

## COVER LETTER: UN JUEGO SOBRE EL DESTINO

Este año, Rolero de Hierro plantea el desafío de pensar fuera de la caja, usando algunos ingredientes con un cierto común denominador. Los arcanos del Tarot, los humores hipocráticos, los ciclos de Borges, etc. Todos ellos son sistemas simbólicos y arquetípicos que evocan la idea de construir historias a base de conectarse con la trama del inconsciente colectivo, a utilizar el simbolismo y la red de significados entrelazados en todos estos elementos para usarlos como medio de proyección y contar una historia jugando e inspirándose en ellos.

Una de las particularidades de los juegos de rol es que efectivamente son juegos sobre construir historias. Estas historias deben ser interesantes y divertidas de jugar, más que grandes obras de arte que deban ser leídas. El acto creativo y el involucramiento de los jugadores en la trama que se juega es lo que hace a los juegos de rol únicos.

Con todos estos elementos, teniendo en cuenta el desafío de pensar fuera de la caja y a la vez tomando dos de los ingredientes secundarios planteados este año, esto es, los arcanos del tarot y la teoría de los humores hipocráticos, es que me plantee crear un juego de rol.

Todo este asunto de los sistemas simbólicos me hizo pensar un poco en el destino, en la cartomancia y el deseo de conocer que deparará el futuro. A la vez, pensé que en un juego de rol nada puede estar escrito, ya que son los protagonistas mismos quienes cuentan las historias a través de sus acciones, sueños, deseos y también sus defectos y problemas. Por esta razón, decidí crear un juego de narración colaborativa sobre el poder del Destino y la lucha de la humanidad para mantener el libre albedrío. Este es un juego sin director de juego, en el que los jugadores deberán por turnos, asumir una dualidad para contar una historia: Primero deberán encarnar a un protagonista de la historia, un héroe de esta historia que están co-creando con sus compañeros de juego. En segundo lugar, deberán representar a un Hado del Destino, una fuerza atávica y misteriosa que intenta controlar a los mismos protagonistas de la historia.

Usando la baraja del tarot y su conexión con elementos simbólicos como la teoría de los humores hipocráticos y otras correspondencias, los jugadores irán contando la historia y descubriendo en el proceso, si es que el Destino se impondrá a la voluntad de los personajes o si estos lograrán sobreponerse a lo que está escrito en las estrellas. Solo el juego permitirá conocer cómo terminará la historia.

*Danilo Jara*