



AETERNA - JUEGOS

FATUM

Reglamento

Versión de trabajo. La mecánica y la iconografía están definidas; los efectos, cantidades y detalles de equilibrio pueden recibir ajustes tras el playtesting físico antes de la edición definitiva.

VERSIÓN 1.2 - SEPTIEMBRE 2026

01 EL JUEGO

El destino no se elige. Se cumple.

FATUM es un juego de confrontación táctica en el que cada jugador recibe un camino que no puede modificar. La carta FATUM determina dónde comienza su Destino; a partir de ahí, deberá cumplir cinco deberes en el orden fijado por el ciclo universal.

2-3	48	22	3	3
JUGADORES	CARTAS	DISEÑOS	MANO	FORO

OBJETIVO

Sé el primer jugador en completar los cinco deberes de tu Destino. Cada deber exige una carta de la categoría correcta y debe resolverse exactamente en el orden establecido.

Una carta utilizada para cumplir un deber queda ante ti de forma permanente y ya no puede emplear su capacidad.



DEBERES

Un orden que no cambia.

LA DECISIÓN

Las mismas cartas que necesitas para avanzar poseen capacidades tácticas. En cada turno debes decidir entre reservar una carta para cumplir tu camino, utilizar su capacidad ordinaria o, si es una carta especial, desencadenar su evento.

PRINCIPIO CENTRAL

La carta FATUM fija el punto de partida. Ningún efecto puede cambiar el orden del Destino, saltarse un deber ni alterar la carta FATUM. Los deberes cumplidos son permanentes salvo la excepción específica de GUERRA CIVIL, que puede retirar únicamente a César o Pompeyo cuando ocupan el deber LEX.

02 PREPARACIÓN

Antes de comenzar

01

Baraja el mazo

Mezcla las 48 cartas.

02

Reparte el FATUM

Entrega 1 carta boca arriba a cada jugador. Queda ante él durante toda la partida. Su categoría marca el primer deber, pero la propia carta no cuenta como deber cumplido.

03

Forma las manos

Entrega 3 cartas a cada jugador. La mano normal al cierre de cada turno es siempre de 3 cartas.

04

Abre el Foro

Revela 3 cartas boca arriba en el centro de la mesa. Todos los jugadores conocen siempre su contenido.

05

Reserva el descarte

Deja un espacio junto al mazo para las cartas descartadas. FATUM, deberes cumplidos, DISCIPLINA activa, cartas del Foro y cartas retiradas de la partida no forman parte del descarte.

06

Determina quién empieza

Escoge al azar al jugador inicial. La partida continúa en sentido horario. Al terminar cada ronda, el derecho a comenzar pasa al siguiente jugador.

DISTRIBUCIÓN INICIAL

2 jugadores: 2 FATUM + 6 cartas en mano + 3 en el Foro = 37 cartas en el mazo.

3 jugadores: 3 FATUM + 9 cartas en mano + 3 en el Foro = 33 cartas en el mazo.

03 EL DESTINO

Un orden que no cambia

El reglamento establece un único ciclo de cinco categorías. La carta FATUM indica el lugar en el que entras en ese ciclo; desde ahí debes completar las cinco categorías, una vez cada una, sin alterar su orden.

CICLO UNIVERSAL



Después de VIS, el ciclo vuelve a AUSPICIUM.

LOS CINCO POSIBLES COMIENZOS

AUSPICIUM	AUSPICIUM > DISCIPLINA > LEX > PIETAS > VIS
DISCIPLINA	DISCIPLINA > LEX > PIETAS > VIS > AUSPICIUM
LEX	LEX > PIETAS > VIS > AUSPICIUM > DISCIPLINA
PIETAS	PIETAS > VIS > AUSPICIUM > DISCIPLINA > LEX
VIS	VIS > AUSPICIUM > DISCIPLINA > LEX > PIETAS

CUMPLIR UN DEBER

Juega desde tu mano una carta cuya categoría coincida con tu siguiente deber y colócala ante ti, a continuación de los deberes anteriores. Su capacidad no se activa.

PROGRESO IRREVERSIBLE

Una carta cumplida no puede volver a la mano, ser descartada, intercambiada, atacada ni utilizada como acción. El quinto deber correcto concede la victoria inmediata.

EXCEPCIÓN: GUERRA CIVIL

Si César o Pompeyo son retirados de un deber LEX por GUERRA CIVIL, dejan un hueco en la secuencia. Los deberes posteriores permanecen. El jugador debe cubrir ese hueco con una nueva LEX antes de seguir avanzando.

04 EL TURNO

Una decisión. Una carta.

En tu turno realizas una sola jugada principal: cumplir tu siguiente deber, usar la capacidad ordinaria de una carta o activar el evento de una carta especial. Una misma carta nunca puede cumplir más de una función.

- 1 **Decide**
Elige una carta de tu mano y decide cómo la jugarás.
- 2 **Resuelve**
Completa íntegramente la jugada, incluidas sus interacciones. Si cumples el quinto deber, ganas inmediatamente.
- 3 **Repón**
Si tu mano tiene menos de 3 cartas, roba del mazo hasta volver a 3. Una vez por turno, uno de esos robos puede sustituirse por tomar una LEX visible del Foro.
- 4 **Cierra**
El turno pasa al siguiente jugador en sentido horario.

EXCEPCIÓN: MARCHA DE LA LEGIÓN

El ESTANDARTE DEL ÁGUILA, al activar MARCHA DE LA LEGIÓN, permite jugar hasta dos cartas adicionales dentro del mismo evento. Como máximo una puede cumplir un deber; la otra debe utilizar su capacidad ordinaria. No hay reposición entre ambas jugadas; la mano se repone al finalizar el evento.

FIN DE RONDA

Cuando todos los jugadores han completado un turno, termina la ronda. Las cartas no-LEX que sigan en el Foro se descartan; las LEX permanecen. Después se revelan cartas del mazo hasta que el Foro vuelva a contener 3. El siguiente jugador pasa a iniciar la nueva ronda.

MANO DE 3

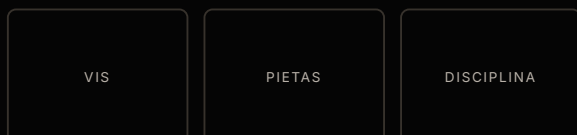
La reposición ordinaria solo ocurre después de resolver tu propia jugada. Los robos inmediatos provocados por VIS no permiten tomar una LEX del Foro como sustitución.

05 EL FORO Y LEX

La Ley circula

El Foro es una reserva pública de 3 cartas. Muestra oportunidades conocidas, pero no puede utilizarse como una segunda mano: salvo por LEX, las cartas visibles no se toman libremente.

EJEMPLO DE INTERCAMBIO



JUEGAS LEX · TOMAS PIETAS · LEX OCUPA SU LUGAR



EL PRINCIPIO

LEX no busca desaparecer: entra y sale del Foro para mantener abierta una vía pública de intercambio.

Una LEX fijada como FATUM o como deber cumplido deja de circular.

USAR LEX

Juega una LEX, toma 1 carta del Foro y coloca tu LEX exactamente en el hueco que deja. La carta obtenida entra en tu mano. Como el intercambio mantiene el tamaño de la mano, no realizas un robo adicional.

RECUPERAR LEX

Cuando debas reponer tu mano, puedes tomar 1 LEX visible del Foro en lugar de uno de tus robos del mazo. El hueco se rellena inmediatamente con la carta superior del mazo, boca arriba.

REGLA DE CIRCULACIÓN

Una LEX utilizada por su capacidad ordinaria nunca se descarta: pasa de la mano al Foro y puede volver después a la mano de cualquier jugador. Solo deja de circular cuando queda fijada como FATUM, como deber LEX cumplido o cuando una regla especial la retira de la partida.

CÉSAR Y POMPEYO

Son LEX y pueden utilizarse como cualquier otra LEX. Su evento GUERRA CIVIL solo se activa desde la mano y bajo las condiciones descritas en CARTAS ESPECIALES.

06 LAS CINCO CATEGORÍAS

Cinco deberes. Cinco maneras de actuar.

El gran motivo aporta identidad visual. La capacidad ordinaria depende únicamente de la categoría; cuatro diseños singulares añaden además un evento especial.

CATEGORÍA	CARTAS	DISEÑOS	IDEA	CAPACIDAD ORDINARIA
AUSPICIUM	10	5 x 2	<i>Anticipar</i>	Mira las 3 primeras cartas del mazo y ordénalas como quieras.
DISCIPLINA	10	3+3+3+1	<i>Resistir</i>	Permanece activa y anula la próxima VIS dirigida contra ti.
LEX	8	3+3+1+1	<i>Intervenir</i>	Intercambia esta LEX por 1 carta visible del Foro. La LEX queda allí.
PIETAS	10	5 x 2	<i>Renunciar</i>	Sacrifica PIETAS y otra carta no-LEX; mira 3 cartas, conserva 2 y coloca la tercera en el fondo.
VIS	10	3+3+3+1	<i>Imponer</i>	Altera al azar 1 carta de la mano de un rival.

22 DISEÑOS

AUSPICIUM y PIETAS tienen 5 motivos distintos con 2 copias de cada uno. LEX tiene 2 motivos normales x3 y 2 singulares x1. DISCIPLINA y VIS tienen 3 motivos normales x3 y 1 singular x1. Total: 22 diseños y 48 cartas.

CUATRO CARTAS ESPECIALES

CÉSAR y POMPEYO son las LEX singulares. ESTANDARTE DEL ÁGUILA es la DISCIPLINA singular. COLISEO es la VIS singular. Las cuatro conservan la capacidad ordinaria de su categoría y añaden un evento alternativo.

07 ICONOGRAFÍA

Los 22 diseños de FATUM.

Cada motivo grande pertenece a una categoría concreta. La cantidad indicada corresponde al número de copias de ese diseño en la baraja. Los cuatro diseños marcados como ESPECIAL conservan la capacidad ordinaria de su categoría y añaden un evento alternativo.

AUSPICIUM

Anticipar



ALTAR

x2



AUGUR

x2



AVE AUGURAL

x2



BRASERO

x2



LITUO

x2

DISCIPLINA

Resistir



ESCUDO

x3



ESTANDARTE DEL ÁGUILA

x1

ESPECIAL



LORICA SEGMENTATA

x3



PAPILIO ROMANO

x3

LEX

Intervenir



BASÍLICA

x3



CÉSAR

x1

ESPECIAL



FASCES

x3



POMPEYO

x1

ESPECIAL

PIETAS

Renunciar



CAPITE VELATO

x2



DIOS LAR

x2



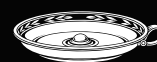
ENEAS CARGANDO A ANQUISES

x2



LUCERNA

x2



PÁTERA CEREMONIAL

x2

VIS

Imponer



COLISEO

x1

ESPECIAL



GLADIOS CRUZADOS

x3



LEÓN

x3



MARTE

x3

LECTURA DE LA BARAJA

El orden universal es AUSPICIUM > DISCIPLINA > LEX > PIETAS > VIS. La iconografía identifica el motivo; la categoría sigue determinando la capacidad ordinaria.

08 CARTAS ESPECIALES

Cuatro cartas especiales

Una carta especial conserva siempre su categoría. Al jugarla desde la mano, eliges una sola función: cumplir un deber, usar su capacidad ordinaria o activar su evento. Cuatro cartas pueden romper excepcionalmente las reglas ordinarias de su categoría, y su evento especial solo puede producirse una vez por partida.



ESTANDARTE DEL ÁGUILA

DISCIPLINA

MARCHA DE LA LEGIÓN

Retira el ESTANDARTE DEL ÁGUILA de la partida. Juega hasta dos cartas de tu mano, una después de otra. Como máximo una de ellas puede utilizarse para cumplir un deber; la otra debe utilizar su capacidad ordinaria. No repongas la mano entre ambas jugadas. Después, repón normalmente.

ACLARACIÓN

ESTANDARTE DEL ÁGUILA nunca permite cumplir más de un deber durante su evento.



CÉSAR



POMPEYO

LEX

GUERRA CIVIL

Si César activa su evento y Pompeyo está colocado como deber LEX cumplido de un rival, Pompeyo se retira de la partida y deja de contar como deber cumplido. César se coloca en el fondo del mazo.

Pompeyo actúa exactamente igual contra César. El jugador afectado debe volver a cumplir LEX antes de continuar su Destino.



COLISEO

VIS

MUNERA

Retira COLISEO de la partida. Todos los jugadores entregan las cartas de su mano. Añádelas al mazo y baraja. Después, cada jugador recibe 3 cartas nuevas. El Foro permanece intacto.

DISCIPLINA no protege frente a MUNERA porque es un evento colectivo.

REGLA GENERAL

Si una carta especial queda como FATUM inicial, su evento no puede producirse en esa partida. ESTANDARTE DEL ÁGUILA y COLISEO se retiran al resolver su evento; GUERRA CIVIL retira a la carta derrotada y coloca la carta activadora en el fondo del mazo.

09 AUSPICIUM Y PIETAS

Conocer. Renunciar.



AUSPICIUM

Juega AUSPICIUM. Mira las 3 cartas superiores del mazo. Devuélvelas arriba en el orden que quieras. AUSPICIUM pasa al descarte.

Después repón tu mano. Si robas del mazo, obtendrás la primera carta que acabas de ordenar. Si prefieres tomar una LEX del Foro como reposición, las cartas ordenadas permanecen en el mazo.

AUSPICIUM permite anticipar lo que viene, pero nunca modifica la secuencia de tu Destino.



PIETAS

Juega PIETAS y elige otra carta de tu mano que no sea LEX. Ambas se sacrifican para activar el efecto.

Mira las 3 cartas superiores del mazo. Elige 2 y añádelas a tu mano; coloca la tercera en el fondo del mazo. Después, PIETAS y la carta sacrificada pasan al descarte.

Al comenzar con 3 cartas, sacrificas 2 y recuperas 2: terminas de nuevo con una mano de 3. No realizas una reposición adicional.

PIETAS NO ES UN COMODÍN

PIETAS no permite sustituir la categoría de un deber, saltarlo ni considerarlo cumplido. El Destino siempre debe completarse con las cinco categorías correctas y en su orden exacto.

SI QUEDAN MENOS DE 3 CARTAS

Antes de resolver AUSPICIUM o PIETAS, si el mazo no contiene suficientes cartas, forma un nuevo mazo con el descarte y completa después las 3 cartas necesarias para el efecto.

Resistir. Imponer.



DISCIPLINA

Juega DISCIPLINA y colócala boca arriba ante ti. Permanece activa hasta que una VIS te tenga como objetivo.

Cuando eso ocurra, la VIS queda anulada. DISCIPLINA y VIS pasan al descarte sin alterar la mano del jugador protegido.

Solo puedes tener 1 DISCIPLINA activa. Si juegas otra mientras ya tienes una, la anterior se descarta y la nueva ocupa su lugar.

Una DISCIPLINA activa no puede convertirse después en deber cumplido: para cumplir DISCIPLINA necesitas jugar otra carta desde tu mano.



VIS

Juega VIS y elige a un rival. Si tiene DISCIPLINA activa, el ataque se cancela.

Si no está protegido, el rival presenta las 3 cartas de su mano boca abajo. El atacante elige 1 al azar. Esa carta se coloca en el fondo del mazo y el rival roba inmediatamente la carta superior.

VIS termina en el descarte. La carta reemplazada no se considera descartada; vuelve al sistema desde el fondo del mazo.

LEX Y VIS

Si la carta elegida al azar es una LEX, también va al fondo del mazo. De ese modo permanece disponible para volver a circular más adelante.

CARTAS SINGULARES

El ESTANDARTE DEL ÁGUILA usado como capacidad ordinaria funciona exactamente como cualquier DISCIPLINA. COLISEO usado como capacidad ordinaria funciona exactamente como cualquier VIS. Solo se aplican reglas distintas cuando eliges activar su evento.

NADA ALTERA LO YA CUMPLIDO

VIS solo afecta a cartas que siguen en la mano. Nunca puede elegir una carta FATUM, un deber cumplido, una DISCIPLINA activa ni una carta del Foro. GUERRA CIVIL es la única excepción que puede retirar un deber cumplido, y solo en el caso específico de César o Pompeyo como LEX.

11 MAZO Y CASOS ESPECIALES

Reglas que conviene recordar

MAZO AGOTADO

Cuando el mazo se agota, baraja el descarte para formar un nuevo mazo. No se reciclan las cartas FATUM, los deberes cumplidos, las DISCIPLINAS activas, las cartas del Foro ni las cartas retiradas de la partida.

FATUM ESPECIAL

Si el ESTANDARTE DEL ÁGUILA, COLISEO, CÉSAR o POMPEYO se reparten como carta FATUM inicial, permanecen allí como cualquier FATUM y su evento especial no puede producirse durante esa partida.

FORO CON TRES LEX

Es una situación válida. Al final de la ronda esas LEX permanecen. El Foro volverá a abrir espacios cuando los jugadores tomen alguna LEX durante su fase de reposición.

DISEÑOS DIFERENTES

Los diseños de una misma categoría comparten la misma capacidad ordinaria. CÉSAR, POMPEYO, ESTANDARTE DEL ÁGUILA y COLISEO añaden además un evento especial alternativo.

INFORMACIÓN PÚBLICA

Las cartas FATUM, los deberes cumplidos, las DISCIPLINAS activas, las 3 cartas del Foro y las cartas retiradas de la partida son información pública. Las manos permanecen ocultas.

ORDEN DEL MAZO

Cuando AUSPICIUM ordena las cartas superiores, otros efectos posteriores pueden alterar ese resultado. VIS, MUNERA o una carta colocada en el fondo por GUERRA CIVIL pueden cambiar el contexto del mazo.

VICTORIA

En el instante en que colocas correctamente tu quinto deber, FATUM queda cumplido y ganas. No es necesario terminar la ronda.

MARCHA DE LA LEGIÓN

MARCHA DE LA LEGIÓN nunca permite cumplir más de un deber durante su evento.

12 RESUMEN RÁPIDO

Una partida, de un vistazo.

PREPARACIÓN

- 2-3 jugadores.
- Baraja las 48 cartas.
- 1 carta FATUM boca arriba por jugador.
- 3 cartas en mano por jugador.
- 3 cartas boca arriba forman el Foro.
- El resto forma el mazo; reserva el descarte.
- Sortea quién inicia; después el inicio rota cada ronda.

CADA TURNO

1. Cumple tu siguiente deber, usa una capacidad o activa un evento especial.
2. Resuelve íntegramente la carta.
3. Repón tu mano hasta 3.
4. Una reposición puede sustituirse por tomar una LEX del Foro.
5. Si cumples el quinto deber, ganas inmediatamente.

LAS CINCO CATEGORÍAS

AUSPICIUM - ORDENA LAS 3 PRÓXIMAS CARTAS.
DISCIPLINA - ANULA LA PRÓXIMA VIS.
LEX - INTERCAMBIA CON EL FORO Y CIRCULA.
PIETAS - SACRIFICA PIETAS Y OTRA CARTA; ESCOGE 2 DE LAS 3 PRÓXIMAS.
VIS - ALTERA 1 CARTA ALEATORIA DE UN RIVAL.

ESPECIALES

- ESTANDARTE DEL ÁGUILA - MARCHA DE LA LEGIÓN: hasta dos jugadas adicionales; como máximo un deber.
- COLISEO - MUNERA: mezcla todas las manos en el mazo y reparte 3 nuevas.
- CÉSAR / POMPEYO - GUERRA CIVIL: uno puede retirar al otro cuando ocupa el deber LEX de un rival; la carta activadora va al fondo del mazo.



Deberes
El destino se cumple en orden.

FIN DE RONDA

Descarta del Foro todas las cartas que no sean LEX. Conserva las LEX y revela cartas hasta volver a 3. El jugador siguiente pasa a abrir la nueva ronda.