

Juego: Lisergia.

Nombre: Pau Ferrón Gallegos (Lordwhitewind).

Ingredientes secundarios: Los Arcanos Mayores del Tarot, Simbolismo común de los Colores, Teoría de los Cuatro Humores.

Bajo licencia copyright.

Pensar fuera de la Caja:

En vez de deconstruir el concepto de juego de Rol he optado por utilizar los ingredientes secundarios para dar un enfoque diferente a las secciones del juego. Incluso las cartas del Tarot han participado en su diseño (ya sea con el azar o el destino).

La creación de personaje no depende de números, depende de los colores de los dados que tenga el jugador en su “bolsa de dados” y, en el juego, todos los jugadores comparten una reserva común e inamovible de dados.

El sistema de juego se basa en las emociones y en las intenciones del personaje. No existen habilidades, atributos, dificultades ni porcentajes. Solo una elección del color de los dados que lanzas. Es un sistema enfocado a eliminar la barrera de la abstracción a la que te obligan los juegos de rol para hacer de ella el leitmotiv del juego: cada chequeo es abstracción pura.

La época de juego (inspirada en la teoría de los humores en su vertiente social según XXXX) no solo influye en el trasfondo: tiene una representación en las mecánicas de juego

El trasfondo del juego se ha compuesto por medio del azar y hay mecánicas para que el narrador repita este método en cada una de sus partidas.

Como detalle adicional: En la *teoría del color* he decidido incluir algunos ingredientes secundarios descartados, aunque de forma no significativa, a modo de homenaje a los que los propusieron.

LISERGIA

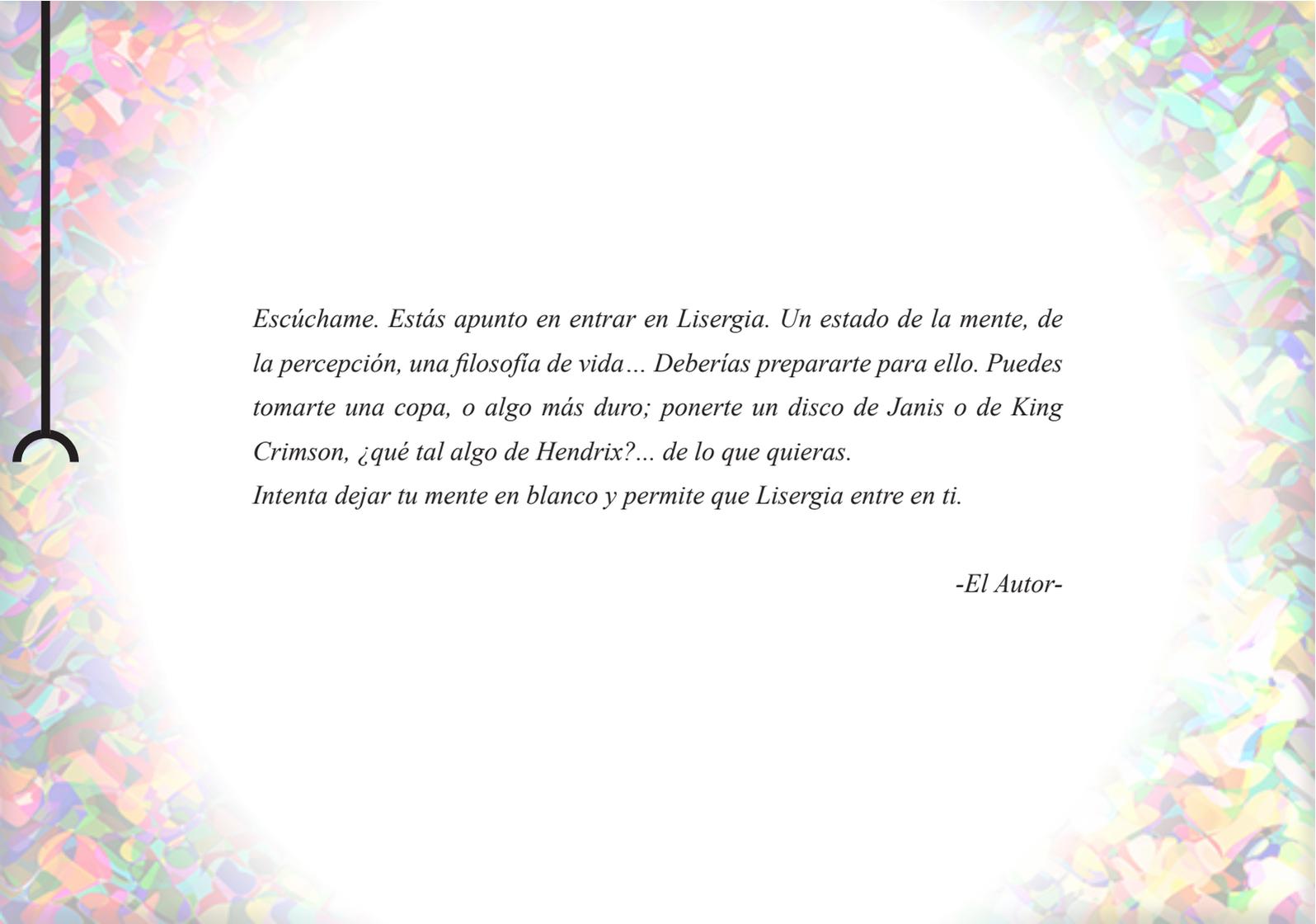




USAARCA

Un Juego de Pau Ferrón.





Escúchame. Estás apunto en entrar en Lisergia. Un estado de la mente, de la percepción, una filosofía de vida... Deberías prepararte para ello. Puedes tomarte una copa, o algo más duro; ponerte un disco de Janis o de King Crimson, ¿qué tal algo de Hendrix?... de lo que quieras.

Intenta dejar tu mente en blanco y permite que Lisergia entre en ti.

-El Autor-

Índice

Así llegó del ejército de Lisergia.....	2
El Enemigo.....	6
Cuarenta años de batalla.....	7
Página de reflexión.....	9
Sistema de juego.....	10
Creando al Soldado de Lisergia.....	15
Arquetipos.....	18



Así llegó el Ejército de Lisergia

Yo estuve allí cuando el Ejército de Lisergia llegó. Todos notamos la energía. Los veintidós se despertaron tras su viaje y miraron al resto de asistentes del concierto. Algo en su mirada había cambiado.

-Jerom Morales, testigo del Despertar.-

Fue en el año 1969, en Woodstock. Los últimos acordes de la guitarra de Hendrix se estaban apagando y el público estallaba en aplausos.

En ese mismo instante unos jóvenes puestos de LSD tenían una revelación. El fin del mundo llegaba y solamente ellos podían pararlo.

Para ello contaban con una gran ayuda: Lisergia.

Salieron de allí cada uno en una dirección: sabían que Lisergia tenía un enemigo y ese enemigo les buscaría.



¿Qué es Lisergia?

Es una forma de ver lo que ya has visto. Ahora veo los colores de la vida, las auras de las personas, sus sentimientos volando en el aire.

Lisergia siempre ha estado ahí para unos pocos, como una madre amorosa. Pero ahora la oscuridad se cierne sobre nosotros y la madre saca sus garras para defenderse. Nosotros somos sus garras, somos su Ejército.

-Andrea Gigax, Sacerdotisa del Ejército de Lisergia.-

Lisergia no es un lugar, ni una persona: Lisergia es un estado de la mente. Siempre ha estado bordeando nuestra percepción y algunos han podido acceder brevemente a ella: mediums, locos, consumidores de alucinógenos, enfermos mentales... Todos ellos pueden conectarse con ella brevemente.

Pero el Ejército de Lisergia siempre está conectado a ella. Ellos ven a través de ella y sienten a través de la misma. Para ellos la vida está llena de color.

Lisergia es la manifestación de la vida, del Caos, de la felicidad.

El Ejército de Lisergia

Cada uno de los elegidos tomó el rol de uno de los arcanos mayores del Tarot. Se llaman a sí mismos los soldados de Lisergia y vagan por todo el mundo luchando contra el enemigo para devolver a un mundo cada vez más cuadrículado un poco de caos y psicodelia.

Los más antiguos, los originales de Woodstock mantienen son la representación de los ideales de hippies. Los más jóvenes, los que han ido sustituyendo a los caídos, entran en la batalla aportando nuevas ideas.

El ejército de Lisergia es una mezcla de antiguos hippies y nuevos miembros que entremezclan sus ideas, sus diferentes espiritualidades y modos de vida aunque todos siguen los ideales del ejército.



Ideales del Ejército

Rechazar toda nación artificial, ciudadanos del mundo.

Las personas son iguales, hayan nacido dónde hayan nacido. Los países son divisiones políticas artificiales que buscan separar al hombre y sus gobiernos intentan imponer un orden ficticio y dañino. Por lo tanto el ejército de Lisergia no rinde pleitesía a ningún gobierno ni a nadie que diga representarlo. Sólo sigue sus propias leyes.

Rechazar el consumismo y el capitalismo.

El dinero y la mercantilización del hombre ha matado su espíritu. Ahora todo tiene precio: Una vida, un pensamiento, un objeto. Nosotros no miramos el precio sino el valor de las cosas. A veces la visión de un árbol vale más que un automóvil. Por lo tanto rechazamos vivir subyugados al capitalismo.

Amor libre

El amor es la fuerza real que hace moverse al mundo. Debe ser libre, darse y recibirse por el mero hecho de amar. El sexo ha de ser disfrutado de manera personal sin avergonzarse de él. No vemos el amor con pudor o el sexo como algo que ocultar. Celebrarlo es la mejor manera de honrar a la vida.

Ecologismo

Somos los hijos de la tierra, sus guardianes y sus pastores. Ella nos provee y nosotros, al final del ciclo, la alimentamos. Cada vez la gente se aleja más de la naturaleza y la tiene en menos consideración. Esto es así porque el Enemigo manipula. Nosotros queremos a la tierra y vivimos en comunidad con ella. La vida sostenible es posible y el ecoterrorismo es una obligación cuando nuestra madre nos llama.



Pacifismo

La paz es necesaria para el equilibrio. El método violento tiene que ser la última opción. Ahora estamos en el momento de la última opción. La violencia se permite para dañar al Enemigo o a sus agentes. Pero en el resto de situaciones el Soldado de Lisergia. Debe intentar conseguir por medios pacíficos todos sus objetivos.

Creatividad

Al igual que alimentamos nuestro cuerpo con comida y nuestra mente con conocimientos, debemos alimentar nuestro espíritu con arte. Practica la expresión de tu arte y regocíjate con el arte que te rodea.

Movimiento.

Para entender se debe conocer. Viaja todo lo que puedas y conoce el mundo. Así los agentes del enemigo no te podrán encontrar y tu espíritu se expandirá y enriquecerá con nuevos lugares y gentes.

Igualdad

Todos los seres humanos son iguales. Da igual el sexo, la raza o el dinero. Todos nacemos, todos morimos y todos albergamos a Lisergia en nuestra alma.

El Enemigo

Sólo son un atajo de hippies puestos hasta arriba de LSD. Tendríamos que haberlos eliminado en los sesenta. Una bala en la cabeza de cada uno de ellos.

Agente Nathaniel Friedrichs, en una entrevista sobre los sucesos de Woodstock.

En dónde Lisergia es Caos, el Enemigo es orden.

El Enemigo representa la decadencia de la creatividad. Una sociedad cada vez más encerrada en sí misma que no crea y sólo vive para la perpetuación de su mediocridad.

Abjura del caos de la naturaleza y la encierra, la parcela y la destruye. Odia la libertad y, con mentiras, dice luchar por ella y cada vez la devora un poco más.

Teme a la vida y a la muerte. Mediante el miedo y la coacción nos hace temer el sexo, y nos vende mentiras sobre la eterna juventud en vez de apreciar el camino que todos seguimos hasta que nues-

tro espíritu trasciende a otra realidad.

Los agentes del enemigo son muchos: los gobiernos, las multinacionales, las religiones, los moralistas. Podrías pensar que todos actúan por sí mismos, pero es falso: el Enemigo está tras de ellos igual que Lisergia apoya a su ejército.



Cuarenta años de batalla

La guerra contra el enemigo lleva más de cuarenta años de batalla. En esas épocas el humor de Lisergia a cambiado, coincidiendo con las décadas de lucha. Se repiten en un ciclo eterno.

Los coléricos setenta (1970-1979).

La cólera de Lisergia fue lo que la llevó a intervenir, a crear su ejército. Esos años el ejército estuvo muy activo y pilló por sorpresa al enemigo. Eran jóvenes y tenían mucha energía. Los actos de guerra se sucedían sin parar y no había piedad para los enemigos de Lisergia. Al final la Maquinaria del Enemigo se puso en marcha y empezó a cercar al ejército: el ejército fue cazado y recibió sus primeras bajas, pasando al siguiente ciclo.

Originales de Woodstock: Loco, Mago, Sacerdotisa, Emperatriz, Emperador, Papa, Enamorado,

Carro, Justicia, Ermitaño, Rueda, Fuerza, Colgado, Muerte, Templanza, Diablo, Torre, Estrella, Luna, Sol, Juicio, Mundo.

El Mazo del destino:

Si quieres hacer tu propia línea temporal haz que las cartas hablen. Los cartas listadas en cada década representan los arcanos vivos en su inicio. Mezcla una baraja de Tarot (deja fuera los arcanos de los jugadores) y repártela en la mesa: Los arcanos boca abajo serán los que habrán muerto. Cada vez que empieces una década baraja a los muertos y repártelos en la mesa: los que queden boca arriba serán los nuevos reclutas.

Los melancólicos ochenta (1980-1989).

Los ochenta supusieron un mazazo a las aspiraciones de Lisergia. La lucha no había servido de nada. La sociedad de alejaba de sus ideales y el Enemigo, en vez de verse derrotado, se había hecho más fuerte. Los soldados de Lisergia se retiraron abatidos. Prácticamente no habían grandes actos de guerra. Solo los más pequeños e insignificantes. Lisergia estaba deprimida.

Originales de Woodstock: Loco, Emperador, Fuerza, Colgado, Templanza, Diablo, Torre, Mundo.



Nuevos reclutas: Mago, Emperatriz, Enamorado, Justicia, Papa.

Los flemáticos Noventa. (1990-1999).

Los noventa fueron estáticos. Los reclutas de los ochenta no eran suficientes. LA sociedad había olvidado a la tierra y glorificaba al Yuppie, al soldado de Wall Street. No había sitio para los ideales del ejército, así que prácticamente desapareció. No hubo lucha pero si preparación. Los originales de Woodstock se reunieron y decidieron un plan a seguir.

Originales de Woodstock: Loco, Colgado, Templanza, Diablo, Mundo.

Generación de los ochenta: Mago, Enamorado, Papa.

Nuevos reclutas: Emperador, Carro, Ermitaño, Fuerza, Torre, Luna, Juicio.

El sanguíneo siglo Veintiuno (2000-2009).

La década del reclutamiento. El plan de los Originales de Woodstock era buscar y reclutar a todo el ejército. Este es el año del renacer

y la esperanza. Empiezan a nacer un nuevo espíritu ecologista, social y vital y los gobiernos cada vez son más cuestionados. A medida que se reclutaban a los jóvenes soldados en la sociedad aparecían brotes de los ideales de Lisergia. De un modo tímido los actos de guerra empezaron a reaparecer. Y no solo organizados por el ejército de Lisergia. Agentes de fuera de ejército empezaban a actuar de manera espontanea.

Originales de Woodstock: Loco, Colgado, Templanza, Diablo.

Generación de los ochenta: Mago, Papa.

Generación de los noventa: Emperador, Carro, Fuerza, Torre, Luna.

Nuevos reclutas: Enamorados, Muerte, Estrella, Sol.

A partir de aquí:

Empieza un nuevo ciclo. Lisergia está preparada y viene su fase cólerica. Quizás el enemigo pueda ser derrotado en los próximos diez años.

¡Que empiece la batalla final!



Lisergia te necesita.



Sistema de Juego

Antes de empezar.

Si este es tu primer juego de rol, ciérralo. Busca otro, infórmate en Internet o busca un amigo que sepa de que va el tema. Lisergia te estará esperando.

En Lisergia tu jugarás con un *soldado de Lisergia*. Se le representa con una carta del Tarot: un *arquetipo*. Cada arquetipo tiene asignadas unos dados que componen su *reserva arquetípica*, un *número* y seis *significados*. Más adelante el jugador recibirá una *reserva cósmica*.

Chequeos.

Se realiza un *chequeo* siempre que un *soldado de Lisergia* quiera realizar una acción que represente una dificultad. Puede ser golpear a alguien, resistir una seducción, trepar a un árbol, saber si alguien le miente, etc..

Cuando se ha de realizar el *chequeo* el jugador puede escoger lanzar entre uno y tres dados de su *reserva arquetípica* y de su *reserva*

cósmica (o combinándolas). La única norma es que solo puede haber un dado transparente (Emocional), uno opaco (Físico) y otro nacarado (Místico).

El número de caras del dado es indiferente. Solo importa que sus caras sean pares.

Cada arquetipo tiene asignado un número. Si el número es par, cada dado que saque un número par se considera un éxito, si es impar los éxitos son los impares.

Los dados exitosos se agotan, los fallidos vuelven a la *reserva arquetípica o mística*.

Con un éxito el personaje obtiene su objetivo pero queda comprometido.

Con dos o más éxitos el personaje consigue su objetivo.



Dados y colores.

Los Soldados de Lisergia no son humanos. No importa los conocimientos o técnicas que tengan cuando quieren realizar una acción. Lo importante para ellos es combinar las energías que necesitan. Esto lo representamos con los colores de los dados. Estos tienen un significado según su color.

Dado Físico: Representa la manera en que el personaje se mueve y actúa.

Le golpeo Fuerte, Me muevo mostrando nobleza.



Dado Emocional: Representa la emoción que embarga al personaje mientras se realiza la acción.

Le golpeo embargado por la Ira, le hablo desde mi tristeza.



Dado Místico: Representa las energías místicas que el personaje puede combinar. Cada vez que un jugador utiliza un dado Místico el efecto es espectacular y sobrenatural.

Le lanzo fuego por la boca, mis ojos se tornan del color de las hojas cuando intento saber si miente o no.



Significado de los dados

 Extravagancia, Dignidad, Nobleza.

 Tristeza, Frustración, Ambición.

 Sabiduría, Misticismo, Masculino.

 Armonioso, Vital, Resistente.

 Esperanza, Envidia, Diversión.

 Naturaleza, Buena suerte, Tierra.

 Fuerte, Agresivo, Violento.

 Pasión, Alegría, Ira.

 Fuego, Energía, Vida

 Vigoroso, Tétrico, Falso.

 Soledad, Valentía, Miedo.

 Oscuridad, Mentira, Muerte.

 Físico

 Emocional

 Místico

 Dominante, Divertido, Engaño.

 Pacífico, Sexual, Desconfiado

 Otoño, Madurez, Crecimiento.

 Perfecto, Sincero, Vehemente.

 Bondad, Positivismo, Pureza.

 Aire, Verdad, Luz.

 Sofisticado, Educado, Sensual.

 Amor, Ternura, Compromiso.

 Primavera, Femenino, Amistad.

 Lentitud, Armonía, Seriedad.

 Tranquilidad, Depresión, Calma.

 Cielo, Agua, Pureza.

 Atractivo, Veloz, Precavido.

 Celos, Inspiración, Seguridad.

 Amanecer, Verano, Riqueza.

 Metódico, Pasivo, Disciplinado.

 Tristeza, Insensibilidad, Modestia.

 Tradición, Sigilo, Invierno.



Dados místicos y su filiaciones.

La interpretación de que se puede y no se puede hacer con dado Místico es muy amplia. Depende de como cada jugador vea a su arquetipo. En general coge la palabra clave y piensa que puedes, crear, modificar, manipular, alterar, influir a lo que sea que hace referencia la palabra.

Hay algunos dados que están unidos por su simbolismo.

Elemental: agua, tierra, fuego, aire.

Estacional: verano, otoño, invierno, primavera. Hacen referencia a la estación en si misma, al clima que existe en ella, a los animales que la habitan.

Ciclo de la vida: vida, muerte, femenino, masculino.

Recuperar dados.

Los dados se recuperan de diversas maneras:

Comunión con Lisergia: Ya sea mediante meditación, el consumo de estupefacientes, la práctica del sexo o la creación o disfrute del arte. En cualquier caso por cada ocho horas continuadas que dedique el soldado a estas actividades recupera un dado.

Arquetipo: Si el personaje hace algo que coincide con el significado de su carta recupera un dado. Cada arquetipo tiene seis significados. Cada día solo se recupera un dado por cada uno de los significados.

¿De qué color es el dado que se recupera?

El jugador debe decidir si recupera un dado de su *reserva arquetípica* o de la *reserva cósmica*.

Si decide recuperar de la *arquetípica* puede escoger cualquier dado agotado de su reserva mística (debajo de su ficha/carta).

Si quiere recuperar de la *cósmica* el resto de los jugadores y el narrador deben decidir qué color es el que más ha ayudado expandir, qué repercusión han tenido sus acciones. El resto de jugadores y el narrador cogen un dado cada uno de los disponibles en el centro de la mesa. Luego lo muestran y el jugador interesado escoge entre las opciones.

Daño.

A veces alguien querrá hacer *daño* a los soldados de Lisergia o recibirán heridas de otra manera.



Para evitar el *daño* en situaciones de combate el personaje realiza un *chequeo*. Reciben *daño* cada vez que fallan el *chequeo* o si consiguen un solo éxito.

En otras situaciones el personaje intentará evitar el *daño* de alguna manera. Recibirá *daño* si no tiene éxito en el chequeo.

Cada Personaje puede recibir daño tres veces. La primera vez gira un

Sin daño.



Tranquilo: estás perfecto.

Un daño



Ups, empiezas a estar magullado.

Otro más



Mierda: esto se pone serio.

Ya llevas tres.



¡Mierdamierdamierda!

cuarto de vuelta, la segunda pon la carta boca abajo, la tercera dale la vuelta a la carta. Si recibe daño otra vez el personaje morirá.

Después de estar en comunión con Lisergia el personaje puede realizar un *chequeo* para recuperar un nivel de *daño*.



Creando al Soldado de Lisergia

Pasos para crear al soldado de Lisergia

1-Elige un arquetipo y construye su reserva arquetípica.

Escribe el nombre del *arquetipo*, su *número* y sus *significados*. En este caso será La Rueda de la Fortuna, su número es el 10 (X en números romanos) y sus significados son destino, repetición, éxito, ascensión, buena suerte y felicidad.

Construye su reserva arquetípica con tus dados (cada jugador con los suyos).

Algunos *arquetipos* tienen un requisito de dados. (La Rueda exige).  Si el jugador no puede cumplir ese requisito con sus dados, deberá elegir otro *arquetipo*.

Elegimos los dados físicos pensando en cómo actúa, los emocionales imaginándonos qué siente y



los místicos decidiendo con que afiliaciones místicas esta conectada.

2-Ponle un nombre y crea su historia.

Su nombre es Lucy Sky: es una nueva recluta de Lisergia. Es una pija que ha vivido en el lujo durante toda su puta vida pero que desde la muerte de su abuela (una hippie de las de antes) se ha lanzado a vivir una vida llena de drogas y filosofías New Age. Está destinada ser La Rueda y pronto un soldado de Lisergia le va a visitar para explicárselo.

3-Reparte entre los jugadores la reserva cósmica.



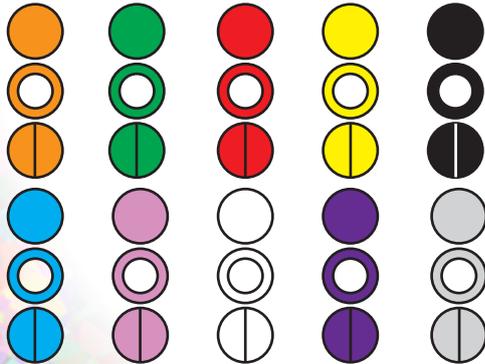
Las Reservas de dados:

Reserva arquetípica: Representa las energías inherentes a cada arquetipo. Cada jugador la conforma con sus propios dados y tiene que tener tres dados físicos, tres emocionales y tres místicos.

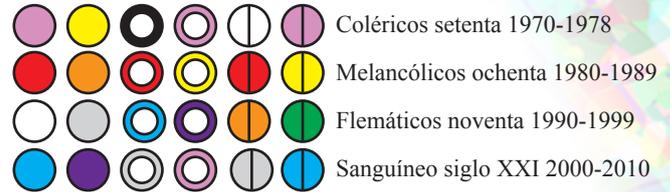
Reserva Cósmica: Esta reserva representan las energías que corren libres por todo el mundo. El Narrador es el encargado de proporcionarla.

La *reserva cósmica* consta de treinta dados. Tres por cada color: uno transparente, otro opaco y otro nacarado y de seis dados por la época de juego.

Reserva cósmica básica:



Dados según época:



Reparte al azar estos 36 dados al azar entre todos los jugadores:



Orden en la mesa de juego

Cada vez que se agota un dado arquetípico se coloca debajo de la carta/ficha.

Cada vez que se gasta un dado cósmico se coloca en el centro de la mesa.

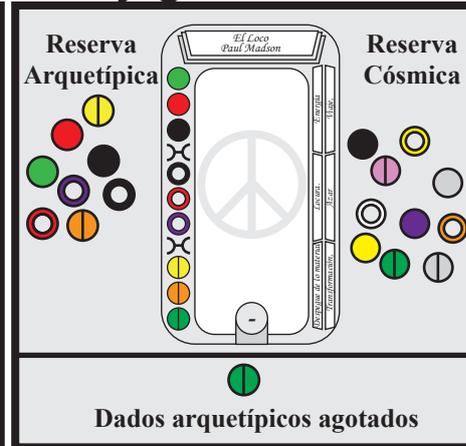
Centro Mesa



Zona jugador 1



Zona jugador 2



Arquetipos

Ni uno más ni uno menos. Representamos los arcanos Mayores del Tarot. Así se distribuye nuestra energía. Y organizarnos en el Caos de lo que es Lisergia.

-Bob Bovinsky, Hierofante-

La energía desatada cuando Lisergia decidió establecer su Ejército tenía que organizarse de alguna manera, para poner algo de orden en el Caos. La energía se reorientó mediante el uso de los Arcanos del Tarot.

Cada uno de los miembros del Ejército está representado por una carta del Tarot. Solo él representa esa carta. Por lo tanto solo hay veintidós miembros del Ejército. Cada vez que uno de ellos muere, el resto busca a su sustituto para restablecer el equilibrio de la baraja. Cada Arquetipo tiene una función en el Ejército y adquiere un poder especial: los Arquetipos se presentan en el siguiente Formato.

Nombre: Nos referimos a los Arquetipos con el género de la carta pero no quiere decir que El Mago no pueda ser una mu-

jer o La emperatriz un hombre. También podrían ser transgénero o hermafrodita: Lisergia no hace distinción alguna entre sexos.

Físico: Rasgos físicos que el Soldado de Lisergia va adquiriendo poco a poco, de manera inconsciente. Muchos Arquetipos visten símbolos de su carta. Algunos los llevan de manera evidente, otros los camuflan. Una espada puede estar representada por un cuchillo, un tatuaje de una espada o un estampado de espadas en un vestido. Si se dice que los ropajes del Arquetipo nunca llegan a tocar el suelo: puede ser que lleve bermudas o los pantalones arremangados. Una corona puede ser una diadema o una cinta de flores.

Papel: Su función en el Ejército de Lisergia, en el equilibrio cósmico y cómo viven en la sociedad.

Significado: Los significados de la carta del Tarot. Sirven para recuperar dados agotados.

Poder: Don especial que posee.

Dados: Bajo el nombre se muestran los iconos de los requisitos de la reserva arquetípica.



0. El Loco

Hay dos tipos de personas en este mundo: los que se pesan antes y después de ir al baño, y el resto.

¿Mi respuesta? 300 gramos.

-Paul Madsen. Primer Loco.-

Físico: Mochila, Perro. Desaliñado o descuidado. Puede tener aspecto de vagabundo, pero también disfrazarse y engañar pareciendo lo que no es.

Papel: Es totalmente flexible, por lo que puede asumir cualquier forma y cualquier papel. Es el caos personificado. Capaz de lo mejor y de lo peor. Puede ser un tarado como ser un tipo que ha abrazado el ascetismo más absoluto. El loco va por libre, es el agente máximo del caos. A veces aparece cuando el ejército

le necesita, a veces permanece perdido durante años.

Significado: *Despegue de lo material, viaje, locura, transformación, energía, azar.*

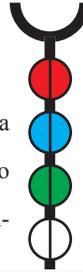


Agente libre: El loco no tiene un número asignado así que al principio de cada sesión de juego puede decidir si se le considera par o impar. Después de realizar un chequeo puede cambiar de lado. Cambiar de par a impar o viceversa agotando un dado místico de su reserva arquetípica. Esto, obviamente, cambia el resultado del chequeo.

Dados: El loco es el único arquetipo que no tiene requisitos de dado.



I. El Mago



Físico: El Mago suele tener canas o el cabello blanco como muestra de la sabiduría que empieza acumular, un sombrero con el símbolo del infinito cosido y porta una vara. Vital, desprende juventud. An-drógeno.

Papel: Habitualmente, El mago posee o regenta ne-gocios esotéricos, aunque nunca se vende a sí mismo como un lector de la buenaventura. Es una entidad activa con confianza en sí mismo. No le gusta que le vean como un consultor: su lugar está en primera línea contra el enemigo. Tiene el empuje del que em-pieza una disciplina pero también es inexperto. Esta imbuido de muchísima energía, pero aún no sabe en-focarla. Le sobran conocimientos y habilidades pero

le falta sabiduría. A veces puede ser ambiguo.

Significado: *Diplomacia, destreza, perspicacia, confianza en sí mis-mo, voluntad.*

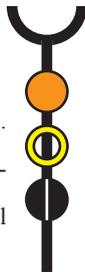


Señor de lo místico: El Mago hace Magia (¡qué sor-presa!). Puede añadir un dado espiritual adicional a un chequeo (podría lanzar cuatro dados). Esto repre-senta la creación/lanzamiento de un conjuro, pócima o ritual que tenga que ver con uno de Los significados de uno de los dados místicos con filiación elemental. La resolución del efecto siempre es espectacular.

Dados: Debe elegir tres diferentes de las opciones.



II. La Suma Sacerdotisa



Físico: La Sacerdotisa siempre es hermosa pero de aspecto maduro. Lleva en la frente una tiara o cinta con las fases de la luna representadas en ella. La acompaña un libro lleno de sabiduría (o de lo que el personaje crea que es la sabiduría).

Papel: Representa el cosmos, la puerta entre el mundo espiritual y físico, la energía femenina, el estudio y la tenacidad. Es una gran protectora, se erige en madre de todos los soldados de Lisergia, aunque esto la puede hacer parecer rígida, controladora, fría, calculadora y dominante.

Puede estar comprometida por la lucha de igualdad de derechos (raciales, sexuales, culturales). Además

es la guardiana de los secretos y la espiritualidad. Usualmente adopta el papel de un médium o de un chamán.



Significado: *Secretos, misterio, en el umbral entre dos mundos, coexistencia de extremos opuestos, silencio, estudio.*

Puerta entre mundos: Al representar la unión o el linde entre dos mundos tiene la facilidad de comunicarse con ellos. Agotando un dado místico puede conectar con uno de sus significados para conseguir información del otro mundo. Con el dado negro podría conseguir información de un muerto; con un dado verde con el espíritu de un árbol, etc...



III. La Emperatriz

Físico: Si buscas en la tinta de su piel, o en los estampados de su ropa encontrarás un escudo con un águila y un cetro con el símbolo de venus. Se cubre la cabeza con su corona. Es una mujer bella y atractiva. Desprende sexualidad. Es muy vital.

Papel: Es dominante y tiende a llevar la iniciativa y el liderazgo. Puede ser caprichosa, pero su voluntad y su energía es muy potente. Puede ser seductora y narcisista. Desprende sensualidad. Es fuerte y dominante. Tiene liderazgo. Es creativa. Con iniciativa. Es explosiva y apasionada.

La consejera a la que todos acuden cuando necesitan una guía. Su consejo es vehemente y lleno de autoridad, no es una opción es el camino a seguir En su día a día dedica todo el tiempo que puede a guiar.

Podría ser una psicóloga, una trabajadora social o

una coacher.

Es una de las líderes indiscutibles del ejército de Lisergia y la más activa y enérgica aunque no suele involucrarse directamente con los ataques al enemigo.



Significado: *Prosperidad, acción, influencia benéfica, el precio de las cosas, amor por lo que uno es, guía.*

Guía: Cómo la guía que es puede orientar a quien desee en una dirección u otra. Puede hacer un chequeo para guiar a un personaje que no sea un Arquetipo. Con un chequeo exitoso que incluya un dado emocional éste le revelará su mayor conflicto y La Emperatriz le dará su consejo que seguirá ciegamente. El consejo SIEMPRE debe ser beneficioso para él.



IV. El Emperador

Físico: Comparte con la emperatriz la corona y el escudo con el águila. Lleva además un cinturón y un collar, ambos dorados. También porta un cetro, acabado habitualmente en un círculo. Sus ropas nunca pueden tocar el suelo.

Papel: Es un tipo que se mueve fácilmente en un ambiente cuadrulado. Puede caer en la rigidez. Su pensamiento es lógico y a veces puede ser sumamente escéptico. Es, entre los miembros del ejército, el que más valor e importancia le da a las cosas materiales y deja de lado el misticismo para centrarse en el pragmatismo. Se siente en la responsabilidad de proteger a los suyos como un padre. Buscará dignificar su figura en la sociedad para crear un refugio

para los suyos. Puede ser el dueño de una gran empresa (ecologista probablemente), o un senador influyente con ideas libertarias. Crea una estructura de poder para que el resto de soldados tenga apoyo.



Significado: *Fuerza, estabilidad, poder, dignidad, protección, pragmatismo.*

Poder: La figura del emperador está fuera de toda duda. Nadie se opone a su voluntad. Cuando alguien es arrestado por una fuerza del orden o se ve en un aprieto legal el emperador puede realizar un chequeo para ver si lo libera usando su nombre y posición. Cada personaje sólo puede librarse de esta manera una vez por partida.



V. El Hierofante/Sumo Sacerdote

Físico: Siempre lleva un cetro y una tiara. Guarda los manuscritos importantes de su fe en algún tipo de cofre, memoria externa o male-tín. El acceso a ese recipiente siempre tiene dos llaves (o dos códigos, o dos cierres, o dos claves).

Papel: El Hierofante es el mensajero de Lisergia, el que conecta con ella. Protege las tradiciones de su Ejército y es el encargado de explicar a los nuevos reclutas las tradiciones. Tiene tendencia a organizar cultos errantes para explicar a los mortales las bondades de Lisergia, intentando ganar adeptos y simpatizantes. Siempre son cultos nómadas para evitar atraer la atención del enemigo.

Significado: *Consejo, enseñanza, sabiduría, medicina, envidia, jerrarquía.*



Guardián del culto: Cuando es necesario la ayuda de los mortales el hierofante tiene a su disposición a los irregulares de Lisergia. Personas sin una filiación arquetípica pero dispuestos a ayudar en la guerra. Con un chequeo que incluya un dado místico violeta puede ver si uno de sus fieles puede ayudarlo. Las tareas que pueden realizar son sencillas: espiar, conseguir información, robar algo, dar una paliza, vigilancia, etc...



VI. El Enamorado

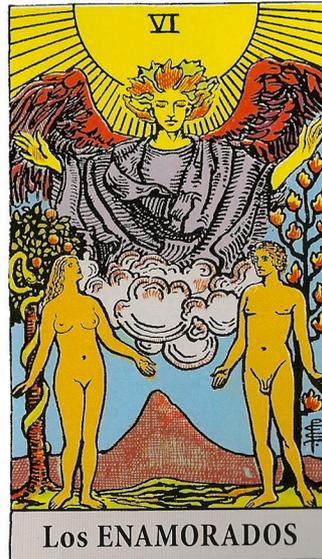
Físico: El enamorado no tiene signos físicos que lo marquen.

Papel: Tiene una gran facilidad para hacer bullir los sentimientos de la gente pero su maldición es que vive siempre en una constante elección entre dos amores. Uno de ellos será alguien sabio y maduro y el otro, alguien joven y lleno de vitalidad. Una vez hace la elección tiene un tiempo de paz. Pero tarde o temprano aparecerá otra persona que le vuelva a poner a dudar. Cuando Lisergia necesita a alguien para infiltrarse o conseguir información la habilidad para enamorar a quien sea lo hacen el candidato perfecto

Significado: *Atracción, amor, belleza, elección, destino, fidelidad.*

Amor incondicional: Puede enamorar a una persona (pero sólo una).

Con un chequeo exitoso donde se incluya un dado místico rosa el objetivo quedará enamorado de él. Hará cosas por amor que podrían ponerle en peligro. Este amor es bidireccional: el Enamorado también queda prendado de su objetivo aunque nunca pondrá en peligro a Lisergia. Si vuelve a utilizar su poder con un objetivo diferente el antiguo enamorado quedará despedido y puede que sea vengativo.



VII. El Carro



Físico: Siempre tiene un vehículo particular y personalizado (una furgoneta, una motocicleta, un skate). El vehículo lleva una o varias estrellas (pintadas o como adorno) y un escudo alado con un corazón y un cilindro.

Papel: Sus acciones hablan por él. El Carro es un guerrero, la espada de Lisergia. Su camino es el de las armas y el conflicto. Intenta pasar desapercibido en la sociedad hasta que es necesario. Es uno de los Arquetipos más nómadas y suele vivir siempre junto

a otro soldado de Lisergia que le mantiene.

Puede ser un artista marcial, un soldado, un mercenario o un justiciero. Es el arquetipo que lleva peor el tema del pacifismo.



Significado: *Ataque, triunfo, violencia, avance, evolución, iniciativa.*

Poder: La capacidad para ferocidad de El Carro es legendaria. Puede añadir un dado físico adicional en cualquier chequeo relacionado con un combate.



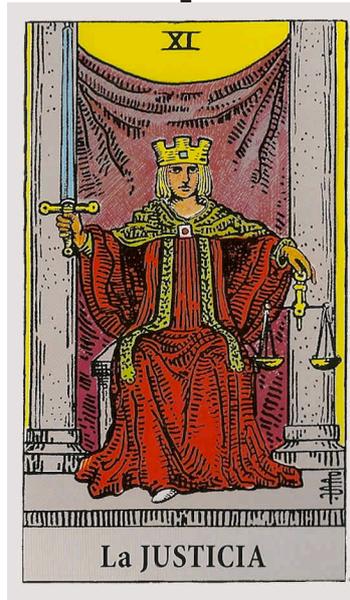
VIII. La Justicia

Físico: Siempre lleva una balanza y una espada de doble filo. Parece de otro mundo. Puede tener un aspecto iluminado, ese tipo de gente que da la impresión de estar en un estado superior.

Papel: El Juez del ejército de Lisergia. Es quién decide en las disputas internas y se necesita su aprobación para decidir si hay que castigar a una persona u organización por crímenes contra Lisergia. Es firme y tajante. No es un líder: él es quien le dice a los líderes

lo que pueden o no pueden hacer.

Significado: *Equidad, rectitud, honestidad, ley, lo que está escrito, un poder superior.*



La verdad: Nadie puede mentir a la justicia. Puede añadir un segundo dado místico a cualquier intento de dirimir si algo es cierto o no.



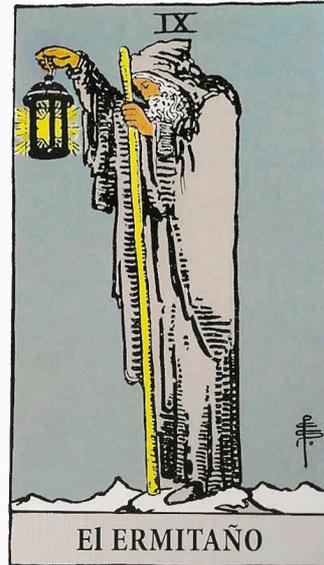
IX. El Ermitaño

Físico: Suele ser una persona encorvada que se apoya en un bastón o muleta. Lleva una linterna o un farol. Sus costumbres son las de un asceta, alejado de vicios y lujos.

Papel: El Ermitaño se ha alejado de la sociedad para alcanzar un mayor conocimiento de la vida. Se mueve de un lugar a otro en busca de conocimiento o permanece parado en lugares aislados para meditar y alcanzar la iluminación. Cuando el Ermitaño se pone en contacto con otros miembros del ejército de Lisergia lo hace para hacer un anuncio o entregar una partícula de sabiduría lisérgica. Muchas veces otros Arquetipos van en su búsqueda para preguntarle. Todos sus conocimientos son metafísicos y ecológicos.

Sabe mucho del enemigo y de la naturaleza, de la mecánica de Lisergia y de hacia dónde se encamina el mundo.

Suele viajar como un vagabundo o un asceta.



Significado: *Conocimiento, búsqueda, sacrificio, aislamiento, meditación, creación de la nada.*

Poder: En sus meditaciones ha aprendido muchas cosas y ha meditado mucho. Cada vez que se presente la necesidad de convencer de algo a alguien o saber algo puede añadir un dado espiritual adicional al chequeo (puede lanzar cuatro dados). Los temas deben ser de naturaleza metafísica, filosófica, ética, antropológica, etc..



X. La Rueda de la Fortuna

Físico: Lleva una rueda en algún lugar y la representación de un lobo, una serpiente junto con una esfinge con una espada. A veces, en vez de lobo y serpiente hay un simio y un hurón. Esta representación puede tomar la forma de una característica de estos animales (ojos amarillos, siseo al hablar) o como compañeros o mascotas.

Papel: La rueda representa una crisis de la que se puede evolucionar o involucionar. Dos caminos son los de La rueda de la fortuna: representa tanto la búsqueda del destino cómo la repetición eterna de un ciclo. Esto le otorga en el Ejército de Lisergia el papel de agente del destino, aquel que lo puede cambiar. Cuando se ha de tomar una decisión muy importante para el ejército, la rueda de la fortuna propone dos

caminos. Uno llevará al éxito, otro les hará repetir un fracaso, en ambos casos ella tendrá un papel decisivo.

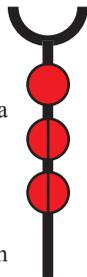
Significado: *Destino, éxito, ascensión, buena suerte, felicidad, repetición.*



Poder: Cuando alguien le presenta una duda la Rueda de la Fortuna, esta le puede plantear dos soluciones. Una le llevará a conseguir su objetivo, la otra a repetir un fracaso. En ambas La Rueda tendrá que actuar. Realiza un chequeo que incluya un dado místico: Con un éxito el narrador te ofrecerá los dos caminos para actuar sabiendo que uno te llevará al éxito y otro al fracaso. Pero el narrador no te dirá cual es cual.



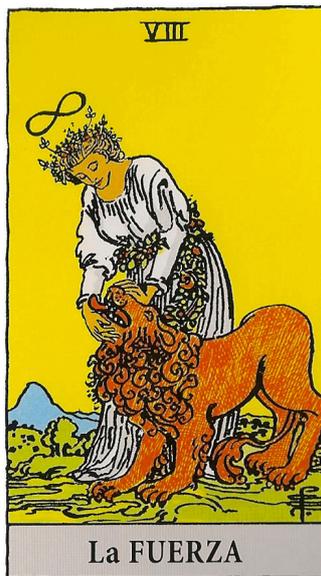
XI. La Fuerza



Físico: Algo con el símbolo del infinito en la cabeza, hierbas en la cabeza y alrededor de la cintura. Tiene 6 dedos en uno de los pies.

Papel: La fuerza es la heroína del ejército de Lisergia. Tiene un gran autocontrol sobre sus habilidades físicas y mentales, además de una voluntad férrea. Tiene la capacidad para superar cualquier obstáculo por difícil que sea. Reúne todas las virtudes del ser humano. La fuerza vive una vida de aventuras y de constante

superación física y mental. Podría ser lo que quisiera pero está centrada en derrotar al Enemigo. Viaja de ciudad en ciudad reuniendo a los otros soldados de Lisergia para actuar contra él.



Significado: *Poder, energía, acción, valor, derrota de un enemigo potente, tesón.*

Nunca caeré: Agotando un dado místico rojo puede sanar sus heridas, incluso volver de la muerte.



XII. El Colgado

Físico: Suele llevar pantalones rojos, intenta no mostrar las manos.
Es grácil y tiene buen equilibrio.

Papel: Es tranquilo frío, inteligente y prudente: un planificador. Puede que sea lento al reaccionar pero suele tomar las decisiones correctas. Su papel entre los hombres de Lisergia es el de frenar el impulso del resto, sopesar riesgo y elaborar un plan. Es el estratega del ejército.

Significado: *Sacrificio, expiación, castigo, arrepentimiento, duelo, dolor.*

A largo plazo: Con chequeo que incluya un dado místico negro puede predecir la consecuencia más negativa de una acción. Si el cheque incluye un dado místico blanco podrá predecir la consecuencia más positiva de una acción.



XIII. La Muerte

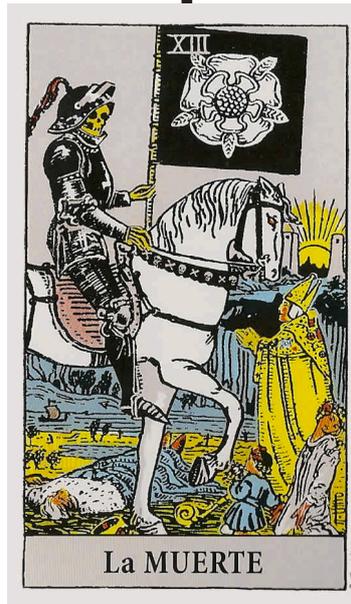
Físico: Muy delgado, siniestro, ojeros. Llevará siempre una guadaña o cualquier filo curvado y extremadamente afilado.

Papel: La muerte genera cambios y no teme las consecuencias. Es el tipo que está dispuesto a llevar a cabo su plan, cueste lo que cueste. No le importa quien muera para conseguir su objetivo porque sabe que el ciclo muerte-nacimiento nunca va a parar. Cuando el ejército de Lisergia necesita llevar a cabo un plan desesperado o cruel, siempre está implicada. Es desprendido material y emocionalmente, puede romper lazos fácilmente. Su papel entre los mortales puede ser el de un revo-

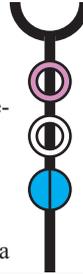
lucionario que se convierte en terrorista, un asesino en serie, un enterrador. A veces sus ideas chocan con la mentalidad Hippie del ejército pero todos saben que le necesitan.

Significado: *Fin, mortalidad, destrucción, inevitabilidad, destrucción, degradación.*

El fin: Con un chequeo exitoso que incluya un dado místico negro. La muerte puede matar a alguien. La muerte vendrá de manera aparentemente fortuita (un ataque al corazón, se le cae un teja en la cabeza cuando pasea, etc...). Para conseguir esto sólo necesita verlo.



XIV. Templanza



Físico: Dos recipientes rellenos de líquido que nunca se acaban. Belleza angelical. Imagen asexual.

Cuando las cosas se ponen tensas entre dos o más soldados de Lisergia se la llama para ayudarles a ponerse de acuerdo.

Papel: Es el tipo de persona que transmite bienestar. Lo da todo a los demás, está siempre ahí. Es quien cura las heridas de los soldados de Lisergia, tanto las físicas como las psíquicas. Es un adalid del perdón y de la paz. Suele intentar acercar posiciones y hacer dialogar a las partes antes de llegar a la ley. Es generosa y bondadosa. En su día a día se comporta como una gurú de la sanación, una guía espiritual o una mediadora social.

Significado: *Curación, paz, perdón, equilibrio, compasión, generosidad*



Curación: Con un chequeo exitoso que incluya un dado místico azul, rojo o blanco sana a cualquier personaje, incluso puede traerlo de la muerte si su defunción ha sido inmediata.



XV. El Diablo

Físico: Aspecto seductor que despierta los instintos más bajos, tenga el sexo que tenga. Su belleza es tal, que tienta independientemente de la orientación sexual de quién le mira.

Papel: Es el personaje excesivo, exaltado, incluso violento... le da igual todo con tal de dejar fluir sus pasiones. Disfruta de la vida y de los dones que le ha otorgado Lisergia. Es el tentador, capaz de hacer arder las pasiones más bajas de cualquier persona.

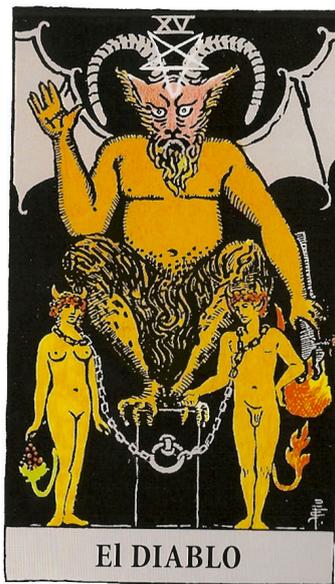
Utiliza su sensualidad y su habilidad para mentir como método para ganarse la vida como timador, gigoló, estrella musical, etc...

En el ejército de Lisergia es un soldado lleno de pasión. Cree ciegamente en la causa y se presta a lo que

le pidan. Su aportación suele ser sutil. Puede engañar a quien quiera y seducir a quien desee.

Significado: *Pasión, Sensualidad, magnetismo, carisma, fuerza oculta, engaño.*

Sexo y mentiras: El poder del Diablo funciona de dos maneras. Superando un chequeo que incluya un dado físico de color negro puede engañar con la mentira más imposible. En cambio con un chequeo exitoso con un dado emocional naranja puede hacer que alguien le desee carnalmente a él o a otro personaje que pueda ver. Este deseo es muy básico, sin sutilezas.



XVI. La Torre



Físico: La torre a sufrido un gran cambio que le ha cambiado para siempre. Quizás sea el soldado de Lisergia más anodino en su aspecto, aunque tiene tendencia a llevar consigo algo roto o algún símbolo que representa el rayo. Posee una guarida, un lugar seguro y alejado de la civilización.

Papel: La torre ha crecido ha evolucionado. Antes solo era uno más pero ahora comprende su lugar en el mundo. Posee una guarida segura, fuera de la influencia del enemigo. Aunque cada vez que allí se celebra una reunión de más de doce soldados la guarida es revelada y atacada. Como persona que ha sufrido cambios vitales es un gran guía para los iniciados del

ejército. Esto combinado con su aspecto anodino y su guarida le hacen el maestro y entrenador. Su carácter es agrio y arrogante. Como ese profesor que no para de presionarte para que mejores.



Significado: *Arrogancia, orgullo, miseria, exilio, ruina, pasión.*

La fortaleza: Cuando La Torre se encuentra en su guarida y la defiende. No gasta los dados físicos arquetípicos exitosos. Simplemente vuelven a su reserva arquetípica. Se considera su guarida cualquier sitio de su propiedad y dónde haya dormido la noche anterior.



XVII. La Estrella

Físico: Lleva representaciones de estrellas en algún lugar del cuerpo o vestimenta, tiende a llevar poca ropa.

Papel: Es la cualidad hecha persona. Muy equilibrada. Puede ser bella, inteligente, habilidosa, con talante, etc... pero un poco de todo a la vez. Parece hecha para ser perfecta pero sin exceso.

Su papel suele ser ayudar a todo el ejército para ayudarles a seguir su camino de lucha. Es su motivadora. Se gana la vida como artista itinerante, alguna vez como lectora de la buena fortuna.

Es ese tipo de persona talentosa que vale para todo.

Transmite positivismo y esperanza.

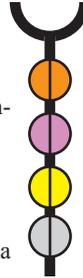
Significado: *Fe, esperanza, reflejo, proyectos, futuro, inmortalidad, belleza, tristeza.*



La ayuda que necesitamos: La estrella puede agotar cualquiera de sus dados emocionales para brindar ayuda o esperanza, para hacer brillar los sueños de otros. La estrella permite que otro personaje recupere un dado. Puede recuperar cualquier dado a su elección.



XVIII. La Luna



Físico: Suele llevar una luna en algún lugar de su cuerpo o vestimenta y también las representaciones de un Lobo, perro y cangrejo.

Papel: Suele ser alguien misterioso y muy espiritual. Se la relaciona con el mundo esotérico y ocultista. Proporciona al ejército apoyo mágico. Suele ganarse la vida como bruja. Sus rituales no son espectaculares pero sí muy útiles.

Significado: *Ilusiones, visiones, sueños, dulzura, en-*

gños, noche.

Magia negra: Aunque el término no sea del todo correcto, la Luna hace la magia más ligada a la tierra. Puede añadir un dado místico

con filiación estacional adicional a un chequeo (podría lanzar cuatro dados). Esto representa la creación de un ritual que influya en uno de los significados de uno de los dados espirituales con filiación estacional.

Dados: Elige tres entre los siguientes. Puedes repetir..



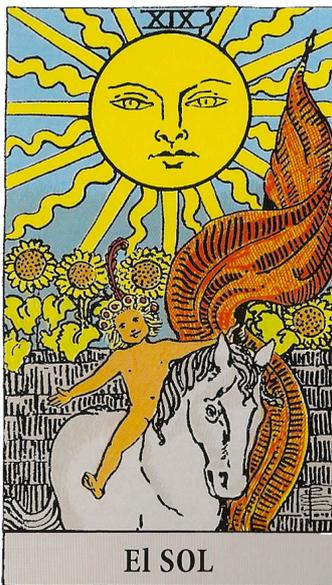
XIX. El Sol

Físico: Su aspecto es radiante. Parece siempre gozar de buena salud y estar lleno de energía.

Papel: El Sol es, sin ninguna duda, el general en la batalla contra el enemigo. Guía a los suyos hacia el éxito sirviendo de ejemplo y espejo heroico a todos los soldados de Lisergia. Sus conocimientos le permiten adecuarse a cada momento de la guerra. Sabe cómo se mueve el Enemigo y es capaz de verlo venir. Actúa rápido y directo. Tomas decisiones en los momentos de crisis con absoluta claridad.

Entre los mortales se comporta cómo un líder caris-

mático. Puede ser un revolucionario que lucha por causas justas, un líder ecoterrorista que lucha por el Amazonas contra las milicias, el jefe de un grupo sindical. Está dónde esté dirige a los suyos al triunfo.



Significado: *Éxito, dirección, destino, claridad, conocimiento, profecía.*

Señor del triunfo: Si un personaje falla en un chequeo El Sol puede hacer un chequeo que incluya un dado amarillo. Si este chequeo es exitoso torna el fracaso en éxito. También puede usar su poder sobre sí mismo.



XX. El Juicio

Físico: Parece fuera de este mundo. Está más allá. El Juicio está a punto de trascender y alcanzar la iluminación.

Papel: ¿Qué es la iluminación para Lisergia? ¿Quién puede decirlo? Lisergia es caos, es locura, es psicodelia, es libertad. El Juicio ha abrazado todo esto. No obedece a nadie salvo a sí mismo, se deja llevar por su instinto lisérgico. Vive en un estado de alucinación constante sin necesidad de droga alguna. Estas ilusiones vienen de la misma Lisergia que le habla ya que es él el único que puede entenderla. Cuando Lisergia quiere hacer un anuncio lo hace a través de él. Todos en el ejército prestan sus oídos a lo que El Juicio dice en nombre de su señora.



En la sociedad se esconde como un enfermo mental, como un yonqui o, cogiendo los significados de despertar y llamada, como un profeta de cualquier religión extraña.

Significado: *Renovación, noticia, anuncio, despertar, llamada.*

Escuchad la voz de la Señora: Una vez por partida, el juicio puede comunicarse con Lisergia. Cuando el jugador lo desee puede preguntar al Narrador cualquier cosa de la partida. Lisergia le dará la respuesta que será veraz aunque también será confusa (recuerda que Lisergia es el caos psicodélico).

XXI. El Mundo



Físico: Imagen hermafrodita, rodeada de animales. Vive entre la naturaleza en armonía con la tierra.

Papel: El mundo está en paz consigo mismo, con los elementos, con la humanidad, con sus miedos y con la naturaleza.

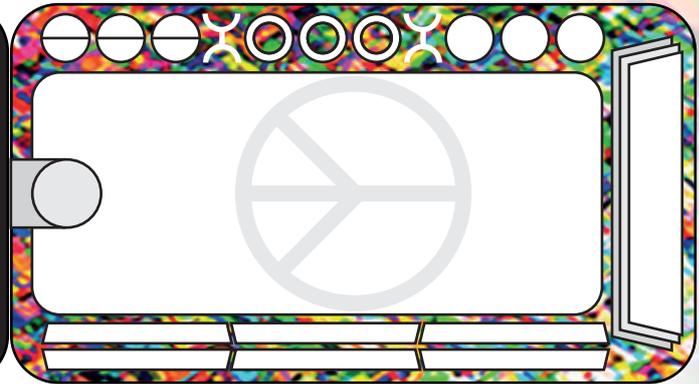
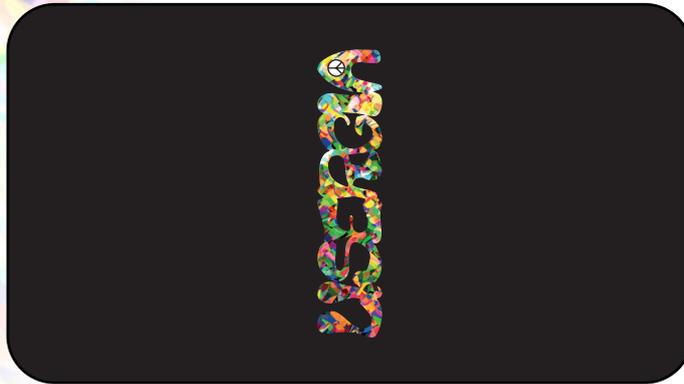
Se ha alejado del mundo (básicamente porque no le importa) vive entre la naturaleza donde el hombre pertenece y esta le alimenta y sostiene. Su papel en el ejercito es el menos activo, de hecho rehúsa participar en la guerra contra el enemigo habitualmente. Solamente se implica cuando es realmente necesario. No le importa la sociedad y no se preocupa por mantener un papel en ella. Se ha retirado y no se preocupa por nada. Si necesita comer, la tierra le proveerá. Si necesita un refugio, lo encontrará.

Significado: *Éxito, fin, plenitud, cumplimiento, clausura, recompensa.*



Nutrido de la tierra: El personaje siempre encuentra lo que necesita para sobrevivir. Si necesita comer la naturaleza se la proporciona. Los animales nunca le atacan, nunca enferma. Siempre encuentra un lugar seguro donde dormir. Cada vez que necesite que la madre tierra le pueda proporcionar puede realizar un chequeo que incluya un dado místico (relacionado con su necesidad), si consigue un éxito la naturaleza se lo proporcionará. Esto incluye pedir a un animal que haga algo por él (dentro de las posibilidades del animal). Que el tiempo cambie, etc...





USERGENA

<input checked="" type="radio"/> Armonioso/Vital/Resistente	<input type="radio"/> Metódico/Pasivo/Disciplinado	<input checked="" type="radio"/> Vigoroso/Tétrico/Falso
<input checked="" type="radio"/> Esperanza/Envidia/Diversión	<input type="radio"/> Tristeza/Insensibilidad/Modestia	<input checked="" type="radio"/> Soledad/Valentía/Miedo
<input checked="" type="radio"/> Naturaleza/Buena suerte/Tierra	<input type="radio"/> Tradición/Sigilo/Invierno	<input checked="" type="radio"/> Oscuridad/Mentira/Muerte
<input checked="" type="radio"/> Lentitud/Armonía/Seriedad	<input type="radio"/> Perfecto/Sincero/Vehemente	<input checked="" type="radio"/> Dominante/Divertido/Engaño
<input checked="" type="radio"/> Tranquilidad/Depresión/Calma	<input type="radio"/> Bondad/Positivismo/Pureza	<input checked="" type="radio"/> Pacífico/Sexual/Desconfiado
<input checked="" type="radio"/> Cielo/Agua/Pureza	<input type="radio"/> Aire/Verdad/Luz	<input checked="" type="radio"/> Otoño/Madurez/Crecimiento
<input checked="" type="radio"/> Sofisticado/Educado/Sensual	<input type="radio"/> Fuerte/Agresivo/Violento	<input checked="" type="radio"/> Amor/Ternura/Compromiso
<input checked="" type="radio"/> Primavera/Femenino/Amistad	<input type="radio"/> Atractivo/Voz/Precavido	<input checked="" type="radio"/> Pasión/Alegria/Ira
<input checked="" type="radio"/> Extravagancia/Dignidad/Nobleza	<input type="radio"/> Celos/Inspiración/Seguridad	<input checked="" type="radio"/> Fuego/Energía/Vida
<input checked="" type="radio"/> Tristeza/Frustración/Ambición	<input type="radio"/> Amanecer/Veran/ Riqueza	
<input checked="" type="radio"/> Sabiduría/Misticismo/Masculino		

