ORGANIZARLO.

☞ GRACIAS A LA **EDITORIAL CONBARBA** POR OFRECER JUGOSOS PREMIOS PARA LOS GANADORES DEL CONCURSO.

☞ GRACIAS A LOS **PARTICIPANTES** POR HACER QUE TODO TENGA SENTIDO.

LOS ÉTERNOS

SON ENTIDADES METAFÍSICAS. CADA UNO TIENE UNA **TAREA** ESPECIAL, Y SUS NOMBRES LO DEMUESTRAN:

☞ **MUERTE** SE ENCARGA DE QUE LOS MUERTOS OBTENGAN LO QUE MERECE LUEGO DE MORIR...

☞ **SUEÑO** SE ENCARGA DE QUE LOS VIVOS TENGAN FANTASÍAS, PESADILLAS, MITOS...

☞ **DESEO** SE ENCARGA DE QUE LOS VIVOS TENGAN PASIONES: AMOR, ODIO, INDIFERENCIA...

☞ **PALABRA** SE ENCARGA DE QUE LOS VIVOS TENGAN LENGUAJES, IDEOLOGÍAS, FILOSOFÍAS...

☞ **DESTINO** SE ENCARGA DE QUE LOS VIVOS TENGAN LIBERTAD, FATALIDAD, ESPERANZA...

TODOS HAN VIOLADO SUS TAREAS Y LAS DE LOS DEMÁS, EXCEPTO MUERTE.

UNA GUERRA COMENZÓ, Y TODOS INTENTAN QUE MUERTE ESTÉ DE SU LADO PARA GANARLA. PARA LOGRARLO, LOS ÉTERNOS BUSCAN DEMOSTRAR LA VALIDEZ DE SUS MOTIVOS INFLUENCIANDO LAS VIDAS DE LOS HUMANOS.

MUERTE DEBE DECIDIR: **¿CUÁL ES LA MEJOR FORMA DE TERMINAR EL CONFLICTO?**

1: EL JUEGO

ES DE 3 A 5 PERSONAS. CADA JUGADOR TOMARÁ EL PAPEL DE UN **ÉTERNO**, A ELECCIÓN. SI SON 4 JUGADORES, DEJEN AFUERA A **DESTINO**, Y SI SON 3, DEJEN AFUERA A **PALABRA**.

EL JUEGO SE DESARROLLA POR **RONDAS**. CADA ÉTERNO EXCEPTO MUERTE TIENE UN **TURNO** EN CADA RONDA.

EN SU TURNO, EL JUGADOR DEBE ESTABLECER UNA **ESCENA** EN LA QUE, INFLUENCIANDO LA VIDA DE LOS MORTALES, DEMUESTRE A MUERTE QUE ÉL MERECE GANAR LA GUERRA, O AL MENOS CONSEGUIR UNA **VENTAJA**. NADIE ESTÁ SEGURO DE QUÉ ES LO QUE BUSCA MUERTE. **TODOS SALVO MUERTE INICIAN CON UNA VENTAJA**.

CADA JUGADOR TIENE ESCRITO EN SU **HOJA DE ÉTERNO** CÓMO GANA EL JUEGO Y CÓMO HACER PARA **INFLUENCIAR** EL TURNO DE OTRO.

SI ALGUIEN GANA, SE ACABA EL JUEGO. ENTRE TODOS DECIDAN CUÁNTAS RONDAS DURA EL JUEGO, MÁXIMO. **1 RONDA ≈ 15 MINUTOS**.

2: LA ESCENA

PARA FACILITAR LA TAREA DE ESTABLECER UNA ESCENA, OFRECEMOS ALGUNAS PREGUNTAS:

- ☞ ¿QUIÉNES SON LA O LAS PERSONAS CUYAS VIDAS ESTÁS INFLUENCIANDO?
- ☞ ¿QUÉ COSAS LO O LOS **LLEVARON** A SER QUIENES SON AHORA?
- ☞ ¿DÓNDE SUCEDE ESTO? ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO? ¿CUÁNDO SUCEDE ESTO? ¿CON QUIÉN ESTÁ? ¿QUÉ ESTÁ PASANDO A SU ALREDEDOR?
- ☞ ¿QUÉ **CONFLICTO** SE ESTÁ POR DESARROLLAR?
- ☞ ¿CÓMO SE DESARROLLA EL **CONFLICTO**?
- ☞ ¿CÓMO TERMINA EL **CONFLICTO**?
- ☞ EN TODO MOMENTO, ¿HAY ALGÚN DETALLE QUE SEA INTERESANTE?

TODAS LAS PREGUNTAS NO **DESTACADAS** SE PUEDEN RESOLVER A PLACER DEL JUGADOR. PARA LAS OTRAS SERÁ NECESARIO SEGUIR LAS REGLAS INDIVIDUALES DE CADA ÉTERNO. CUANDO TODAS ELLAS HAYAN SIDO RESPONDIDAS **SE TERMINA LA ESCENA.**

MUERTE

GANAS EL JUEGO SI CUMPLES CON CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS:

- ☞ LOS ÉTERNOS ABANDONAN LA GUERRA.
- ☞ TODOS LOS OTROS ÉTERNOS RECIBEN TU AYUDA PERO SÓLO UNO DE ELLOS GANA.
- ☞ **TODOS** LOS ÉTERNOS DEJAN DE EXISTIR (EL JUEGO ACABA Y NADIE GANA).

TIENES EL PODER DE OTORGAR UNA VENTAJA. ELIGE UN CRITERIO PARA HACERLO DURANTE LAS ESCENAS DE LOS DEMÁS, Y MANTENLO EN SECRETO. ALGUNOS EJEMPLOS DE CRITERIOS SON:

- SI UNA VIDA INSIGNIFICANTE COBRA SIGNIFICADO ANTES DE TERMINAR.
- SI UNA VIDA PIERDE TODO SIGNIFICADO.
- SI UNA VIDA DESTROZADA SE ENMIENDA.
- SI UNA VIDA PLENA TERMINA POR DESEAR LA MUERTE MÁS QUE OTRA COSA.
- SI DOS VIDAS IRRECONCILIABLES SE VINCULAN EN LA MUERTE.
- SI DOS VIDAS VINCULADAS SE SEPARAN.
- SI DOS VIDAS SE UNEN PARA CREAR UNA NUEVA Y LO LOGRAN A PESAR DE TODO.

SUEÑO

GANAS EL JUEGO SI MUERTE TE OTORGA 3 VENTAJAS MÁS QUE A CUALQUIER OTRO.

TIENES EL PODER DEL SUEÑO: TUS VENTAJAS SON ILUSIONES. SI USAS UNA **ILUSIÓN**, PUEDES DECIDIR QUÉ CONFLICTO SE ESTÁ POR DESARROLLAR, BASADO EN LAS FANTASÍAS, MIEDOS, MITOS, O CUALQUIER OTRO TIPO DE SUEÑO O ILUSIÓN QUE LAS PERSONAS QUE ESTÁN SIENDO INFLUENCIADAS TENGAN. UNA ILUSIÓN USADA NO PUEDE VOLVER A USARSE.

SI NO USAS NINGUNA ILUSIÓN EN UN TURNO, EL ÉTERNO DEL CUAL SEA EL MISMO TOMA LA DECISIÓN. NO PUEDES DECIDIR CÓMO SE VA A DESARROLLAR NI CÓMO SE VA A RESOLVER EL CONFLICTO, SALVO QUE SEA TU TURNO Y NADIE USE UNA DE SUS VENTAJAS PARA DECIDIRLO.

SÓLO MUERTE Y DESTINO PUEDEN DECIDIR CUÁNDO UNA VIDA SE TERMINA O NO, PERO DESTINO DEBE USAR SUS VENTAJAS PARA DECIDIRLO.

DESEO

GANAS SI EL JUEGO SI LOGRAS QUE MUERTE TE DÉ DOS VENTAJAS EN DOS TURNOS AJENOS Y SEGUIDOS, UNA EN CADA UNO.

TIENES EL PODER DEL DESEO: TUS VENTAJAS SON PASIONES. SI USAS UNA **PASIÓN**, PUEDES ELEGIR CÓMO SE DESARROLLA UN CONFLICTO, BASADO EN LOS SENTIMIENTOS, INDIFERENCIAS U OTROS DESEOS O FALTA DE ELLOS QUE LAS PERSONAS QUE ESTÁN SIENDO INFLUENCIADAS TENGAN. UNA PASIÓN USADA NO PUEDE VOLVER A USARSE.

SI NO USAS NINGUNA PASIÓN EN UN TURNO, EL ÉTERNO DEL CUAL SEA EL MISMO TOMA LA DECISIÓN. NO PUEDES DECIDIR QUÉ CONFLICTO SE ESTÁ POR DESARROLLAR NI CÓMO VA A RESOLVERSE, SALVO QUE SEA TU TURNO Y NADIE USE UNA DE SUS VENTAJAS PARA DECIDIRLO.

SÓLO MUERTE Y DESTINO PUEDEN DECIDIR CUÁNDO UNA VIDA SE TERMINA O NO, PERO DESTINO DEBE USAR SUS VENTAJAS PARA DECIDIRLO.

PALABRA

GANAS SI EL JUEGO SI DESCUBRES CUÁL ES EL CRITERIO DE MUERTE PARA OTORGAR VENTAJAS.

TIENES EL PODER DE LA PALABRA: TUS VENTAJAS SON PREGUNTAS. PUEDES USAR UNA DE TUS **PREGUNTAS** PARA HACERLE UNA PREGUNTA A CUALQUIER JUGADOR SOBRE LAS PERSONAS QUE ESTÁN SIENDO INFLUENCIADAS ESTE TURNO; EL JUGADOR DEBE RESPONDER LO MÁS HONESTAMENTE POSIBLE. UNA PREGUNTA YA USADA NO PUEDE VOLVER A USARSE.

SI LA RESPUESTA A ESTA PREGUNTA ES DIRECTA O INDIRECTAMENTE EL CRITERIO DE MUERTE PARA OTORGAR VENTAJAS, ÉSTA PUEDE DECIDIR NO RESPONDERLA O

MENTIR. SI CUALQUIER OTRO JUGADOR HACE UNA PREGUNTA, NADIE ESTÁ OBLIGADO A RESPONDER. **TU TURNO ES SIEMPRE EL ÚLTIMO DE CADA RONDA.**

SÓLO MUERTE Y DESTINO PUEDEN DECIDIR CUÁNDO UNA VIDA SE TERMINA O NO, PERO DESTINO DEBE USAR SUS VENTAJAS PARA DECIDIRLO.

DESTINO

GANAS EL JUEGO SI LLEGAS A 15 PUNTOS.

TIENES EL PODER DEL DESTINO: TUS VENTAJAS SON DADOS. PUEDES USAR UN DADO PARA:

☞ DECIDIR SI UNA VIDA SE TERMINA O NO, SIN IMPORTAR LO QUE QUIERA MUERTE. ADEMÁS, TIRA EL DADO Y **SUMA PUNTOS: 1** SI SALE [1, 2 O 3], Y **2** SI SALE [4, 5 O 6].

☞ DECIDIR QUÉ COSAS LLEVARON A SER QUIENES SON AHORA A LAS PERSONAS QUE ESTÁN SIENDO INFLUENCIADAS. ADEMÁS, TIRA EL DADO Y **SUMA PUNTOS: 1** SI SALE [1 O 2], **2** SI SALE [3 O 4], O **3** SI SALE [5 O 6].

☞ DECIDIR CÓMO SE SOLUCIONA UN CONFLICTO. ADEMÁS, TIRA EL DADO Y **SUMA EL RESULTADO DEL DADO A TUS PUNTOS.**

UN DADO USADO NO PUEDE VOLVER A USARSE.

SÓLO MUERTE PUEDE DECIDIR CUÁNDO TERMINA UNA VIDA SI NO USAS LA PRIMERA OPCIÓN. SI NO USAS LAS OTRAS OPCIONES EN UN TURNO, EL ÉTERNO DEL CUAL SEA EL MISMO TOMA LA DECISIÓN CORRESPONDIENTE.