

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.

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.
- ❧ DECIDIR QUE COSAS LLEVARON A SER ESTÁN INFLUENCIADAS. ADEMÁS, QUIÉNES SON AHORA A LAS PERSONAS QUE TIRA EL DADO Y **SUMA PUNTOS: 1** ADEMÁS, TIRA EL DADO Y **SUMA PUNTOS: 1** SI SALE [1, 2 O 3], Y **2** SI SALE [4, 5 O 6].
- ❧ DECIDIR COMO SE SUCEDERÁ 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 CUANDO TERMINA UNA VIDA SI NO USAS LA PRIMERA OPCIÓN. SI NO USAS LAS OTRAS OPCIONES EN UN TURNO, EL ÉTERNO SE A LA MISMA TOMA LA DECISIÓN CORRESPONDIENTE.

8

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 QUIÉNES 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.**

3

PALABRA

GANAS SI EL JUEGO SI DESCUBRES CUAL 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, ESTA 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.

7

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.

4

DESEO

GANAS SI EL JUEGO SI LOGRAS QUE MUERTE TE

DE 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 COMO 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 QUE CONFLICTO SE ESTÁ POR DESARROLLAR NI COMO 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.

6

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 COMO SE VA A DESARROLLAR NI COMO 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.

5

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 MEREZCAN 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 VALIDAZ DE SUS MOTIVOS INFLUENCIANDO LAS VIDAS DE LOS HUMANOS. MUERTE DEBE DECIDIR: **¿CUAL ES LA MEJOR FORMA DE TERMINAR EL CONFLICTO?**

1

1: EL JUEGO

SE NECESITAN DE 3 A 5 JUGADORES, Y VARIOS DADOS. CADA UNO TOMARÁ EL PAPEL DE UN **ÉTERNO**, A ELECCIÓN. **MUERTE, SUEÑO Y DESEO** SON PRÁCTICAMENTE INDISPENSABLES.

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