

MOIRA

Por Roberto Grassi



Este juego se juega con tres jugadores, un huso y unas tijeras.

Cada jugador controlará a una Moira:

- Clotho, que hila las fibras de la vida;
- Láquesis, que la enrolla en el huso;
- Atropos, que la corta con brillantes tijeras.

Al principio de cada juego cada jugador elegirá a una Moira.

Clotho empieza a contar la historia de la vida de una mujer.

El jugador que controla Clotho siempre tendrá el derecho exclusivo a narrar. Él o ella dirá qué es lo que pasa. Clotho debe seguir esta restricción: todos los personajes de la historia deben ser mujeres. Haciendo eso, hilará la fibra. Cuando introduzca un personaje masculino deberá utilizar la frase ritual “Pero él no nos importa” inmediatamente.

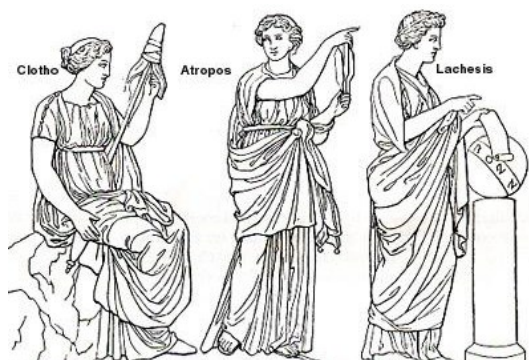
La fibra se enrolla por el jugador que juega a Láquesis. Cuando el jugador que juega con Laquesis no está de acuerdo con Clotho, deja de hilar.

Clotho y Láquesis preguntarán a Atropos quién tiene razón. Clotho continuará enton-

ces en base a lo que decida Atropos.

Cuando Clotho cree que es el momento de acabar la historia (o cuando lo quiera Atropos, sin aviso previo) Atropos contará la muerte de la protagonista, cortando la fibra. Así termina el juego.

Este juego se escribió para la prima edición del concurso G2P de 2012. G2P es un concurso de una comunidad italiana para escribir un juego de rol en un máximo de 2 páginas.



Thanks to Victor Fernandez for translation.

Tiempo de juego	Variable
N. de jugadores	3
Nivel	Facil
Se necesita	Un huso, tijeras