

El documento que vas a leer es una partida de demostración de **animæterna**, un juego en solitario que estoy desarrollando sobre ser una deidad y construir un mundo en el que vas viendo cómo evoluciona, sociedad incluida, en el tiempo. No cuento una historia como tal, sino que son escenas sueltas para demostrar el funcionamiento del juego. También uso como motor mi Libro de la Imaginación, que puedes descargar [aquí](#) gratuitamente. Dicho esto, empecemos.

Una chispa de vida surge en el Vacío y Aurial toma conciencia de quién es al instante. Es una diosa, y como tal tiene poder.



Poder que piensa utilizar. Lentamente, danzando sobre el Vacío, la luz que emana de ella va uniéndose, y poco a poco da forma al mundo.

Montañas, mares, ríos, bosques, desiertos... mas eso no basta para paliar la soledad que sabe que la acompañará el resto de sus días, así que desciende al plano mortal e insufla vida.

PNJ: Daena. Edad: aparenta unos 20 años, ya es adulta. Estadísticas (lanzo 3d100): 37 Cuerpo, 57 Mente, 10 Corazón. Puntos de Vida: 104 (suma de los tres atributos)

—Soy Aurial. —Dice la diosa. —No temas, he venido a ayudarte. —Toca la frente de la humana y ésta toma conciencia de sí misma. —Bienvenida al mundo, Daena.

Aurial gana 1 de Fe



Daena, por su parte, se siente confusa, aún no sabe lo que está sucediendo en el mundo y tiene que asimilar mucha información. Aurial, pacientemente, decide enseñarle todo lo que debe saber, y así pasa el tiempo hasta que Daena ve a Aurial como alguien en quien confiar. A la diosa, sin embargo, le molesta que una criatura suya pretenda acercarse tanto a ella, así que decide alejarse, no sin antes crear al primer hombre para que Daena tenga compañía.

PNJ: Serin. Edad: 18 aparentes. Características: Cuerpo al 77, Mente al 40 y Corazón al 66. PV: 186.

Aurial gana 1 de Fe tras ganar un nuevo fiel.

Daena y Serin tendrán varios descendientes. Aurial, sin embargo, comprende que hacen falta más fieles para aumentar su poder, así que decide manifestarse ante la pareja provocando lluvia, algo nunca visto hasta entonces en el mundo. Daena y Serin quedan fascinados ante esto.

Aurial pierde 1 de Fe tras usar su poder.

–¿Qué eso? –Inquiere Serin.

–Aurial –responde Daena. Se pregunta por qué las cosas han cambiado, y qué es lo que ha sucedido.

Aurial gana 2 de Fe al terminar la ronda, ahora cuenta con 3 Puntos de Fe.

Pasados unos cuantos años, cuando Daena se había convertido en la matriarca de su familia, Aurial ascendió a los cielos para limitarse a observar, dejando que la humanidad tomara sus propias decisiones.

La humanidad ha prosperado bajo el cuidado de Aurial, pero la diosa intuye que algo va mal.

Porque los humanos, queriendo acercarse más a la diosa, han empezado a construir un templo que crece cada vez más y más en altura, lo que enfurece a Aurial, que no quiere a la humanidad tan cerca.

Supongamos que Aurial cuenta con 50 puntos de Fe, por lo que provoca un terremoto y yo tengo que tirar 1d100 y sacar un resultado menor a la Fe que tengo para tener éxito. Saco un 18, por lo que tengo éxito.

Algunos humanos se vuelven hacia la diosa, rezando, al sentir el temblor. Otros, sintiendo su crueldad, dejan de creer.

Aurial gana 2 de Fe, que son los PNJ que tengo que además creen en ella. No he detallado todos los PNJs que a estas alturas habrá en el mundo, pero a efectos de historia basta con dos de momento, aunque en el mundo haya más: la humanidad en su conjunto.

Esto no basta para aplacar su ira, así que decide expulsarlos de Aeral, la isla hasta entonces hogar de la humanidad, y los obliga a huir hacia el oeste hablando directamente a Daena, a la sazón Suma Sacerdotisa.

–Vuestra arrogancia os expulsa de esta tierra, Daena. Solo morarán aquí quienes mueran, perderéis la longevidad que teníais, y a partir de ahora moriréis con el tiempo. Levantaré grandes rocas que os imposibilitarán volver aquí. No olvidéis que sois mortales, por más que atienda vuestras peticiones –y especialmente las tuyas– no significa que seáis iguales a mí.

Daena se postra bajo los cielos al oír aquello y acepta su destino.

Una vez en el oeste, la humanidad se dispersó. Daena repartió entre sus descendientes la tarea de gobernar y se retiró tratando de buscar el perdón de Aurial.

—

Siglos han pasado, y de Daena y Serin solo quedan tumbas. Dicen que moran en el Este, en Aeral, y que Aurial les ha perdonado. No así a los vivos que cargan con el peso de la culpa.

Varias Casas nobles han surgido y las guerras por el territorio son comunes, también las alianzas entre familias. Aurial observa desde las alturas.

Nuevos PNJ:

- *Sephire de Auria, descendiente de Daena y Serin por línea directa. Madre de Imil, Dimara, Veran y Sinde. Cuerpo 23, Mente 66 y Corazón 42 PV: 131*
- *Calante de Arvara. Cuerpo 31, Mente 53 y Corazón 76 PV: 160*
- *Meroe de Tyalin. Cuerpo 43, Mente 47 y Corazón 96 PV: 186*
- *Ciaran de Dervak. Cuerpo 99, Mente 15 y Corazón 86 PV: 200*
- *Turen de Shindra. Cuerpo 2, Mente 17 y Corazón 24 PV: 43*

Hay otra alternativa para crear PJs, que es tirar 3d100, sumar y repartir los puntos como se quiera. En base a una tabla se obtienen los PV. Alternativamente, los jugadores tienen una cantidad fija de puntos que pueden repartir al inicio, y el personaje podría ir mejorando con el tiempo. Con cada mejora se tienen más puntos que repartir. Alternativamente, los PV son la suma del Cuerpo y la Mente.

Los nobles mantienen un perfil bajo por miedo a Sephire, pero los ánimos se están caldeando y una conspiración para acabar con ella se está gestando.

Aurial observa y decide gastar sus 5 puntos de Fe en manifestarse para señalar su descontento. Saco un 72, por lo que fallo y pierdo tanta Fe como la diferencia del dado entre

2. Como solo tenía 5 puntos, la diferencia es de 33 con todos los cálculos hechos, por lo que pierdo toda mi Fe.

Aurial se siente débil por causa de la humanidad, que con este giro de los acontecimientos caerá en el olvido. Como último acto desesperado, decide reencarnarse en una mortal. Debe convencer a los humanos del poder que tiene.

—

La conspiración ha tenido éxito y un ejército marcha contra Sephire. Aurial ha ganado varios puntos de Fe debido al paso del tiempo (3 años, 3 Fe) y a que Sephire aún cree en ella. En la batalla, Aurial se sitúa a su lado y gasta 1 Fe para manifestarse ante la Suma Sacerdotisa. No solo lo ha visto Sephire, sino también gran parte del pueblo. Aurial gana 2 de Fe por Sephire y por quienes han visto esto.

La batalla es sangrienta. Turen, Calante, Meroe y Ciaran consiguen llegar hasta su rival. Aurial, demasiado débil como para hacer algo en condiciones, crea varias esferas de luz que va juntando entre sí en un intento de cegar a los rivales. Pero éstos son más rápidos y hieren a Sephire, que pierde 4d6 PV.

Sephire pierde 20 PV.

Las heridas acabarán matando a Sephire. Este asesinato constituye el primero que ha visto el mundo.

Imil, Dimara, Sinde y Veran juran venganza, dando comienzo a otra guerra.

—

La Guerra Fraternal que surgió del asesinato de Sephire ha hecho que sus descendientes hayan acabado con las Casas y con sus portadores. Cada uno de ellos gobierna en una región, y los cuatro, conjuntamente sobre Auria entera.

—

Y así se podría continuar jugando.