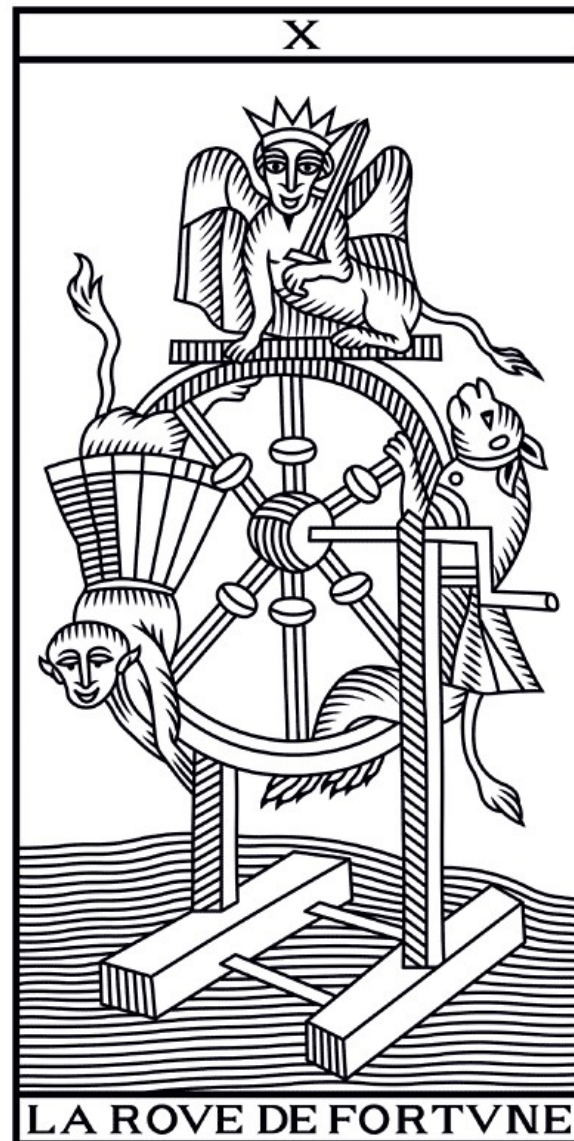


# HADOS DEL DESTINO



*Un juego de narración colaborativa sobre el poder del Destino y la lucha de la humanidad para mantener el libre albedrío.*

## LICENCIA

El texto integro del documento ha sido liberado bajo la licencia Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International.

Visita el texto de la licencia en el siguiente enlace:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



## LOBOCONLENTES EN LA WEB

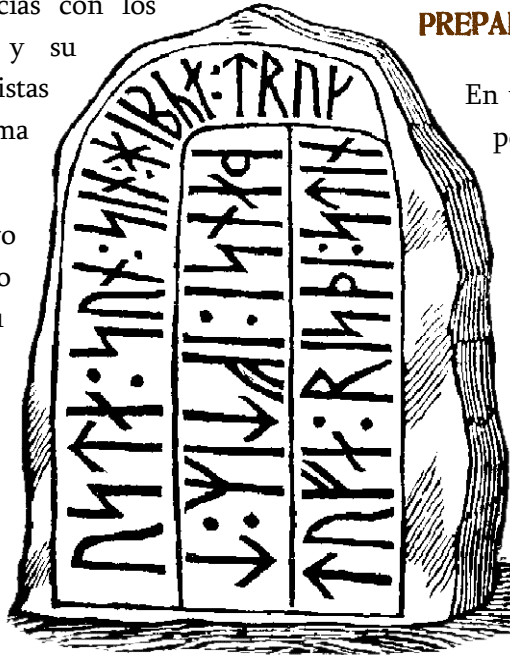
<http://loboconlentes.blogspot.cl/>



## INTRODUCCIÓN

La palabra Hado habla de una "Divinidad o fuerza desconocida que rige la vida de una persona". En este juego, cuatro jugadores usarán una baraja del Tarot (de preferencia basada en una baraja Rider Waite), correspondencias de las cartas con diversos significados, los humores hipocráticos y sus correspondencias con los elementos alquímicos; un par de reglas y su imaginación para contar la historia de protagonistas luchando contra las fuerzas del Destino en forma colaborativa (aunque con tintes competitivos).

Cada jugador interpretará a un personaje, pero también personificará a una fuerza del destino llamada Hado. Cuando un jugador tenga su turno, deberá ser el narrador e introducir una nueva escena usando la baraja de Tarot. Para esto, deberá centrar la atención de la narración en su personaje y deberá introducir un evento en la historia desde la perspectiva del Hado que le corresponda, una de las cuatro fuerzas ominosas que rigen en este juego. Al terminar la escena, el mismo jugador sacará una nueva carta y esta carta indicará quien será el próximo narrador, repitiéndose el ciclo. El juego termina cuando un mismo jugador logra introducir tres grandes eventos o destinos imperantes, mediante arcanos mayores en el juego y este es considerado el ganador. El juego se divide en dos fases, una primera **fase de creación de mundo** y una segunda **fase de narración de historia**.



## PRIMERA FASE: CREACIÓN DE MUNDO

En esta fase, los jugadores elegirán un hado del destino inicial para cada uno, crearán la ambientación de juego, definirán un destino imperante y crearán personajes que representarán a los protagonistas de la historia.

### PREPARATIVOS PARA LA PRIMERA FASE

En un comienzo, para la creación de ambientación y personajes, los jugadores deben separar las cartas de la baraja por tipos: Una baraja para los arcanos mayores, una para los ases, cuatro para las cortes separadas por pintas y finalmente los arcanos menores restantes en otro montón. Por último, se necesitan varias tarjetas de papel, cuatro para las hojas del jugador, una para la hoja de ambientación, una para la hoja de Destino y otra para la hoja de escenas, además de lápices para todos los participantes.

### ELIGIENDO UN HADO DEL DESTINO

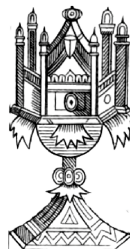
En Hados del Destino, cada una de las pintas del tarot representa una fuerza ominosa que estará por sobre los protagonistas de la historia llamadas los **Hados**. Para comenzar, cada jugador deberá elegir una de las pintas del tarot: Bastos, Copas, Espadas o Pentáculos. Cada pinta representa a un Hado del destino. Estos Hados pueden representar dioses, fuerzas divinas o incluso elementos más intangibles del mundo donde jugarán. Los

jugadores deben discutir brevemente la interpretación más adecuada. Cada jugador toma la carta de as que le corresponde, la que servirá de indicador para saber quien representa a cada uno de los Hados.



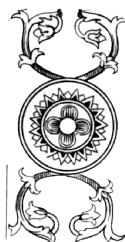
El **Hado de Bastos** personifica las pasiones, deseos y sueños, la energía pulsante y fertilizadora que se abre paso, a veces violentamente, para lograr su cometido. Este Hado representa también el aspecto físico y sexual masculino. Está asociado con el Fuego y el humor colérico.

El **Hado de Copas** personifica las emociones, la receptividad y espiritualidad, la fuerza cambiante y fluctuante de las emociones internas y la matriz dadora de vida. Es también el aspecto más interior, generativo e intuitivo de lo femenino. Está asociado con el agua y el humor flemático.



El **Hado de Espadas** personifica los desafíos, conflictos y problemas, así como el aspecto mental, racional y estratégico de lo masculino. Representa además la ética y la moral. Está asociado con el aire y el humor sanguíneo.

El **Hado de Pentáculos** representa las ambiciones terrenales, las sensaciones físicas y las percepciones. Representa la materialidad, la propiedad y la abundancia, y el aspecto más físico y mundano de lo femenino. Está asociado con la tierra y el humor melancólico.



Los jugadores deberán sentarse en sentido horario siguiendo el siguiente orden según hayan elegido sus Hados: Bastos, Copas, Espadas, Pentáculos.

### CREANDO UNA AMBIENTACIÓN Y UN DESTINO IMPERANTE.

Luego, los participantes del juego deberán decidir qué tipo de ambientación se utilizará para desarrollar el juego. Esta puede ser una ambientación medieval histórica, fantástica y épica, de cuentos de hadas o incluso una ambientación más contemporánea, con o sin magia, con tecnología arcana u otros que les parezcan interesantes. Dada la naturaleza oculta y arcana del Tarot, es recomendable que la ambientación elegida sea algo donde el misterio, la magia y lo oculto, así como las fuerzas del Destino tengan cabida. Los jugadores deberán discutir la ambientación e ir incorporando los elementos que discutan en la **hoja de ambientación**, que servirá de recordatorio para más adelante. Una forma interesante, aunque no obligatoria, de agregar detalles a la ambientación es que cada jugador use su Hado como fuente de inspiración para incorporar detalles y conflictos. Por turnos, en sentido horario, partiendo por el Hado de bastos, cada jugador puede ir agregando un detalle o conflicto a la ambientación, hasta que todos estén satisfechos.

Luego de esto, los jugadores deben tomar el montón de cartas de **Arcanos mayores** y los deben barajar para ponerlos en medio de la mesa y luego sacar una carta de él (cualquier jugador puede hacerlo). Este será el **arcano regente** y definirá el **destino imperante**.

Este destino es una suerte de profecía que los Hados intentarán cumplir a como dé lugar sin importar los deseos de los protagonistas de la historia. Para crearlo, el grupo deberá escribir en la **hoja de destino** el arcano regente obtenido y a su lado una oración en forma de profecía que representará el destino imperante.

Este destino puede incorporar en su descripción a personajes importantes, lugares y momentos determinados que sean parte de la ambientación ya creada. La idea es que el grupo sea creativo y no se limite en aderezar el Destino con lo que sea necesario. Por ejemplo: *El Emperador Akron caerá por su depravación, lujuria y orgullo en las más profundas tinieblas* es un buen **destino imperante**.

## CREANDO UN PERSONAJE

En adición a representar un Hado, cada jugador interpretará un personaje en particular en la historia. Este personaje será su alter ego en la narración y es lo que el jugador usará de foco para iniciar la narración cuando sea su turno.

Para crear un personaje los jugadores deberán tomar todos los arcanos menores (sin cortes) y reunirlos en un solo montón bien barajado. Este nuevo montón deberá ser puesto al lado del



montón ya existente de arcanos mayores. Luego, cada jugador deberá tomar el grupo de cortes correspondiente a su Hado y dejarlo frente a él. Para crear un personaje, deberá crearse un concepto principal y un problema. Cada jugador deberá tomar nota de ellos en su **hoja del jugador**.

## CONCEPTO PRINCIPAL

Partiendo por el jugador con el Hado de Pentáculos y siguiendo un orden contra reloj, cada jugador deberá elegir una carta de corte de su pinta correspondiente y luego sacar un arcano mayor de la baraja que está en medio de la mesa al azar. Una vez que todos hayan hecho lo propio, cada jugador deberá crear con las dos cartas que ha sacado el concepto principal de su personaje.

El concepto principal del personaje define el tema que cada jugador desee explorar a lo largo de la historia y constituye el alma de su personaje. La carta de corte representará a la persona que el jugador interpretará (su rol, su trabajo, a que se dedica, el tipo de persona que es, etc.). El arcano mayor será una motivación para este rol, el porqué este personaje es interesante de incluir en una historia, ya sea esta una motivación, convicción o meta, entre otras opciones.

Por ejemplo; Con un paje de bastos (una figura juvenil e impetuosa) y la rueda de la fortuna como arcano mayor (el arcano que trae giros y cambios), es posible crear el concepto principal "*Joven hermoso y salvaje que busca oponerse al status quo*".



## PROBLEMA

Luego, partiendo por el jugador con el Hado de Bastos y en sentido horario, cada uno deberá sacar una carta de la baraja de arcanos menores que está en medio de la mesa.

Por turnos, en el mismo orden que sacaron las cartas, cada jugador deberá realizar la siguiente pregunta **¿Que vicisitudes enfrenta este personaje?** A lo que el jugador con el Hado correspondiente a la carta obtenida deberá responder considerando la esencia de su Hado y el significado que sugiere la carta. Cada jugador deberá tomar nota del problema o complicación que aqueja al personaje en cuestión en su hoja del jugador.

Si el jugador saca una carta de la misma pinta de su Hado, debe seguir sacando cartas hasta que saque una de una pinta distinta. El resto de las cartas se deben incorporar al mazo y este debe ser vuelto a barajar.

No olviden utilizar como referente el simbolismo del tarot, tales como sus asociaciones con los humores hipocráticos y las correspondencias elementales de las mismas, pues les darán una gran ayuda para definir la personalidad de sus personajes. Si un problema surge de una carta de los bastos, entonces podría tener que ver con la ira, el odio o las pasiones carnales (fuego, humor colérico, pasiones). Las relaciones del tarot con los humores y los elementos se explican más adelante.

## SEGUNDA FASE: NARRACIÓN DE HISTORIA



El objetivo de Hados del Destino es contar la historia de protagonistas que se encuentran sometidos a las fuerzas implacables del Destino y ver como sucumben a éste (o quizás se sobreponen a su poder). Estos protagonistas, guiados por su motivación y su fuerza de voluntad le harán frente a la fuerza imparable de sus Destinos. ¿Cómo terminará la historia? ¿Será el Destino quien finalmente logre controlar a los protagonistas? ¿O acaso demostrarán que el poder del libre albedrío siempre se sobrepone a un Destino predeterminado? En este juego, los jugadores deberán velar por los

intereses de sus personajes y a la vez que encarnan una poderosa fuerza del Destino que intenta controlarlos.

Para esto, el juego utiliza una estructura de turnos e intervenciones narrativas de los jugadores usando de apoyo una baraja del Tarot, la cual permite ir creando en forma colaborativa una historia. La baraja del Tarot provee de un contexto simbólico muy rico que le permitirá a los jugadores ir tejiendo una narración profunda y atractiva.

Por turnos, cada jugador tomará el rol del narrador e introducirá a la historia una escena utilizando como inspiración las cartas del Tarot y teniendo en cuenta el Destino imperante en ese momento. La narración deberá estar enfocada desde la perspectiva de su personaje, pero deberá insertarse en la ambientación que los jugadores han construido y ser coherente con lo que ya ha sucedido en la historia.

Para reflejar la naturaleza cambiante y veleidosa del Destino, los roles de los Hados irán cambiando de jugador durante el juego cuando un nuevo destino imperante surja, lo que añadirá diferentes perspectivas en la historia para cada uno de los Hados en cuestión y mucha tensión.

El juego además cuenta con una economía de puntos de destino que le permitirá a los jugadores intervenir en la narración de otros y tomar el control de la misma, agregándole sorpresa y un factor de imprevisibilidad a la historia.

Cuando alguno de los jugadores logre introducir tres grandes eventos en la historia reflejado en tres arcanos mayores, el juego terminará.

### **PREPARATIVOS PARA LA SEGUNDA FASE**

El grupo deberá preparar la zona de juego antes de comenzar. Primero, cada jugador deberá tener en su poder las cartas de ases y las cartas usadas para crear cada personaje, las cuales deberán estar a la vista de todos. Junto a ellas, cada jugador deberá tener su hoja **del jugador** con la información relevante del personaje.

El arcano mayor usado para crear el **Destino imperante** deberá estar a la vista de todos y marcado con una ficha distintiva que será la ficha **Arcano regente**, junto con las **hojas de ambientación** y la **hoja de destinos**. Junto a ellas, deberá estar la **hoja de escenas** en blanco lista para ser usadas.

El resto de las cartas deberán ser incorporadas en un sólo mazo bien barajado y dejado en medio de la mesa junto al destino imperante. Esta será la **baraja de juego**.

Además, en el centro de la mesa deberá estar una moneda que será la **moneda del Destino** con su sello hacia arriba. Esto les recordará a los jugadores que la narración comienza **a favor del Destino**. Junto a ella deberá estar el montón de 20 fichas que representan puntos de destino y una última ficha diferente del resto que será la ficha del narrador lista para ser asignada a quien comenzará narrando el juego. Del montón de puntos de destino, el grupo reparte a cada uno de los jugadores 3 puntos.

### **PRIMER NARRADOR**

Para iniciar el juego, los jugadores deberán sacar una carta de la baraja que sea un arcano menor. El Hado correspondiente al arcano menor obtenido indicará que jugador comienza la narración. Si no se obtiene un arcano menor (incluyendo cortes), los jugadores deberán ir sacando cartas hasta que se obtenga un arcano menor o una corte, lo que sea primero. Las cartas sacadas previamente serán reincorporadas a la baraja de juego y esta deberá ser barajada nuevamente.



El jugador a cargo de la narración deberá comenzar la historia introduciendo la narración con una escena centrada en su personaje, usando el arcano menor obtuvo de la baraja para crearla. La narración deberá estar teñida fuertemente por el concepto del Hado que el jugador representa y deberá contar como su personaje y el resto se ve sometido a los devenires del Destino impuesto por él **Arcano regente** en juego.

### CONTINUANDO LA NARRACIÓN

Una vez haya terminado la escena, el narrador de turno deberá sacar una nueva carta de la baraja de juego. Esta carta deberá ser de una pinta distinta a la de su Hado o un Arcano mayor. Si la carta obtenida es de su pinta, el narrador deberá poner esta carta al final de la baraja y sacar una nueva carta. Si la carta es un arcano menor (o corte) deberá dejar esta última sobre el arcano menor anterior usado para narrar la historia, junto al arcano regente. Si es un arcano mayor, deberá ponerla sobre el antiguo arcano regente. Además, dependiendo de qué carta sea la que se obtenga, se determinará el siguiente narrador.

**Arcano menor y Cortes:** Si la carta obtenida es un arcano menor, el Hado correspondiente a la carta será el encargado de continuar la narración, tal cual lo hizo el narrador de turno en la escena que acaba de terminar. Para esto deberá usar el arcano menor como punto de partida y considerar el **Destino imperante** fijado por el **Arcano regente** que actualmente está en juego.

**Arcano mayor:** Cuando un arcano mayor emerge suceden varias cosas. Primero, el jugador que sacó la carta gana automáticamente

un punto de Destino y deberá pasar el arcano mayor al jugador que esté sentado a su izquierda junto a la ficha de narrador, quien deberá poner la ficha de **Arcano regente** sobre el nuevo arcano y quedarse con la ficha de narrador (pues él será el narrador de aquí en adelante). Luego, los Hados que cada jugador tiene **deberán rotar en sentido anti horario**, cambiando la distribución de los ámbitos de poder entre los jugadores. Cada jugador deberá pasar su carta de As que tiene al jugador de su derecha. De aquí en adelante, los jugadores deberán usar sus nuevos Hados como puntos de partida para introducir eventos en la historia. Los devenires del Destino han cambiado, la voluntad de los Dioses se ha visto modificada y el Destino de los protagonistas es reescrito. El jugador a cargo de la narración deberá definir un nuevo **destino Imperante**. Este destino reemplazará al anterior y deberá decretar con precisión y potencia que le ocurrirá a los protagonistas de la historia si las cosas continúan tal cual están. El narrador deberá anotar el nuevo **Destino imperante** bajo el Destino anterior en la hoja de destinos junto al arcano mayor que le dio origen. Luego de esto, el narrador deberá proseguir con la historia, usando el arcano mayor y su nuevo Hado para contar como la historia sigue, creando una escena de la misma forma que con un arcano menor.

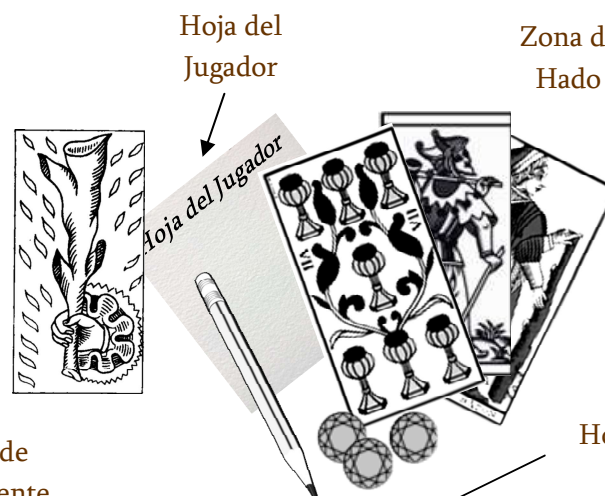
El nuevo narrador deberá iniciar siempre su narración **a favor del Destino**, sin importar que carta le haya dado autoridad narrativa, (ver más adelante en posiciones de narración). Una vez que la escena termine, el narrador de turno deberá sacar una nueva carta de la baraja, un nuevo narrador será escogido y la historia continuará adelante de la misma forma.

# ZONA DE JUEGO

Zona de juego Hado de Pentáculos



Zona de juego del Hado de Bastos



Hoja de Destinos

Marcador de Arcano Regente

Pozo de puntos de Destino

Hoja de ambientación



Moneda del Destino



Baraja de juego



Arcano Regente



Arcano menor (escenas)



Destinos

Escenas

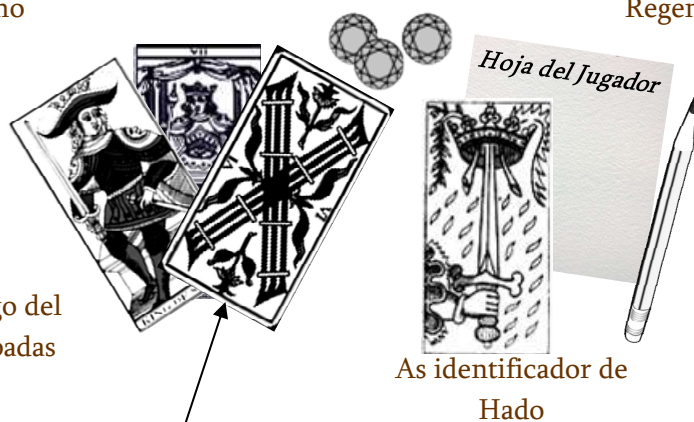
Marcador del narrador



Hoja de Escenas

Reserva de puntos de destino del jugador

Zona de juego del Hado de Espadas



As identificador de Hado

Cartas de personaje (Concepto, motivación, problema)



Zona de juego del Hado de Copas

## COMO NARRAR CUANDO ES TU TURNO

Cuando un jugador debe asumir el rol del narrador, deberá siempre usar las cartas del Tarot como punto de partida. El nuevo narrador se fijará en la carta que se ha sacado de la baraja y usará su significado para crear una escena y un conflicto. El narrador no deberá olvidar que en el juego habrá un **Arcano regente** que representará el **Destino imperante** que aqueja a la ambientación que se está jugando y que la historia siempre debe pujar hacia el cumplimiento de ese Destino (al menos siempre que la posición de narración sea a favor del destino). Ya sea el primer narrador o los subsiguientes, dependerá del tipo de cartas que se obtenga, es como deben utilizarse durante la narración.

**Arcano menor:** Los arcanos menores representan un conflicto preciso en la historia que puede potencialmente afectar a varios, si no a todos los personajes en juego. Estos deben interpretarse considerando el **Destino imperante** que el **Arcano regente** en el juego representa. El narrador introducirá este evento y proseguirá con su narración hasta darle término.

**Corte:** Las cortes son un tipo especial de Arcano menor que representan personas. Cuando una corte aparece, el narrador más que sólo introducir un conflicto, introducirás también un personaje a la historia con todas sus complejidades, ambiciones, deseos y defectos, y lo hará actuar. Cuando una corte emerge en la baraja existen varias alternativas posibles:

- ❖ La carta de corte representa una transformación de un personaje existente, ya sea una evolución o una involución

- ❖ La corte representa más bien un nuevo personaje relacionado a algún personaje en juego ya sea en lazos de amistad o enemistad.
- ❖ La Corte representa un personaje más bien neutral al resto de los personajes y pero muy relacionado al **Destino imperante**. una suerte de avatar de dicho destino.

**Arcano Mayor:** Un arcano mayor representa un nuevo conflicto de gran envergadura en el mundo de juego que viene a generar muchos cambios. Cuando un arcano mayor emerge, éste pasa a tomar el lugar del nuevo **Arcano regente**. El jugador debe tomar la nueva carta de Arcano regente y ponerla sobre el antiguo Arcano. Luego, el nuevo Arcano regente deberá ser marcado con la ficha de Arcano regente para que el grupo no lo pierda de vista. Este Arcano deberá usarse para escribir un nuevo **Destino imperante** en la hoja de Destinos y deberá crear una escena usando esta carta como base. Los narradores que prosigan con la historia deberán utilizarlo como punto de partida para sus narraciones futuras en conjunto con las cartas que obtengan de la baraja.

## CREANDO UNA NUEVA ESCENA

El narrador deberá usar la carta obtenida, considerar el Hado que representa y el Destino dado por el **Arcano regente** para introducir una nueva escena y el conflicto respectivo en forma coherente. Para esto, el narrador deberá tomar la carta que le haya dado el dicho rol e interpretarla como mejor le parezca. Con esto, el narrador debe responder algunas preguntas:

- ❖ ¿Donde ocurre esta escena?

- ❖ ¿Cuál es el conflicto principal en ella?
- ❖ ¿Quiénes están involucrados?
- ❖ ¿Cuál es la labor del destino en esta situación? ¿Cómo este se manifiesta, ya sea para empujar el destino imperante a cumplirse o para favorecer el libre albedrío de los protagonistas?

Finalmente, una vez respondidas estas preguntas, el narrador deberá ponerle un **título a la escena**. Este título debe ser tal que establezca una condición para que la escena se dé por concluida. Durante la escena, el narrador encarnando a su Hado respectivo intentará con toda su energía que el objetivo de la escena contenido en su título, se cumpla a cabalidad. Es importante recordar que a menos que una regla diga lo contrario, el narrador siempre actúa encarnando su Hado **a favor del Destino**.

Es importante que el título de la escena, si bien esté escrito de manera atractiva, no sea abstracto o vago, pues si es así el narrador no tendrá claro como empujar la historia y cuando la escena termina. El título también debe ser coherente con lo que haya pasado en la historia y ser logable durante una escena.

El narrador deberá tomar nota de esta escena en una tarjeta de papel que pasará a ser la **hoja de escenas**. Deberá anotar el número de la escena que está creando partiendo por el 1, la carta que dio origen a la escena y el título de la escena. Cada vez que un narrador cree una escena deberá tomar nota de ella en esta tarjeta.

Para narrar usando las cartas del tarot, el narrador de turno y el resto de los participantes podrán utilizar el simbolismo de las

cartas y sus correspondencias arcanas, ya sea con los humores hipocráticos, los elementos alquímicos u otros ¿Una carta de espadas emerge? Seguramente la historia tome un tinte "sanguíneo" vale decir, relacionado a la razón, la ética y los valores, así como un conflicto doloroso y terrible. Quizás la carta anterior a esta espada correspondía a un pentáculos, por lo que la carta que emerja podrá entrar a limitar o debilitar los elementos introducidos en la historia por esta carta (pues el aire, asociado a las espadas, es contrario a la tierra, asociado a los pentáculos).

Si bien el juego asume que existe cierto conocimiento del tarot para jugar, este no es necesario si se tiene imaginación. Basta identificar el tipo de carta (arcano menor, corte o mayor) y considerar el tema de cada Hado para idear alguna escena interesante. Usando la imaginación y la imaginaria contenida en las ilustraciones de las cartas es posible proseguir con la historia sin problemas.

### **INTRODUCIENDO A LOS PERSONAJES E INTERPRETANDO**

Cuando un narrador crea una escena, este podrá incorporar a los personajes en juego que el desee o inventar nuevos personajes no controlados por los jugadores para darle sentido a la historia (personajes no jugadores o PNJs). Si el personaje corresponde al personaje de un jugador (PJ), será este jugador quien determinará la naturaleza de la relación de su personaje con la historia que el narrador está contando. Si el personaje no es controlado por ningún jugador, será el narrador de turno el encargado de determinar cómo se inserta este personaje y el encargado de controlarlo. De todas formas, el foco de la narración debe estar



puesto sobre los PJs y los PNjs solo deben cumplir un rol de soporte para la historia.

Luego, todos los jugadores, incluyendo al jugador a cargo de la narración deberán interpretar a sus personajes y describir como estos actúan y están insertos en esta historia. Cada vez que emerja un conflicto en la escena actual, los jugadores involucrados la escena deberán determinar cómo sus personajes actúan frente a dicho conflicto, pero será el narrador a cargo quien decidirá como éste se resuelve, siempre. Los jugadores involucrados en el conflicto deberán aceptar este resultado e incorporarlo en su interpretación de la historia. Los jugadores podrán pedir lo que crean conveniente, incluso explorar nuevas facetas de su personaje, pero será el narrador quien arbitre finalmente que es admisible y que no. Eventualmente, la escena terminará dada las acciones de los jugadores y un nuevo narrador emergerá.

### LOS CUATRO ELEMENTOS Y LOS HUMORES HIPOCRÁTICOS EN LA NARRACIÓN.

El tarot es un sistema simbólico que reúne mucho de las tradiciones y sistemas de creencias existentes en occidente. Es posible asociar los arcanos del tarot a los cuatro elementos alquímicos, a los cuatro humores corporales, entre otros, según sus pintas.

Los bastos se asocian al fuego y al humor colérico (masculino), las copas se asocian al agua y al humor flemático (femenino), las

espadas al aire y la humor sanguíneo (masculino), y los pentáculos (u oros) a la tierra y al humor melancólico (femenino).

Cada una de las cartas, si bien tiene un significado asociado en particular, pueden ser interpretadas de esta óptica, pudiendo teñirse la historia con la esencia de los humores que representan y/o considerar las correspondencias alquímicas que estos tienen en los cuatro elementos para interpretarlos.

- **Humor Colérico:** La interpretación de las cartas puede incluir eventos abruptos, apasionados, destructores o energizantes.

- **Humor Flemático:** La interpretación de las cartas puede incorporar eventos que tiendan a calmar las aguas, a traer un remanso o quizás una inactividad o impotencia, pues todo "ya ha ocurrido".

- **Humor Sanguíneo:** La interpretación de las cartas puede incorporar una interpretación donde prime la razón, los valores y la ética, o donde se actué con mente fría y sin remordimientos.

- **Humor Melancólico:** La interpretación puede incorporar elementos que se relacionen con la vitalidad, así como con la ausencia de ella. Estos pueden ser eventos fértiles que pueden dar grandes frutos o de lo contrario, en elementos estériles que busquen apagar o extinguir elementos en la historia.

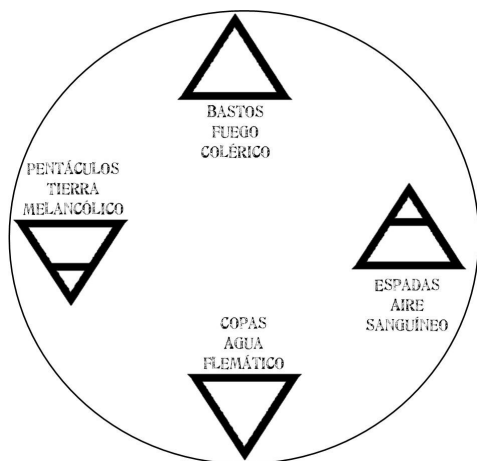


Los cuatro elementos alquímicos, también asociados a los cuatro humores hipocráticos, permiten establecer correspondencias entre las diferentes cartas. Por ejemplo, una carta asociado al fuego y al humor colérico, buscará apagar o debilitar una carta asociada al agua y al humor flemático, pues son contrarias, mientras que complementará cartas asociados a la tierra y el humor melancólico, o al aire y el humor sanguíneo. Cuando hablamos de debilitar, significa que al interpretar la carta a la luz de una carta anterior, esta buscará detener, estancar o destruir el proceso que la carta anterior había establecido. Por el contrario, si se habla de complementar, la carta emergente buscará ayudar, potenciar o

apoyar lo ya establecido por cartas anteriores.

Como forma fácil de recordar qué debilita a qué, y que complementa a qué, es posible usar el siguiente diagrama. En él, los cuatro elementos pueden observarse. Si un elemento se opone a otro, entonces buscará debilitarlo,

mientras que si un elemento se encuentra junto a otro, buscará complementar a este último.



## POSICIONES DE NARRACIÓN

Cuando el narrador comienza a contar la historia, éste podrá tomar dos posiciones para hacer esto: **A favor del Destino** o **A favor de la Libertad**. Cuando el narrador actúa **a favor del Destino** deberá intentar con todos sus medios que la historia avance hacia el Destino fijado por el **Arcano regente**, sin importar si esto va en contra de los deseos y aspiraciones de los protagonistas. El narrador deberá poner énfasis en la historia de tal forma que se vea como el **Destino de los hombres es regido por fuerzas que los superan y que están más allá de su control**.

En cambio, si el narrador actúa **a favor de la Libertad** entonces deberá mostrar como **la voluntad de los protagonistas puede romper cualquier Destino predeterminado**. En esta posición, el narrador deberá proveer de las oportunidades y herramientas para que los protagonistas puedan demostrar que aquel **Destino Imperante** no es tal, al menos por el momento, y que los protagonistas pueden decidir libremente que hacer con sus vidas.

La posición que el narrador tomará será determinada por las reglas del juego y se usará la **moneda del Destino** que está junto al **Arcano regente** para recordar en qué posición se debe narrar, ya sea **a favor del Destino (sello)** o **a favor de la Libertad (cara)**. Por defecto, un narrador siempre comienza narrando **a favor del Destino**.





Es importante recordar que el narrador es quien decide como se resuelven los conflictos que surgen, por lo que es muy importante que este considere en qué posición esta narrando cuando lo haga.

### PROPIEDAD DE LAS CARTAS

Cada jugador es propietario de las cartas que representan a su personaje y de la carta de As que representa el Hado que encarna. Además, cuando un jugador cierra una escena creada en base a un arcano mayor y cuenta su desenlace, será también el propietario de la carta que se uso para contar esa parte de la historia. Todas estas cartas deben estar anotadas en la hoja del jugador. La carta de Arcano regente siempre queda en medio de la mesa y no en manos el jugador que es su dueño (pero si queda registrado en su hoja).

### FINAL DEL JUEGO

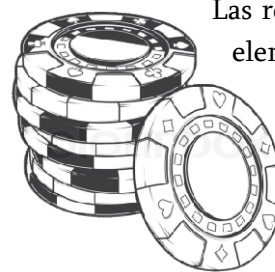
El juego termina cuando alguno de los jugadores logra reunir 3 arcanos mayores que hayan sido usados como **Arcanos regentes** entre las cartas de su propiedad y la historia logra finalizarse. Si uno de los jugadores logra sacar su tercer arcano mayor y cerrar la escena siendo propietario de la carta ( y por tanto el narrador), el juego termina. Sin embargo, como en cualquier turno, el resto de los jugadores podrá intervenir gastando puntos de Destino. Si esto sucede, el jugador que intervenga y se quede con la narración y cierre la escena será el propietario de la carta. Si el jugador que interviene logra reunir los tres arcanos mayores necesarios para terminar el juego de esta forma, el juego termina igualmente. Si por causa de una intervención, ningún jugador logra reunir los tres

arcanos mayores necesarios al momento de cerrar la escena, entonces el juego continua.

Quien logre reunir los tres arcanos mayores y contar el final de la historia es considerado el ganador del juego. El final de la historia puede favorecer tanto a los Hados del Destino, a un Hado particular o a los protagonistas de la historia, dependiendo de cómo quede la moneda del destino cuando se cierre la historia y de cómo se haya desarrollado esta misma a lo largo del juego.

Si por alguna razón, la historia no logra terminar de una manera adecuada y el final parece más bien forzado, la historia no termina y el juego continua. Quien cierre la escena creada en base al arcano regente deberá hacerlo de forma que la historia continúe. Los jugadores seguirán sacando cartas y asignando nuevos narradores hasta que la historia logre cerrarse por el jugador con más arcanos mayores en su poder. Este jugador será considerado el vencedor.

### PUNTOS DE DESTINO



Las reglas descritas anteriormente representan los elementos básicos para jugar Hados del Destino, en el cual el Destino lleva la delantera sobre los protagonistas de la historia. Sin embargo, este juego trata sobre la lucha entre el Destino predeterminado y el libre albedrío. Para ello, los jugadores cuentan con un pozo de puntos de Destino propio que pueden usar para modificar el curso de la historia, a veces ligeramente y otras de

forma abrupta, y así romper el Destino imperante sobre sus personajes. **Un jugador no puede acumular más de 6 puntos de destino al mismo tiempo.** Si alguna regla le hace ganar puntos de destino que superen este máximo, solo gana hasta alcanzar 6 puntos.

### **GASTANDO PUNTOS DE DESTINO**

La principal forma de gastar puntos de Destino es realizando intervenciones narrativas. También podrán gastar puntos para buscar nuevas cartas en la baraja de juego y quizás, acelerar el final de la historia. Por último puedes gastar puntos para girar la moneda del destino cuando se es el narrador.

#### *Intervenciones narrativas*

Cuando un jugador está en el rol del narrador, el resto de los jugadores podrá intervenir e intentar tomar control de la narración. Para ello deberán gastar 1 punto de Destino y tomar el control de la narración. Cuando esto ocurre suceden algunas cosas importantes:

- ❖ La **moneda del Destino** se invierte, quedando a favor de la posición contraria en la que el narrador anterior estaba narrando la historia. El narrador actual deberá considerar esto para guiar su narración de la historia.
- ❖ El personaje bajo el control del nuevo narrador queda en una posición ventajosa o privilegiada en la situación. El dueño del personaje define esta situación.
- ❖ El personaje bajo el control del narrador anterior queda en una posición desventajosa o problemática, posiblemente

con su problema activo en juego u otro problema que tenga sentido en la historia. El dueño del personaje define esta situación.

- ❖ El nuevo narrador deberá proseguir la narración de la misma escena, con el mismo título y usando la misma carta que le dio origen, pero esta vez, usando su Hado como foco de la narración.

Estas intervenciones podrán hacerse en cualquier momento del juego, incluso cuando el narrador está a punto de definir como se resuelve un conflicto en la historia. Si el narrador de turno acepta la intervención, será el jugador que intervino quien resolverá dicho conflicto y seguirá adelante con la historia.

Si varias intervenciones se realizan durante una escena, la historia se irá moviendo a distintas posiciones desde **a favor del Destino** hasta **a favor de la libertad** y vuelta atrás. Quien primero haga una intervención en un momento de tensión será quien la obtenga por sobre el resto.

El jugador a cargo de la narración y que es intervenido podrá rechazar la intervención gastando 1 punto de Destino. Si hace esto, el jugador que intenta intervenir mantiene su punto (no lo gasta) y recibirá en cambio el punto gastado por el jugador a cargo de la narración al final de la escena. El narrador que evito ser intervenido deberá proseguir con la narración, pero deberá hacerlo en una posición contraria a la que ostentaba antes de ser intervenido. Una intervención, sin importar quien termine

narrando, siempre cambiará la posición con la cual se está narrando la historia y dará vuelta la **moneda del Destino**.

#### *Robar una nueva carta*

Cuando un arcano menor emerge y designa un nuevo narrador, el jugador designado puede gastar 2 puntos de Destino y buscar una nueva carta en la baraja. El jugador sacará cartas de la baraja hasta que encuentre una carta del Hado que le corresponda o un Arcano mayor, cualquiera emerja primero. El jugador deberá usar esta carta para seguir la historia. Las cartas que haya sacado de la baraja antes de la carta con la que se quedó deberán ser reincorporadas a la barajada de juego y esta deberá ser barajada por dicho jugador. Con esto, efectivamente el jugador podrá buscar nuevas cartas, incluidos arcanos mayores que son cruciales para ganar el juego.

Los puntos gastados de esta forma van a dar al pozo general de puntos de Destino disponible en el juego.

#### *Girar la moneda del destino*

Cuando sea tu turno narrar la historia, puedes gastar 1 punto de destino y girar la moneda del destino a su lado contrario. Esto te permitirá contar la historia a favor de quien mejor te parezca y no según haya quedado la moneda colocada según las reglas del juego. Esto solo puede hacerlo el narrador y sólo una vez por turno.

### **GANANDO PUNTOS DE DESTINO**

Existen cuatro formas de ganar puntos de Destino: obtener un arcano mayor, ceder la autoridad narrativa sobre un personaje, las intervenciones narrativas y la muerte de un personaje.

#### *Obtener un arcano mayor*

La primera forma de ganar puntos de Destino es sacar un arcano mayor en la baraja de juego cuando se está decidiendo quien será el próximo narrador de la historia (exceptuando cuando un arcano mayor emerge por haber gastado 2 puntos de Destino para sacar nuevas cartas, aquí no se ganan puntos). El jugador que saque el arcano mayor será el que gane el punto de Destino. El jugador recibe este punto de Destino inmediatamente desde el pozo general de puntos de destino y lo añade a su pozo de puntos de Destino. A veces la fortuna le sonríe a las personas de forma inesperada...

#### *Ceder la autoridad narrativa sobre un personaje*

La segunda forma de ganar puntos de Destino es ceder la autoridad narrativa de un personaje cuando éste es introducido en una escena. Normalmente, cuando un personaje es introducido en una escena, el jugador dueño de este personaje es quien define como encaja en esta historia y cuáles son sus percepciones, pensamientos internos y actitudes frente a lo que está ocurriendo. Sin embargo, cuando esto suceda, el jugador puede decidir que sea el narrador de turno quien inserte su personaje en la historia a cambio de ganar un punto de Destino **al final de la escena**. Cuando un personaje es introducido en la historia y el jugador respectivo desea hacer esto, deberá declarar *"Me entrego a los Hados del Destino"* para ganar un punto de Destino desde el pozo general de puntos de destino. Luego, el narrador deberá introducir al personaje a su gusto pero utilizando el **problema** del personaje para hacerlo. Su

entrada en la historia será problemática y complicará su vida y la del resto de los personajes presentes.

#### *Intervenciones narrativas*

La tercera forma de ganar puntos de Destino es mediante intervenciones narrativas. Un jugador que acepte la intervención de otro jugador estará ganando el punto de Destino gastado por quien interviene o alternatively, el jugador que intenta intervenir y le sea negada la opción por quien esta narrando, se quedará con el punto gastado por el que evita la intervención. Todos estos puntos ganados por intervenciones se reciben al **final de la escena**.

#### *Muerte de un personaje*

La ultima forma de ganar puntos de destino es cuando el personaje de un jugador es asesinado en la historia. Siempre que el narrador de turno lo apruebe, quien decida matar al personaje deberá gastar un punto de destino. El jugador afectado recibirá este punto al **final de la escena**.

#### **POZO DE PUNTOS DE DESTINO**

El juego cuenta con un pozo de 20 puntos de Destino desde el cual se sacan los puntos iniciales y luego los puntos de Destino que cada jugador vaya ganando cuando emerge un arcano mayor. Si por alguna razón el pozo de puntos de Destino se queda sin puntos disponibles, los jugadores no pueden seguir ganando puntos desde el pozo de puntos hasta que éste vuelva a tener puntos de Destino. Si el jugador ganará más puntos de lo que están disponibles en el

pozo de puntos de Destino, entonces solo recibe los puntos restantes en dicho pozo.

#### **MUERTE DE UN PERSONAJE**

En algunas ocasiones será de todo el sentido que un personaje muera y el narrador de turno, si nadie lo evita, podrá decidir que el personaje en cuestión muere. Sin embargo, una muerte es algo realmente importante en una historia, por lo que el jugador que quiera matar a un otro personaje controlado por un jugador en juego tendrá que gastar un punto de destino, incluso si este jugador es el narrador a cargo. Si el jugador no puede gastar el punto, el personaje sólo quedará muy mal herido debido a su acción. El punto gastado de esta forma da a parar al pozo de puntos de destino del jugador afectado al final de la escena. Si el personaje que se desea asesinar no es controlado por un jugador, el punto gastado va a dar al pozo general de puntos de destino. El narrador de turno siempre debe estar de acuerdo con la muerte de un PJ y el será quien decida si es factible o no asesinar a un personaje.

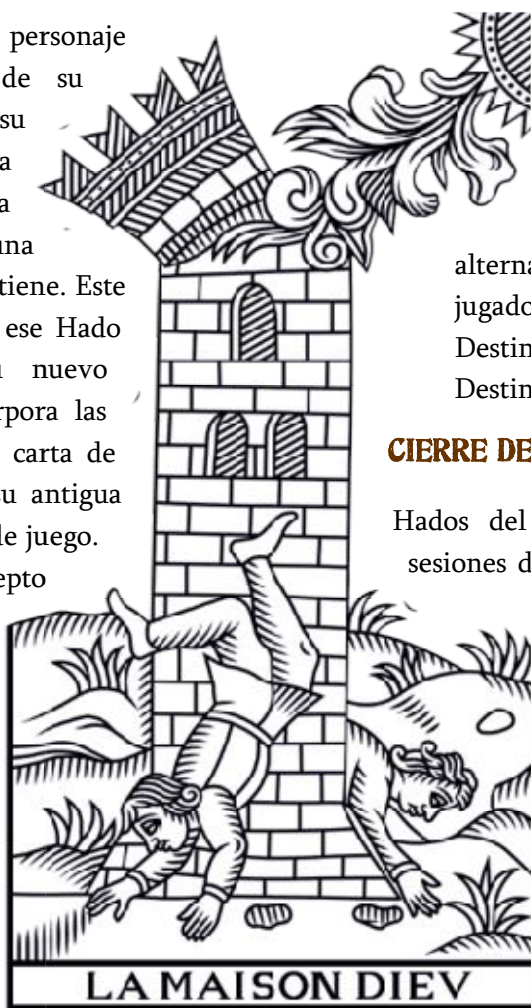
Cuando el personaje asesinado es de propiedad de un jugador y éste no puede evitar su muerte (por ejemplo gastando puntos al intentar tomar control de la narración antes que suceda) y ningún



otro jugador está dispuesto a ayudarlo, el jugador arriesga a quedarse sin personaje. Para evitar esto, el jugador afectado deberá optar por alguna de las siguientes alternativas:

- ❖ **Nuevo personaje:** Crear un nuevo personaje usando las cartas de personaje de su personaje anterior, pero cambiando su problema. El jugador afectado saca una carta de la baraja del juego hasta que obtengas un arcano menor de una pinta distinta al Hado que el jugador tiene. Este le debe pedir al jugador a cargo de ese Hado que cree un problema para su nuevo personaje. Luego el jugador reincorpora las cartas que sacó antes de obtener la carta de problema de su personaje junto a su antigua carta de problema y baraja la baraja de juego. Este personaje debe tener un concepto principal diferente, pero debe tener alguna relación con el personaje anterior. El jugador debe tomar nota de todo esto en la hoja del jugador respectiva. Finalmente, es el jugador quien define como entra en juego su nuevo personaje.

- ❖ **Personaje antiguo pero transformado:** Es posible que el jugador decida que su personaje no



muere, si no que salva de este Destino. Sin embargo, la experiencia cercana a la muerte lo habrá transformado. El jugador debe crear un nuevo problema para su personaje tal cual si éste fuera un nuevo personaje (ver más arriba). El narrador de turno introduce nuevamente al personaje y lo hace usando el nuevo problema que fue creado para el personaje. Sin embargo esto tiene un costo. El jugador deberá pagar un punto de Destino para acceder a esta alternativa. Si no tiene puntos de destino disponibles, el jugador deberá pagar dicho punto apenas gane un punto de Destino. Este punto irá al pozo general de puntos de Destino disponible en el juego.

### CIERRE DE SESIÓN Y VOLVER A JUGAR LUEGO

Hados del Destino está diseñado para contar historias en sesiones de juego que duren aproximadamente 4 horas y que sean, principalmente auto-conclusivas. Sin embargo, es posible jugarlo por varias sesiones.

Es completamente posible jugar Hados del Destino a través de varias sesiones. Para esto es importante llevar nota de todo en el juego en las tarjetas de juego antes mencionada: Hoja de ambientación, hoja de destinos, hoja de escenas y hojas de personaje. Las cartas usadas en cada etapa deben estar anotadas en las hojas correspondientes de manera que para un próximo



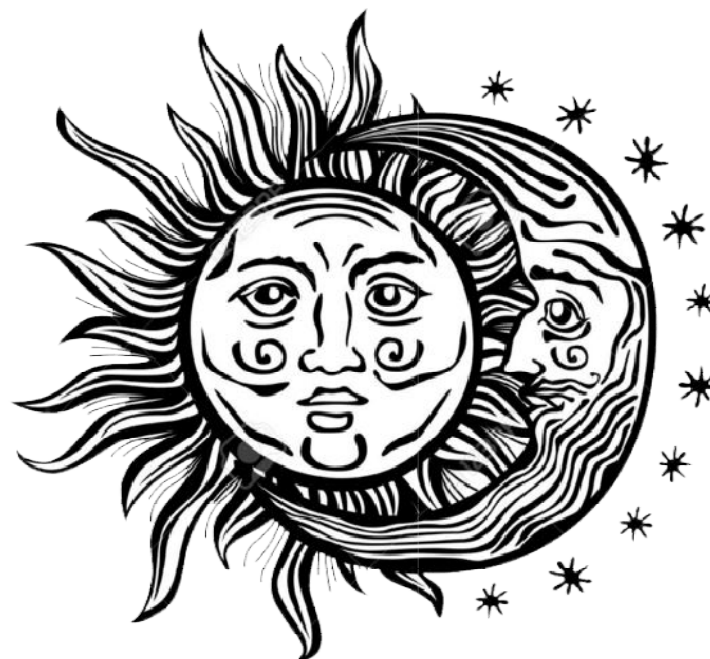
juego sea fácil retomar la historia.

Cuando una sesión termine todas las cartas en juego deben estar registradas en las diferentes hojas según las funciones que estas hayan cumplido. Los arcanos regentes estarán consignados en la hoja de Destino, los arcanos menores en las hojas de escena y las cartas usadas para crear personajes en las hojas de los jugadores. Además, los jugadores deberán tomar nota en esta misma hoja con cuantos puntos de Destino terminaron la sesión y que arcanos mayores lograron reunir.

Si es que los jugadores deciden aplazar el final de la historia para otra sesión, cuando vuelvan a reunirse deberán rearmar el juego que llevaban antes. Para ello primero deberán sacar todas las cartas ya utilizadas y debidamente registradas de la baraja del Tarot. Las cartas usadas para construir personaje serán entregadas a cada jugador, los arcanos regentes en juego se pondrán en medio de la mesa. Se deberá poner el marcador de **Arcano regente** sobre el arcano mayor que este en juego en ese momento. Finalmente los arcanos menores usados para construir escenas se apartarán y se dejarán en orden (desde la primera escena hasta la última en un montón) en medio de la mesa junto a los arcanos regentes. Los jugadores tomarán una cantidad de puntos de Destino según esta consignado en sus hojas de personaje. El resto de los puntos de Destino quedarán en medio de la mesa junto a la ficha de narrador.

Luego de esto, se deberán apartar los cuatro ases de la baraja del tarot y asignarlos a los jugadores al azar. Las cartas restantes en la baraja de juego deberán barajarse y uno de los jugadores deberá

sacar una carta juego hasta obtener un arcano menor y usar éste para asignar al próximo narrador y comenzar la sesión.







*"Observando la paja sabrás como ha sido la espiga." - La Odisea*