

ERES UNA DEIDAD



Eres una deidad. Un ser eterno de un poder casi ilimitado. Los elementos, las bestias, los humanoides, todo responde a tu capricho.

Y todo termina volviéndose viejo.

¿Cómo hacer para mantenerte entretenido por toda la eternidad?

En este juego representarás a una de las deidades de un panteón. Deberás dedicarte a satisfacer tus caprichos y profundizar tus pasiones para crecer en poder hasta dar origen a tu propio universo. Pero cuidado: ser inmortal y casi todopoderoso puede resultar extremadamente aburrido con el tiempo, y hasta una deidad puede deprimirse y volverse loco.



El Universo



Uno de ustedes tomará el papel del Universo. Su función será decir cuales son las consecuencias de las acciones. Pero no la de llevar adelante la historia. Los motores de las acciones y quienes impulsan el cuento de su ascenso a la etapa última de la divinidad, serán las deidades mismas. Si no logran llevar adelante acciones interesantes sus personajes irán cayendo en el aburrimiento y la depresión hasta que se vuelvan injugables (probablemente lo mismo les pasará a ustedes).

El resto de ustedes serán las deidades del panteón. La dinámica es sencilla: Empezando por el que haya leído el último libro de mitología, en su turno cada deidad tomará una acción. Las otras decidirán si interfieren o no y cómo lo harán y el Universo dirá cuál es la consecuencia de la acción. Este es un juego de narración colectiva, con lo cual todas las deidades pueden reaccionar a las consecuencias que les presente el Universo, pero una consecuencia es final (así como el dictamen del Universo). Como deidad son pocas las cosas que no puedes hacer, pero retroceder el tiempo es una de ellas. Al final del turno el Universo entregará los puntos de pasión o de depresión y se pasará al turno de la siguiente deidad. Si tu deidad alcanza los 5 puntos de depresión, entra en un estado de depresión tal que ya no encuentra sentido a seguir participando del universo y se retira dentro de sí misma. Queda injugable y deberás crear una nueva. Al final de la sesión si tu deidad es la que tiene más puntos de pasión, has profundizado a tal punto en ella, que eres capaz de crear tu propio universo. En cierto sentido has ganado el juego y deberás tomar el papel del Universo en la próxima partida.

Las deidades



Las deidades están definidas por su pasión/dominio. ¿Eres la deidad de qué? ¿El Amor, la Guerra, la Sabiduría, la Noche, el Caos? Es el terreno que más te interesa y en el que tienes más poder. Fomentar tu pasión en el mundo te permitirá aumentarla, así como disfrutar de tu pasión y casi cualquier acción que vaya en líneas generales a favor de tu pasión. Todo aquello que vaya en contra, o que frustre tu pasión es probable que te de puntos de depresión. Para armar a tu deidad simplemente elige una pasión y tómate el tiempo de escribir cinco oraciones que la describan: tus preceptos. Puedes aprovechar para ejemplificar algunos hechos concretos que creas que la fomentarán. Puedes introducir algunas de las cosas que serían su opuesto. Puedes pensar también en la relación entre tu pasión y tu origen/nacimiento. Los cinco preceptos tienen como función especificar un poco la forma en que ves tu pasión para darle al Universo y a las otras deidades más herramientas de juicio.

Ejemplos:

Deidad	Preceptos
De la Naturaleza	El ciclo de la vida es eterno. Todo final es un nuevo comienzo. El equilibrio fluye en el tiempo. La Vida es más importante que 1 vida. La esterilidad es mi mayor enemigo.
Del Fuego	Soy el sol que da luz y calor a todo. Todo terminará hecho ceniza. Todo es combustible. En todo ser arde un pequeño fuego. Agradece el calor, alimenta el fuego.
Del Caos	Me aburro. Lo voy a (patear/tocar/etc) ¿Y qué tal si...? La inercia es mi enemigo. "La invención, debe ser admitido humildemente, no consiste en crear desde el vacío, sino desde el caos" (M. Shelley) "Todas las mañanas salto de la cama y piso una mina. La mina soy yo. Después de la explosión, me paso el resto del día juntando los pedazos" (R. Bradbury)
De la Muerte	Entidad de la finitud de la vida. Hayo poesía en el ciclo de la vida . En la creación de los seres vivos con conciencia, introduzco el instinto de supervivencia. Amo la pasión de los seres vivos por sobrevivir, pero es necesario que mueran para darle sentido a la vida. Odio la connotación negativa que se le otorga a la muerte.
Del Dolor	Lo que nos une es el dolor. Nada que no duela vale. En el fuego del dolor se forjan los metales más fuertes. Sufrir hace bien. Disfruto ver el sufrimiento de otros.

La regla de la repeticion



Todos sabemos que lo que se hace por primera vez será menos excitante cuando se haga por segunda y probablemente aburra en la tercera. En la batalla contra el aburrimiento eterno, la





repetición es tu principal enemigo. Una acción hecha de la misma manera una segunda vez no producirá puntos de pasión, sin importar lo que haya pasado la primera vez. Una acción realizada por tercera vez de la misma manera que las veces anteriores causará un punto de depresión. Repetir acciones que hayan hecho otras deidades de la misma manera que la hayan hecho ellos, también es repetir acciones en lo que respecta a esta regla. En esto, como siempre que haya una duda, la decisión final es del Universo.

el genesis



El Universo y las deidades deberán ponerse de acuerdo en cuándo empieza el juego. Esto es: hace cuanto fue la creación del Universo y qué es lo que ya existe. Sería tentador plantear una bola de roca flotando en la nada como inicio, pero recuerda que hay mucho de la creación de un mundo que bien puede ser considerado como burocracia. La biodiversidad, por ejemplo. Necesitan un mundo que tenga animales variados, pero si no tienen entre los jugadores una deidad de la naturaleza, o de la cacería, o de la biodiversidad, para el caso, entonces puede que su creación (o la de las plantas) no se alinee con ninguna de sus pasiones y en consecuencia, nadie quiera hacerlo. Lo que te aconsejamos es que el mito de creación del Universo/mundo sea más bien un acuerdo colectivo. Simplemente respondan entre todos a las siguientes preguntas: cómo/por qué/por quién fue creado el Universo, cómo/por qué/por quién fue creado el mundo, cómo/por qué/por quién surgió la vida (vegetal, animal, humana/oide). Sin embargo, si alguna de las deidades desea ser el creador de algo, entonces no incluyan eso en el génesis, permitan que ese sea su primer turno (ver ejemplo al final de esta sección).

Este es el momento en que las deidades pueden describir su origen o nacimiento. Y puede que haya otras deidades dando vueltas por el mito de origen. De hecho buena parte de los mitos de orígenes del mundo real tienen al menos una deidad suprema que es la responsable de la creación del Universo y que, muchas veces, se fue a dormir una siesta eterna o algo por el estilo.

En esta etapa no deberían entregarse puntos de pasión, pero si el Universo considera que algo en particular lo justifica puede hacerlo. Lo mismo si un jugador quiere entregar su punto de pasión gratis (aunque tienes solo uno y sería gastarlo aún antes de que empiece la partida).

Existe la posibilidad de que haya otras deidades en su panteón que ninguno de los jugadores esté manejando. Deidades no jugadores (DNJ) El Universo, o cualquiera de ustedes, puede querer introducirlos y este es el momento. Simplemente define su pasión rápidamente (simplemente nombrarla ya será suficiente) y anótalos.

Los DNJ pueden ser extremadamente importantes en partidas en que hay pocas deidades o en que sus pasiones resultan demasiado complementarias las unas a las otras. Una parte

importante de la dinámica del juego implica los intereses enfrentados de las deidades. Tener dos o tres DNJs listos para interferir en los asuntos de las otras deidades es siempre una buena idea para darle sabor al juego.

Universo - Nada un día tomó consciencia de sí misma y de su soledad. Entonces decidió crear algo, y creó un principio, el de la creación. El principio creador entonces se dedicó a lo suyo y creó todo tipo de cosas. Y como para él existir y crear es lo mismo, nunca se detuvo. La nada pensó que eso ya era demasiado y trajo a la existencia un antagonista, el principio destructor. Estos dos principios habitan en todo lo creado y de la interacción de estos surgió todo el universo. De hecho, estos son los principios que crearon a los seres vivos.

Naturla - Ufa, yo soy la diosa de la naturaleza, quiero crear a los seres vivos yo.

Universo - Ok, está perfecto. Entonces empezamos por ahí. Terminamos el génesis con una piedra gigantesca y desprovista de vida flotando en el medio del espacio. Es tu primer turno, Naturla, ¿qué vas a hacer?

Naturla - Bueno, yo soy la diosa de la naturaleza. El primer ser vivo que creó el principio creador fue una planta y con su nacimiento nació yo también. Y me di cuenta de que la vida era buena y había que extenderla. Así que en mi primer turno voy a crear los biomas. Voy a ir recorriendo el mundo repartiendo biomas hacia cada rincón del planeta.

Universo - Cual si tuvieras una canastita de Biomas.

Naturla - Sí, pero desde mi panza

Orden de los turnos



El orden de los turnos no tiene por qué ser fijo. Normalmente irás en ronda, según las agujas del reloj o en contra, como más te guste. Pero si en algún momento deseas tener el próximo turno por algún motivo, puedes pedirlo y el Universo tiene el poder de alterar la ronda.

Si eres el Universo ten en cuenta dos cosas: ninguna deidad debería tener jugados dos turnos más que otra. Si por alterar la ronda llegara a resultar eso, entonces no lo hagas.

Si más de una deidad piden el siguiente turno, daselo a la que venía primero en el orden normal de la ronda.

tomar acciones



A continuación proveeremos una lista del tipo de acciones que se pueden hacer. Nombrar una acción por un tipo implica automáticamente obtener un punto de depresión.

(Universo - ¿Qué vas a hacer en tu turno?)

Jugador 1 - Voy a crear un profeta.

Universo - Obtenés un profeta y un punto de depresión por aburrir a toda la mesa.)





Recuerda que lo que haces es lo que cuentas. Lo más importante de tu acción no es qué haces, sino cómo lo haces. Idealmente, deberías relatar las acciones específicas de tu deidad y con eso sólo el Universo y los demás jugadores deberían poder adivinar qué estás haciendo.

(Universo - ¿Qué vas a hacer en tu turno?

Jugador 1 - Voy a buscar al más devoto de mis seguidores, y lo voy a inspirar para que suba a un monte, cuando alcance la cima me presentaré como una zarza ardiente y le dictaré una serie de mandamientos para que mi pueblo los siga.

Universo - Perfecto, está creando un profeta. Y eres la deidad de las leyes, así que lo de los mandamientos fomenta tu pasión, ganarás un profeta y un punto de pasión, si nadie interviene)

LISTADO DE POSIBLES ACCIONES

(este listado no es para nada exhaustivo y si tienes una idea para una acción que no se encuentre en él, proponla y que el Universo decida, con ayuda de los demás jugadores, si es una acción válida y cuáles serían las consecuencias)

Crear profeta, fundar religión, ungir sacerdote/sacerdotisa. Crear favorita/o, inspirar gesta. Responder plegarias. Creaciones mayores (accidentes geográficos, razas, seres de todo tipo y color), creaciones menores (objetos con propiedades especiales).

Si una acción cualquiera tiene un efecto muy opuesto a la pasión de otra deidad del panteón, el Universo puede decidir que su éxito implicará un punto de depresión para la deidad en cuestión. Si es así, el Universo debe avisar de antemano y darle la oportunidad de interferir.

Sé lo más preciso y descriptivo que puedas con tus acciones. El Universo y las otras deidades pueden y deben hacerte todas las preguntas que quieran. No dejes de aprovechar cada pregunta que te hagan para agregarle detalles y color a tu narración.

~~~~~  
**Caosius-** *En mi turno voy a ir tomando las plantitas que creó Naturla y mezclandolas hasta crear a la primera criatura humanoide inteligente.*

**Univers-** *¿Cómo sería? ¿Un humano vegetal? ¿Un hombre planta?*

**Caosius-** *Nah, más bien una papa con pies y manos.*

**Universo-** *Me encanta, nacen los papinos. Lo que sí: no veo cómo esto se relaciona con el caos.*

**Caosius-** *Es que les doy libre albedrío.*

**Universo-** *Uh, ahora sí, tenés un punto de pasión.*

## interferir



Eres una deidad, esto significa que eres capaz de hacer prácticamente cualquier cosa. Por lo general nada en el

Universo se opondrá a tus designios salvo... las otras deidades. Cada vez que termines de relatar tu acción y antes de declarar las consecuencias, el Universo preguntará a las otras deidades si quieren intervenir. Ellas pueden plantear un obstáculo. Tú deberás decir cómo intentas superarlo. Pueden apoyarte o irte en contra, siempre explicando en detalle cómo te ayudan o perjudican, o ninguna de las dos cosas. Lanzarás entonces un dado y sumará un punto al resultado por cada deidad a favor (sin contarte a tí mismo), menos uno por cada deidad en contra (sin contar a la primera, que es quien te fuerza a hacer la tirada). Si el resultado es un 1 o 2, la acción falla, el obstáculo no se supera y se gana un punto de depresión. Con un 3 o 4 el obstáculo se supera a medias, el Universo comunicará qué es lo que pasa, cual es la nueva situación y el jugador que está realizando la acción deberá seguir relatando desde la nueva situación (lo cual puede dar lugar a nuevas interferencias), con 5 o 6 es un éxito rotundo, el jugador propone las consecuencias de la tirada, el Universo podrá aceptarlas o rechazarlas. Si las rechaza el jugador puede hacer nuevas propuestas.

Los obstáculos y la ayuda planteados por otras deidades también deberían ser narrados y descritos en detalle. El Universo puede simplemente ignorarlos si considera que no están lo suficientemente desarrollados.

Interferir en una acción ajena no está libre de riesgos. Interferir una vez en una acción cualquiera no implica el riesgo de ganar puntos de depresión. Una segunda interferencia en contra de la misma acción implica que si la acción es exitosa, la deidad que haya intervenido dos veces ganará un punto de depresión. Cualquier intervención más allá de la segunda por parte de la misma deidad le otorga un punto de depresión. Eso incluye a las intervenciones a favor (aunque la segunda intervención a favor no implica ningún riesgo)

El Universo puede bonificar o penalizar tus tiradas de dados en +- 1 basándose en la descripción de tu accionar (ver ejemplo al final de esta sección).

Se puede ayudar a una deidad con una acción en la que no tenga oposición, pero esto no genera ninguna tirada de dados ni tampoco ningún beneficio (salvo que el Universo considere tu intervención tan genial como para merecer un punto de pasión)

Si hay deidades no jugadoras, el Universo o cualquier deidad puede pedir su intervención, si considera que las acciones de alguna deidad se oponen directamente a la pasión de la DNJ en cuestión. Si crees que debería activarse un DNJ, declaralo y elige quién va a tomar, en este turno, el papel de la DNJ y describir la forma en que interviene. Solo puede activarse una DNJ, una vez por turno.

~~~~~  
Universo: - *Solario, es tu turno, ¿qué vas a hacer?*

Solario: - *Creo que es hora de crear un ser que sea mi emblema: voy a crear al ave fénix. Para eso voy a tomar un huevo de águila y voy a bajar a un bosque, lo voy a incendiar y en el incendio que voy a causar, que mantendré vivo por 100 días y 100 noches, yo mismo*





empollaré al huevo de águila hasta que nazca el polluelo. Que será inmortal y cada 100 años pondrá un huevo y lo empollará en un bosque que el mismo incendie.

Naturla: - ¡Epa! Pero los bosques son mi creación más reciente. No me copa mucho lo que estás haciendo.

Universo: - Claramente, ¿vas a intervenir? En este caso la acción es tan contraria a tu pasión que si no hacés algo al respecto corrés el riesgo de llevarte un punto de depresión.

Naturla: - Ni hacen falta las amenazas, con mis bosques no te metas. Voy a congrega a todas las águilas a mi palacio y les voy a advertir de las intenciones de Solario, además las voy a dotar con la sabiduría para camuflar sus nidos de tal manera que ni una deidad pueda descubrirlos.

Universo: - ¿Alguien más quiere intervenir?

Caosius: - Yo, yo.

Solario y Naturla: - ¡Ay, no!

Caosius: - A mí también me gustan los bosques. Voy a convocar a todas las otras aves del cielo para contarles lo que quiere hacer Solario y les voy a sugerir que la mejor forma de proteger los bosques es destruir a las águilas.

Universo: - Bien, Solario, cuando vas a buscar un nido de Águila no solo no los encontrás, sino que te das cuenta de que no encontrás casi águilas. Y las que encontrás están siendo perseguidas por bandadas enteras de otras aves. ¿Qué hacés?

Solario: - No es tan complicado, uso un huevo de halcón.

Universo: - Bien, la solución que elegiste es tan sencilla y de sentido común que te voy a dar un punto extra, pero lo cierto es que tenés dos deidades en contra, con lo cual son dos puntos en contra, tiras tu dado a -1

Solario: - Saqué un 4 - 1 = 3.

Universo: - No encontraste un huevo de halcón, resulta que debido a la sugerencia de Caosius las aves del cielo están en guerra y pocas están de ánimos de empollar. Encontrás huevos de gallina y de avestruz, si querés podés usar uno de esos.

Solario: - Un avestruz fénix que atraviesa los campos dejando un rastro de fuego a su paso, ¡puede andar!

Universo: - Si nadie quiere intervenir.

Naturla: - En lugar de tener un ave que queme bosques cada 100 años ahora tengo un correccaminos incendiario dándole la vuelta al mundo. Voy a interferir de nuevo.

Universo: - Si lo hacés corrés el riesgo de llevarte un punto de depresión.

Naturla: - No me importa. Voy a instruir a las avestruces para que carguen sus nidos sobre sus espaldas y les voy a dar tanta velocidad que ni los deidades van a poder alcanzarlas.

Universo: - ¿Caosius?

Caosius: - ¿Un correccaminos incendiario? ¡A quién se le ocurre intentar evitar semejante cosa! Voy a intervenir, sí, voy a transformarme en avestruz y poner un huevo gigante. ¡La avestruz fénix incendiaria tendrá sangre divina en sus venas!

Universo: - Ok. Para esta tirada tiene una deidad en contra y una a favor. Un +1 y un -1 que se anulan.

Solario: - ¡Saqué un 5!

Universo: - Asistimos al nacimiento del Avestruz Fenix. Hija de la

deidad del Caos, empollada en un bosque en llamas por la deidad del fuego, recorrerá el mundo prendiendo fuego a su paso y recordando a todo el mundo el poder de Solario. Solario, tienes tu nuevo emblema y un punto de pasión. Naturla, interferiste dos veces y fallaste, un bosque se ha perdido y el mundo es mucho más proclive a los incendios, tu frustración te causa un punto de depresión. Caosius, interferiste dos veces, una en contra y otra a favor. No te daría un punto de nada por mecánica, pero eres la deidad del caos y tus dos intervenciones escalaron la situación y produjeron un Caos hermoso. Te mereces un punto de pasión, aunque las mecánicas del juego no te la otorgarían. Así que anótate un punto de pasión extra, te lo has ganado.

Naturla: - Te odio, Caosius.

Mortia: - A mí me mata de risa. No tuve nada que ver en todo esto, pero definitivamente le voy a dar mi punto de pasión de regalo.

puntos de poder



Según la mecánica del juego si una cantidad suficiente de Dioses se oponen a tu acción, la misma está condenada de antemano. No tendría sentido ni siquiera tirar el dado. Pero hazlo de todas maneras. Cada vez que lances un 6 natural, sin importar si la acción tiene éxito o no, ganas un punto de poder. Puedes usar los puntos de poder para mejorar una tirada. Cada punto gastado te da un +1. Puedes usarlos después de haber hecho la tirada.

plegarias



Cuando no tienes una idea clara de qué hacer con tu turno, siempre puedes responder a las plegarias de alguno de tus seguidores. Simplemente declara que en este turno vas a responder plegarias. Entonces las otras deidades y el Universo te harán cada una un pedido en nombre de un seguidor. Tú decides qué pedido respondes y, más importante, cómo.

Una plegaria puede ser cualquier cosa que se le pueda pedir a una deidad (cualquier cosa, en definitiva). Y la respuesta a una plegaria no tiene por qué ser la satisfacción de la misma. Bien puedes considerar que una plegaria es demasiado impertinente y merece un castigo. Los libros sagrados de todas las religiones están plagados de ejemplos de ruegos respondidos con pestes o cosas por el estilo.

Universo: - Caosius, tu turno.

Caosius: - No se me ocurre qué hacer en este turno.

Universo: - Siempre podés responder plegarias.

Caosius: - ¿A ver cómo es eso?

Universo: - Bueno, cada uno piense en una plegaria que un papino podría estar haciendo.

Naturla: - Pero qué papino en su sano juicio le va a rezar al Caos.





Caosius: - Buen punto.

Universo: -No tienen que ser plegarias al Caos. Los seres rezan por cosas a las deidades en general y las responde quien las responde.

Naturala: - Ok, entonces yo voy a ser un papino que quiere ser papá así que pide una buena cosecha.

Solario: - Yo voy a ser un papino que pide que la papina más linda del barrio le de bola

Mortia: - Yo voy a ser un papino que pide suerte en un juego de dados, en el que está apostando su casa.

Universo: - Y yo voy a ser un Papín, ¡y quiero una mascota!

Caosius: - Ay, un papín, me encantó. Le voy a crear una mascota. Una especie de gusano todo baboso, pero que a los papines les va a encantar. Y para fomentar el caos les voy a dar una tasa de reproducción tan alta que se van a transformar en una peste y los papinos van a tener que matarlos para que no les coman todo y los papines van a llorar como locos y quedar traumadísimos porque les quemar las mascotas.

(Silencio incómodo)

Universo:- Ok, obtenés un punto de pasión y van a pasar varias generaciones antes de que un papino se anime a elevar una plegaria de nuevo.

favoritos y gestas



Una de las cosas que más entretienen a los deidades son las fortunas y desgracias de sus favoritos. Como tal tienes la posibilidad de crear a estos personajes como una de tus acciones. Los favoritos son seres tocados por deidades. Pueden ser simplemente humanos que te caen particularmente bien, profetas, paladines, sacerdotes, o servidores creados con parte de tu poder, pitonisas, monstruos, semi deidades, familiares. Estos seres pueden ser los protagonistas de gestas. Las gestas pueden ser menores o mayores. Las gestas menores son hazañas pequeñas que van formando el carácter del héroe. Por cada gesta menor inspirada por una deidad el héroe gana un punto extra para cualquier tirada que necesite hacer en otras gestas. Una gesta mayor son hazañas legendarias, que suelen ser el material de las auténticas leyendas. Una gesta mayor completada con éxito otorga un punto de pasión a la deidad que la inspiró (siempre que tenga que ver con su pasión: La deidad de la naturaleza no obtendrá puntos de una gesta que implique la destrucción de un bosque, por ejemplo). Para iniciar una gesta deberás contar cómo tu deidad la inspira y cómo el héroe la lleva a cabo. El Universo decidirá, luego de terminado el relato, si es una gesta mayor o menor. En cualquier momento del relato de la gesta las otras deidades del panteón pueden intervenir, a favor o en contra del héroe. Deben explicar cómo lo hacen. Cuando hay una intervención en contra del héroe el relato de la gesta se interrumpe. La deidad que actúa en contra plantea un obstáculo (Una tormenta que desvía sus barcos, una bruja

que se enamora y lo retiene prisionero, el hecho de que el objeto que está buscando pertenece al tesoro de un dragón). Las deidades que quieran actuar a favor del héroe (que no hayan inspirado la gesta) explican cómo lo ayudan (le otorgan objetos de poder, le dan un favor, le envían alguien que lo ayude, le dan consejo, etc...), si alguna otra deidad quiere perjudicarlo, también explica cómo, la deidad que inspiró la gesta explica cómo intenta superar el obstáculo en cuestión. Esto se resuelve como cualquier interferencia por parte de una deidad con la salvedad de que el héroe puede gastar los puntos que haya ganado en gestas menores anteriores para superar un obstáculo.

Una gesta termina cuando el héroe falle a la hora de superar un obstáculo (el héroe se pierde) o cuando la deidad que la inspiró y la está relatando termine el cuento. Entonces el Universo decidirá si otorga un punto de pasión (la respuesta es siempre sí, salvo que la gesta se resuelva de una manera demasiado similar a alguna gesta anterior, de esa deidad o de otra)

Cualquier gesta menor en la que otra deidad ponga un obstáculo se transforma automáticamente en una gesta mayor.

Si la gesta en cuestión tiene un efecto muy opuesto a la pasión de una deidad en particular, el Universo puede decidir que su éxito implicará un punto de depresión para la deidad en cuestión. Si es así, el Universo debe avisar de antemano y darle la oportunidad de interferir.

Interferir en una gesta ajena tiene los mismos riesgos que interferir en una acción ajena.

Un héroe, por lo general, solo puede ser protagonista de una gesta mayor (las gestas menores que se conviertan en mayores por intervención de otras deidades no cuentan contra este límite). Puede tener una segunda, pero es una gesta de vejez que debería ser el relato de su muerte gloriosa. No hay límite a la cantidad de favoritos que pueda tener una deidad, aunque no puede tener más de una gesta por turno y tener más de un favorito en una gesta no le implica mayores beneficios (ver ejemplo al final de esta sección).

Siempre ponle nombre a tus favoritos, tus profetas, tus sacerdotes y a sus gestas. Ponle nombre a todo, y si tienes talento para ello (o alguien en el grupo lo tiene) dibújalos. Tu experiencia de juego será mucho más interesante.

Universo: - Solario, ¿qué hacés en tu turno?

Solario:- Rolf ojos de sol, El único papino que puede mirarme directamente, merece algún tipo de símbolo sagrado para predicar mi palabra, así que una de las mañanas en que me está mirando, le envió una visión de un rubí de fuego en las cuevas del volcán Narnio. Para que se inspire y vaya a buscarlo.

Universo: - Rolf recibe la visión y comprende tu voluntad, se decide a avanzar en busca de tu beneplácito y tu poder sagrado. Consigue las provisiones y camina durante un mes entero, siempre con la vista en el sol, para no perderse. Si nadie interviene encontrará el rubí que tallará en un medallón símbolo de tu poder, que bajo su comando,





se encenderá con la luz del sol. Esto es claramente una gesta menor.

Naturla:- Voy a intervenir.

Solario:- ¿Por qué?

Naturla:- Todavía no te perdoné que me quemaras los bosques. Cuando llega a la cueva Rolf descubre que está guardada por un monstruo horrible.

Caosius:- ¡El Avestruz Fenix Incendiario!

Solario:- Eso es ridículo. El avestruz fenix es mi emblema.

Caosius:- Pero es mi hijo.

Naturla:- Me parece bien, cuando llega a la cueva Rolf descubre que el Rubí está en el nido del Avestruz Fenix, en su espalda, porque no olvidemos que las avestruces llevan sus nidos en sus espaldas y son super veloces. Para obtenerlo tendrá que alcanzarlo.

Universo:- Tiene lógica, qué mejor para el símbolo sagrado que el huevo de tu animal emblema. Cómo resuelves la situación, entonces, Solario.

Solario:- Le digo a mi Avestruz Fénix que se deje alcanzar, por supuesto.

Caosius:- Habrá que ver si le hace más caso a su mamá o a su papá.

Mortia:- Es un poco injusto que se metan los dos contra él de nuevo. Yo voy a darle a Rolf la velocidad y tenacidad del coyote, para que alcance al avestruz fenix, je.

Universo:- Perfecto, tienes dos deidades en contra y una a favor. Hay intervención divina así que esto acaba de transformarse en una gesta mayor. Y Rolf no completó ninguna gesta menor antes así que no tiene ningún punto de bonificación. Tira tu dado a -1.

Solario:- Ay, no, saqué un 1.

Universo:- Rolf intenta atrapar al Avestruz fénix, pero el pájaro demuestra ser demasiado rápido para él. No solo eso, Rolf tropieza y cae justo sobre una de las huellas de llamas que el avestruz deja a su paso, sus ropas se encienden e intentando apagarlas, rueda por el piso sin darse cuenta de que está rodando por el camino que siguiera el avestruz. No hace más que alimentar el fuego y muere carbonizado en la ladera del volcán.

Caosius:- ¡Papa asada!

Solario:- No es gracioso.

Naturla:- Es un poco gracioso

Universo:- Solario la gesta es un fracaso y has perdido a tu favorito.

puntos de pasion/depresion



Si eres el Universo tu principal responsabilidad es entregar los puntos de pasión/depresión. Al final de cada turno, otorgarás un punto de pasión o uno de depresión, dependiendo del resultado de las acciones tomadas en el turno. Por regla general, si no se obtiene al menos un punto de pasión durante el turno, entonces se obtiene uno de depresión. No otorgues más de un punto de depresión a una deidad en su turno salvo que sea por la regla de repetición. (Los puntos de depresión que gane fuera de su turno por inmiscuirse en los asuntos de otro no tienen límites). Si una deidad fomenta o ejerce/disfruta

su pasión de una manera novedosa y original (no olvidemos nunca la regla de la repetición) entonces dale un punto de pasión.

Una deidad puede recibir puntos de pasión por apoyar o perjudicar a otros jugadores. Si su participación fomenta o ejerce/disfruta su pasión en forma novedosa y original, entonces otórgale un punto de pasión.

Ocasionalmente el relato de las acciones de una deidad puede causar una reacción espontánea por parte de las demás deidades: risa, sorpresa, emoción, etc... Generar una reacción espontánea genuina en el resto de la mesa, es prueba de estar haciendo las cosas bien, debería ser premiado con un punto de pasión.

En todas estas instancias, el Universo tiene la palabra final sobre si se otorgan puntos de pasión o depresión. Pero todos los jugadores cuentan con un punto de pasión gratis para regalar durante una sesión de juego. Si algún jugador hace algo que a tu juicio merece un punto de pasión, puedes darle el punto de regalo independientemente de lo que digan el Universo o los otros jugadores. Con que pienses que se lo merece, alcanza.

Universo:- Es el fin de tu turno, Solario. En este turno intentaste una gesta menor que se transformó en una mayor por intervención de otras deidades y tu favorito no pudo completarla. No obtuviste puntos de pasión de ningún lado. No ha sido un buen turno y eso te deprime. Tienes un punto de depresión.

Mortia:- Pobre, me da un poco de pena, le voy a regalar mi punto de pasión gratuito.

Universo:- Ya lo usaste con Caosius porque te causó gracia lo del Avestruz Fenix.

Mortia:- Ah, cierto, lo siento entonces, no puedo hacer nada por tí.

un nuevo universo



Al finalizar la sesión de juego, se considerará que quien tenga más puntos de pasión ha profundizado y fomentado su pasión de tal manera que está listo para hacer nacer un nuevo universo. En la próxima partida será ese su papel. Si eres el nuevo Universo, en la próxima sesión de juego te encargarás de narrar el génesis, el punto de partida. Recuerda que nada te impide tomar elementos del universo que acabas de jugar, pero nada te obliga tampoco. Puedes empezar de cero, seguir desde donde estás, evolucionar tu universo en el tiempo y empezar cientos o miles de años más adelante o lo que se te ocurra. Recuerda también que debes dejar en él la marca de tu pasión de alguna manera (ver ejemplo al final de esta sección). Las deidades también deben ser nuevas deidades, pero si alguien no está listo para despedirse de la suya y cree que puede sacarle más jugo en el nuevo universo, entonces simplemente bajale todos los puntos a cero y juega tu vieja deidad en el nuevo universo.





La primera partida de este juego está basada en las reglas del universo en el que vivimos. Las deidades pueden interrumpirlas, pueden no verse afectadas por ellas, pero no pueden reescribirlas y el universo en general se verá afectado por ellas. Si has ganado el derecho a ser el nuevo Universo, has ganado también el derecho a reescribir alguna de esas reglas. No te recomendamos que lo hagas, necesariamente, pero si sientes que puedes manejar un universo en el que las reglas de la física, la vida y demás son ligeramente diferentes al universo en el que vives... adelante. No cambies más de una regla, en principio, e intenta que los cambios tengan coherencia con tu pasión. (Un ejemplo, si eras la deidad de la verdad, en tu universo bien puede ser que haya seres alérgicos a la mentira) .

Recuerda que, si bien el génesis de este nuevo universo puede tener que ver con tu pasión y con tu deidad anterior, una vez que haya terminado y asumas el papel del Universo, dejas de ser tu personaje anterior y adquieres una posición de neutralidad. ¿Puedes imaginarte lo que sería el juego si quien dictaminara las consecuencias de las acciones fuera, por ejemplo, Caos? ¿Y si fuera una deidad del dolor? Mejor un Universo neutral que ayude a que todo el mundo se divierta y la pase bien.

Solario: - Bien, empezamos una nueva partida. Esta vez va a ser en mi universo. La verdad es que me encariñé con los papinos, así que en este nuevo universo la forma de vida dominante van a seguir siendo ellos, pero vamos a empezar miles de años después de la creación de su raza. Los papinos han descubierto el poder del fuego y de la máquina de vapor. Estamos en plena revolución industrial de las papas. Y habiendo establecido el punto de partida, dejo de ser Solario, para transformarme en el mismísimo Universo...

Universo:- Díganme, entonces, ¿con qué deidades vana jugar hoy?

Mortia:- Yo voy a ser la deidad del dinero: ¡Papota!

La jugadora previamente conocida como el Universo: - Yo voy a ser la deidad del dolor: La oscura

Naturla: - Yo voy a ser la deidad de los sueños: Morpheus

Caosius: - Ay, yo la pasé tan bien la vez pasada que voy a seguir con la misma deidad: Caosius.

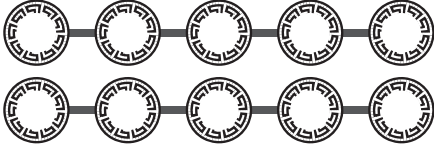
Todos: - ¡Ay, no!



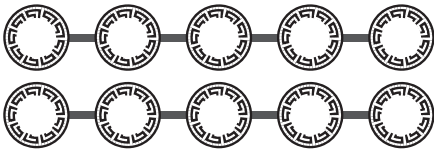


ERES UNA DEIDAD

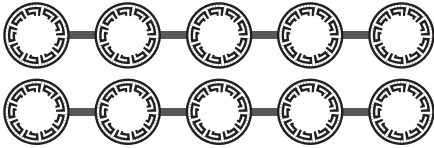
PASIÓN:



DEPRESIÓN:



PODER:



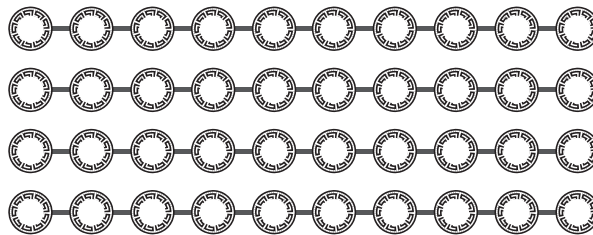
NOMBRE

PRECEPTOS

NOTAS

FAVORITOS:

GESTAS:



PUNTO DE PASIÓN GRATUITO:



ACCIONES: Crear profeta, Fundar religión, Ungir cabeza regional. Crear favorito, Inspirar gesta. Responder plegarias. Creaciones mayores (accidentes geográficos, razas, seres de todo tipo y color), Creaciones menores (objetps con propiedades especiales).