

GLAVX



Un juego de Rol para jugar en solitario
donde el camino del héroe es marcado por el tiempo.

...

Creado por Gabriel E. Núñez Mariosa a.k.a. Kapithan
para el Concurso Rolero de Hierro 2016

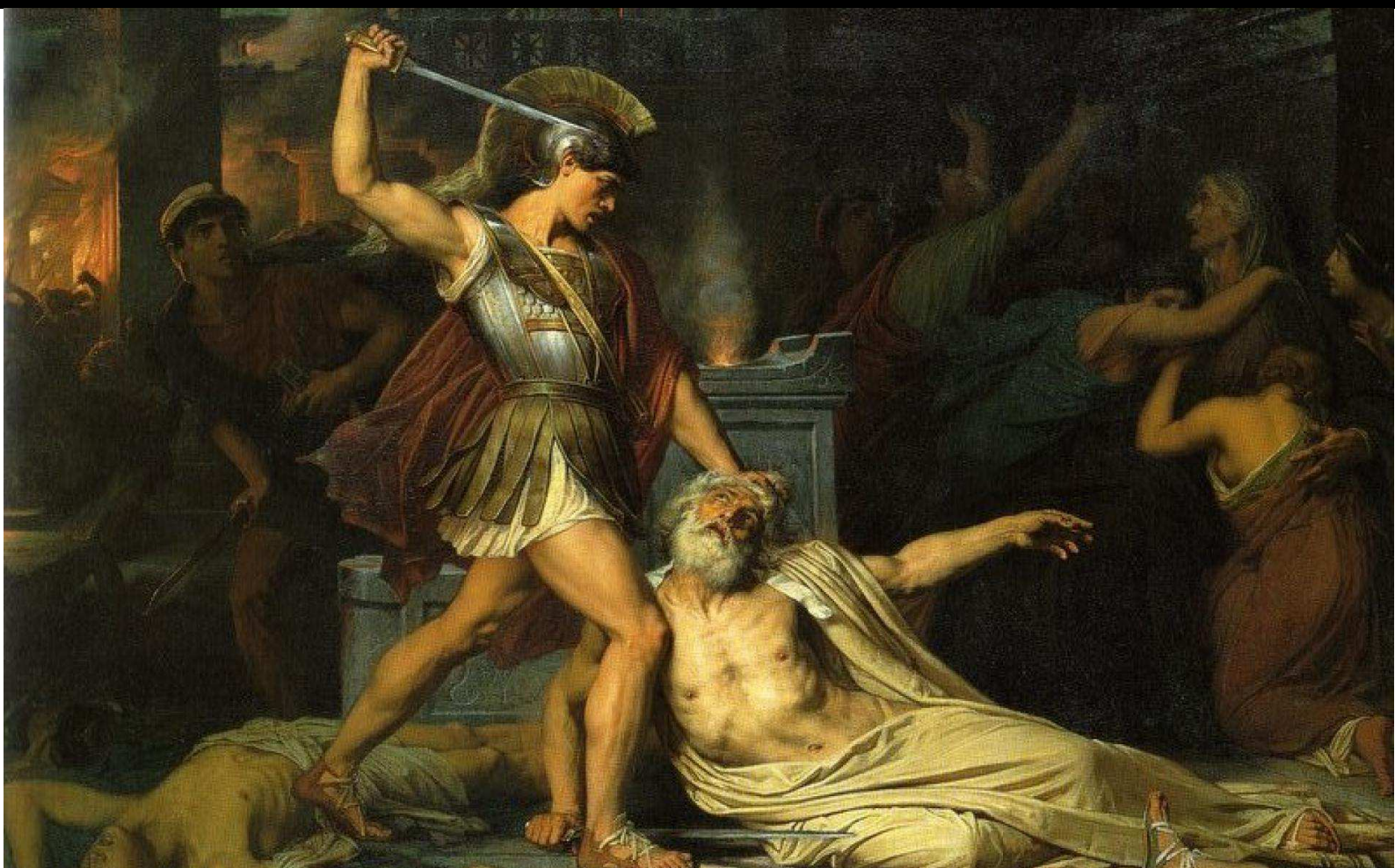
...

INGREDETENES SECCUNDARIOS
Los Cuatro Ciclos de Borges
Los Arcanos Mayores del Tarot
Signos astrológicos del Zodiaco Occidental

...

kapithan00@gmail.com
kapithanrpg.tumblr.com

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.



Atenea es la diosa de la guerra, civilización, sabiduría, estrategia, de las artes, de la justicia y de la habilidad. Una de las principales divinidades del panteón griego y una de los doce dioses olímpicos. Imbatible en el campo de batalla, es además protectora de varias ciudades y en especial de héroes. Hombres valientes que a pesar de las adversidades y obstáculos que se le presentan se abren paso entre ellas y continúan hasta lograr su objetivo o perecer intentándolo. Para Atenea es de especial importancia

conocer a estos héroes, pero hay tal cantidad de hombres vagando por la tierra que hasta para ella es complicado estar al corriente de todas las situaciones. Por tal motivo decidió pedir ayuda a uno de los animales más sabios de la tierra. Los mochuelos o Glaux, como se los conocía en Grecia, son los encargados de localizar héroes, seguir sus aventuras e informar dichas proezas a la diosa. Tú eres un Glaux y estas en la búsqueda de un candidato digno de ser llevado ante Atenea.

¿DE QUÉ SE TRATA ESTE JUEGO Y QUÉ NECESITO?

En este juego representarás a uno de los Glauks que se encuentra al servicio de Atenea buscando nuevos héroes. Narrarás la historia de un hombre y sus peripecias. Para jugar este juego necesitas contar con algún lugar donde escribir, puede ser una hoja de papel, un móvil, una computadora, lo que sea. Es fundamental tengas contigo algo con que conocer la hora, puntualmente los segundos. Al final encontrarás una hoja en la que podrás apuntar algunas notas y que será de utilidad tener a mano mientras narras los hechos.

Este juego está pensado para ser jugado solo pero nada impide participen varias personas y colaboren para llevar la historia adelante.

DESCUBRIENDO AL CANDIDATO

Lo primero que debemos hacer es conocer a nuestro potencial héroe. Lo habrás estado observando en silencio desde hace varios días y podrás

contestar algunas de las siguientes preguntas:

¿Cuál es su nombre?

¿Cómo es físicamente?

¿A qué se dedica?

¿Tiene relación con otras personas?

¿Quiénes?

¿De qué tipo?

Cuando hayas respondido estas preguntas observa el reloj y ve cuál es el valor que muestra el segundero. Con este número, que va de 0 a 59, determinaremos:

¿Cuándo nació?,

¿Qué rasgos lo caracterizan? y

¿a qué dios le rinde culto?

Consulta la tabla del Zodíaco.

COMIENZA LA AVENTURA

Para convertirse en héroe el candidato deberá sobrevivir a alguna de las siguientes aventuras. Nuevamente toma el reloj, mira que segundos marca consulta la tabla de Aventuras.



Tabla del Zodíaco				
Seg.	Signo	Rasgos	Dios	
0-4	Aries	fuerte, competitivo, confiado, triunfador, aventurero	Ares	el dios olímpico de la guerra, aunque es más bien la personificación de la fuerza bruta y la violencia
5-9	Tauro	tranquilo, rencoroso, estable, práctico, leal	Hera	la diosa del matrimonio, protectora de las mujeres, y la Reina de la Dioses.
10-14	Geminis	adaptable, delicado, intelectual, sociable, alegre	Hermes	es el gran mensajero de los dioses y además de un guía del Inframundo
15-19	Cáncer	sensible, amable, reservado, sabio, tierno	Artemisa	diosa helena de la caza, los animales salvajes, el terreno virgen, los nacimientos, la virginidad y las doncellas, que traía y aliviaba las enfermedades de las mujeres.
20-24	Leo	Sensible, amante, ambicioso, atractivo, positivo	Helios	dios que todo lo se era invocado a menudo como testigo en los juramentos.
25-29	Virgo	detallista, inteligente, práctico, tímido, organizado	Atenea	es la diosa de la civilización, la guerra, la sabiduría, la fuerza, la estrategia, artesanía, la justicia, y la habilidad.
30-34	Libra	agradecido, sociable, perezoso, educado, atractivo	Afrodita	era la diosa del amor, la belleza y la sexualidad.
35-39	Escorpio	reservado, apasionado, sensible, poderoso, celoso	Hades	Dios del Inframundo.
40-44	Sagitario	aventurero, amistoso, optimista, rebelde, valiente	Zeus	rey de los Dioses, gobernante del Monte Olimpo y Dios del cielo y los relámpagos.
45-49	Capricornio	maduro, reservado, ambicioso, original, responsable	Cronos	era el líder y también el más joven de la primera generación de titanes.
50-54	Acuario	amistoso, rebelde, original, único, idealista	Urano	dios / titán griego primordial del cielo, hijo y esposo de Gaia, la madre Tierra.
55-59	Piscis	sensible, único, imaginativo, perezoso, dulce	Poseidón	es el dios del mar, las tormentas y, como agitador de la tierra, de los terremotos

Tabla de Aventuras		
Seg.	Ciclo	Detalle
0-14	La ciudad sitiada	Una fuerte ciudad que cercan y defienden hombres valientes.
15-29	El regreso al hogar	El difícil camino de regreso al hogar lleno de obstáculos y complicaciones
30-44	La búsqueda de un tesoro	El difícil camino en búsqueda de un objeto lleno de obstáculos y complicaciones
45-59	La muerte de un dios	el sacrificio de un dios

Ya tienes la misión ahora deberás narrar lo que ocurre escena tras escena hasta llegar al final.

EL CAMINO DEL HÉROE

Un individuo debe recorrer un camino para convertirse en héroe, una serie de pasos o desafíos que al ser superados lo harán crecer moral y espiritualmente.

Una representación de dicho viaje y las fases que lo conforman puede encontrarse en los Arcanos Mayores del Tarot por eso utilizaremos el significado de dichos Arcanos para representar la situaciones a las que deberá enfrentarse el individuo para convertirse el héroe y completar la historia.

El siguiente paso luego de determinar la historia en la que se verá involucrado nuestro candidato consiste, una vez más, en observar los segundos que muestra el reloj.

Toma esos segundos y búscalos en la tabla de los Arcanos.

El Arcano será quien guíe el camino del héroe. Ellos no dan un camino concreto sino que la interpretación es libre aunque deberá estar atada al significado del arcano.



Segundo	Arcano	Significado
0	EL LOCO	El Loco Carencia de sentido común. Potencial fuerza de voluntad y destreza. El espíritu en busca de experiencia. Audacia, extravagancia. Negligencia, poca reflexión. Desorientación, inmadurez, desequilibrio. Ligereza. Indiscreción y superficialidad.
1	EL LOCO (invertido)	Pasiones y obsesiones, indecisión, irracionalidad, apatía, complicaciones. Decisiones equivocadas, caída, abandono, inmovilización. Locura. Desborde psíquico y/o emocional. Viaje obstaculizado
2	EL MAGO	El Mago, El Alquimista, El Prestidigitador Originalidad. Iniciativa, centro de acción, inteligencia espontánea. Posesión de sí mismo, autonomía, emancipación de todo prejuicio. Elocuencia, destreza, habilidad, finura, diplomacia. Abogado, orador, diplomático o político.
3	EL MAGO (invertido)	Carente de escrúpulos, arribista, intrigante, embustero, pillo, estafador, charlatán. Indecisión, ineptitud, voluntad débil, retraso, inseguridad. Voluntad aplicada a malos fines.
4		Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
5	LA SACERDOTISA	La Sacerdotisa Paciencia, silencio, discreción, reserva, meditación, modestia, resignación y piedad. Decisión meditada.
6	LA SACERDOTISA (invertido)	Disimulo, intenciones ocultas, rencor, pereza, intolerancia, fanatismo. Se vuelve pesada y pasiva, es como una carga. Retraso, tensión y torpeza en las relaciones. Decisión inmeditada.
7	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
8	LA EMPERATRIZ	La Emperatriz Comprensión, inteligencia, instrucción. Encanto, afabilidad, elegancia, distinción. Cortesía, abundancia, riqueza. Matrimonio, fecundidad, dulzura.
9	LA EMPERATRIZ (invertido)	Afectación, pose, frivolidad, coquetería, vanidad. Desdén, presunción. Lujos innecesarios. Sensible a los halagos. Falta de refinamiento. Discusiones en todos los planos. Esterilidad.
10	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
11	EL EMPERADOR	El Emperador Poder, voluntad, energía, certeza, constancia, firmeza, rigor, exactitud, equidad y positivismo. Realización. Protector poderoso.
12	EL EMPERADOR (invertido)	Testarudez, falta de idealismo. Adversario obstinado. Caída, pérdida de los bienes.
13	EL SUMO SACERDOTE	El Sumo Sacerdote, El Papa Sabiduría, perseverancia, enseñanzas, consejos equitativos, generosidad e indulgencia, mansedumbre. Ayuda de los superiores, organización. La carga que representa al consultante (usted), en la forma de la voz interior. Dogma.
14	EL SUMO SACERDOTE (invertido)	Jefe sentencioso, excesivamente crítico, moralista estrecho de miras, profesor autoritario, teórico limitado, consejero desprovisto de sentido práctico, carencia de apoyo espiritual. Inconventional, ilógico, supersticioso, incapaz de actuar coherente y racionalmente.
15	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
16	LOS ENAMORADOS	Los Enamorados Elección o decisión. Unión, matrimonio, amor, la unión de los opuestos, atracción, balance, apertura a la inspiración. Pruebas superadas. Armonía de la vida interior y el mundo exterior.
17	LOS ENAMORADOS (invertido)	Desorden, fracaso, divorcio, amor desgraciado y contrariedades de todo tipo. Matrimonio frustrado, tentación peligrosa. Peligro de ser seducido. Inconduita, libertinaje y debilidad. Peleas, infidelidad. Inestabilidad emocional.
18	EL CARRO	El Carro Triunfo, victoria, superación de obstáculos, esperanza, conquista. Buena noticia inesperada. Gran autocontrol, habilidad para determinar el propio destino. Gran fuerza física y mental. Velocidad. Viaje.

Tabla de los Arcanos		
Segundo	Arcano	Significado
19	EL CARRO (invertido)	Desorden generalizado. Enfermedad. Peligroso descontrol. Peligro de un accidente violento. Malas noticias. Fatiga. Falta de tacto. Mala conducta. Actividad afebrada y sin reposo.
20	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
21	LA JUSTICIA	La Justicia Justicia, armonía, equidad, integridad, regla de conducta, firme propósito, acción de juzgar, moderación en todas las cosas. Independencia de espíritu. Para mantener el balance ciertas cosas deben ser sacrificadas. Puede estar relacionada con asuntos legales, juicios, matrimonios, divorcios, etc.
22	LA JUSTICIA (invertido)	Fanatismo, injusticia, severidad en el juicio, abuso, acusaciones falsas. Inseguridad. Marañas legales. Inseguridad. Falta de un apropiado balance.
23	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
24	EL ERMITAÑO	El Ermitaño, El Peregrino Prudencia, sabiduría, paciencia, silencio, avance espiritual, inspiración divina, circunspección. Retiro del mundo, soledad. Peregrinaje. Puede ser un maestro. La realización de un balance y progresar.
25	EL ERMITAÑO (invertido)	Inmadurez, vicios, oscuridad, testarudez, traición, engaño. Misantropía, misoginia, celibato. Persona excesivamente tímida e insociable. Enemigos ocultos. Prudencia que sobra o que falta.
26	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
27	RUEDA DE LA FORTUNA	La Rueda de la Fortuna Cambio, evolución, éxito, buena fortuna, destino. Felicidad, abundancia. Nuevas condiciones. Abundancia, crecimiento.
28	RUEDA DE LA FORTUNA (invertido)	La transformación se efectuará dificultosamente pero se hará de todos modos. Progreso retardado, Retroceso.
29	LA FUERZA	La Fuerza Sublimación o regulación de las pasiones y bajos instintos. Poder, energía, gran amor. El espíritu que domina la materia. Acción, coraje, éxito. Poderosa voluntad y gran fuerza física. La fuerza interior que domestica la bestia. Poder sobre los animales.
30	LA FUERZA (invertido)	Discordia, ruina. Debilidad, testarudez, abuso de poder. Impaciencia, temeridad, grosería, insensibilidad. dureza, crueldad, furor.
31	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
32	EL COLGADO	El Colgado Fortaleza, sabiduría. Limitaciones auto impuestas. Iniciación, prueba. Redención a través del sacrificio, pérdida. Poder profético. Decisiones suspendidas. Elección que requiere contemplación.
33	EL COLGADO (invertido)	Arrogancia, egotismo, resistencia a las influencias espirituales. Materialismo. Esfuerzo desperdiciado. Falsa profecía. Fracaso. Falta de límites, falta de franqueza, carencia de sacrificio.
34	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
35	LA MUERTE	La Muerte Transformación completa. Muerta y renacimiento. El fin de algo. Evolución desde un estado a otro superior. Cambio provechoso.
36	LA MUERTE (invertido)	Estancamiento, muerte, petrificación. Enfermedad incurable. Matrimonio roto. Falta de oportunidades, esperanza deshecha.
37	LA TEMPLANZA	La Templanza Consideración cuidadosa, paciencia, moderación, adaptación, compostura, reflexión. Paciencia uniendo dos opuestos, combinándolos cuidadosamente. Buen matrimonio. Trabajando en armonía con otros, habilidad directiva. Algo se está preparando. Gran talento y creatividad. Luchando por trascendencia a través del trabajo. Alquimia. La unión de los opuestos refinada por el fuego de la voluntad.

Tabla de los Arcanos		
Segundo	Arcano	Significado
38	LA TEMPLANZA (invertido)	Desorden, conflicto, mala combinación, peleas. Posibilidad de naufragio. Desarreglos.
39	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
40	EL DIABLO	El Diablo Destino (bueno o malo). Poder de seducción, impulso ciego, tentación, obsesión. Desviación sexual. Un estado mental confusional. Las pasiones carnales descontroladas.
41	EL DIABLO (invertido)	Carta dañina, fatalidad, mal uso de la fuerza. Debilidad, ceguera, desorden. Efectos maléficos. La patética condición humana que prefiere la ilusión a la verdad.
42	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
43	LA TORRE	La Torre Cambios repentinos sin otra alternativa. Colapso, escape de la prisión o liberación de ataduras, accidente. Los planes fracasarán, las intenciones no se realizarán. El "dedo de Dios". Bancarrota. Muerte súbita.
44	LA TORRE (invertido)	Confusión completa. Ganar la libertad a un gran costo. Falsas acusaciones, opresión. Castigo que resulta de los excesos cometidos, enfermedad. Error presuntuoso que no sabe rectificarse a tiempo.
45	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
46	LA ESTRELLA	La Estrella Esperanza, ayuda inesperada, perspicacia y claridad de visión, inspiración, flexibilidad. Un gran amor será dado y recibido. Buena salud. Carta totalmente espiritual.
47	LA ESTRELLA (invertido)	Arrogancia, pesimismo, testarudez. enfermedad, error de juicio. Impotencia psíquica, reestructuración, privación y abandono.
48	LA LUNA	La Luna Intuición, umbral de un importante cambio, camino difícil y oscuro, desarrollo de poderes psíquicos. Navegación, experimentación, trabajo penoso.
49	LA LUNA (invertido)	Peligros no vistos, enemigos ocultos, alucinación, autoengaño, histeria, desorientación. Inestabilidad, embustes, trampas, falso saber, carácter neurótico. Escándalo, secreto que se hace público, chantajista.
50	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
51	EL SOL	El Sol Gloria. Felicidad material. Matrimonio o relación feliz, colaboración. Éxito. Placer, energía, motivación, inspiración.
52	EL SOL (invertido)	Molestias, disimulos, arrogancia, vanidad. Compromiso o trabajo perdido. Tanteo en la oscuridad, desorientación. Deseo de figurar
53	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
54	EL JUICIO	El Juicio Cambio radical, resurrección a una vida nueva. Trabajo (o vida) bien hecha. Voluntad para iniciar algo nuevo. Buen juicio y discernimiento. Poder creativo e influencia sobre la familia y la carrera laboral. Capacidad de perdonar. Despertar. Dictamen judicial favorable.
55	EL JUICIO (invertido)	Vacilación espiritual, debilidad, juicio o decisión equivocada. Enfermedad, separación. Dictamen judicial adverso. Error sobre sí mismo y sobre los otros. Decisión postergada.
56	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.
57	EL MUNDO	El Mundo Suceso garantizado. Recompensas recibidas. Viaje, emigración (dentro del mismo continente), cambio de lugar de residencia. Compra o venta de tierras.
58	EL MUNDO (invertido)	Obstáculos, estancamiento, estorbos. Necesidad de trabajar muy duro para alcanzar el éxito.
59	-	Libre albedrío, el individuo puede elegir su propio camino.



Existen algunos segundos que no están ligados a un Arcano, esto representa el libre albedrío y el individuo podrá optar seguir el camino que crea conveniente.

EL FAVOR DE LOS DIOS

Los dioses escuchan a sus devotos y en ocasiones acceden a intervenir en favor de los mismos. Al comienzo el tiempo determinó el signo del zodiaco al que pertenece el potencial héroe. Ese signo confiere una serie de rasgos ligados a la personalidad del hombre. Cada vez que el individuo utilice uno de esos rasgos para resolver la escena él obtendrá un punto de favor. Invertiendo dos puntos de favor, ganados en escenas previas, el candidato podrá torcer el camino dictado por el Arcano. Cuando el individuo

invoque el favor de los dioses gastara esos puntos de favor.

Esto le permitirá cambiar el Arcano en juego por el inverso del mismo. Por ejemplo si el segundo dicta que el Arcano que le corresponde a la escena es EL COLGADO (invertido) el individuo podrá gastar sus puntos de favor invocando a los dioses y cambiar por el Arcano EL COLGADO. El favor solo le permitirá invertir el Arcano en uno u otro sentido.

EL FINAL DE LA AVENTURA

No existe un número puntual que determine la cantidad de escenas que forman una aventura la misma dependerá de los Arcanos y de la interpretación que se haga de ella.

