



## Rol, Uqbar, Orbis Tertius: un sistema de juego de rol inspirado en las ficciones de Borges

Role, Uqbar, Orbis Tertius: A role-playing game system inspired by Borges' fiction.

 Carlos "Casper" Uncal

[casperuncal@gmail.com](mailto:casperuncal@gmail.com)

Universidad Nacional de La Plata, Argentina

**Resumen |** Consideramos que el género narrativo ficción razonada puede inspirar un sistema de role playing game (RPG), adaptando sus elementos característicos. La literatura borgeana proporcionaría a directores y jugadores una experiencia que continúe el interés por sus historias de laberintos, bibliotecas, eternidades e infinitos. Pretendemos exhibir los avances en el desarrollo del RPG, para el que hemos seleccionado distintos personajes y escenarios del imaginario de Borges. Se han tomado como eje los relatos con protagonistas que cuenten con un don fatídico, una paradoja, un enigma universal o cualquier fenómeno que solo sea concebible en términos de literatura fantástica.

**Palabras clave |** Borges, juego, rol, literatura, ficción

**Abstract |** We believe that the narrative genre of reasoned fiction can inspire a Role-Playing Game (RPG) system by adapting its characteristic elements. Borgesian literature would provide both game masters and players an experience which maintains the interest in his stories of labyrinths, libraries, eternities, and infinities. We aim to show advances in the development of the RPG, for which we have selected various characters and settings from Borges's imaginary. We have focused on stories featuring protagonists who possess a fateful gift, a paradox, a universal enigma, or any phenomenon conceivable only in terms of fantasy literature.

**Keywords |** Borges, role, game, literature, fiction



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons CC-BY-NC-SA

Conviene comenzar nuestro artículo acordando que, dado el nivel actual de interés en aventuras fantásticas de todo tipo, nadie es del todo ajeno a las historias del género ficción razonada. Más allá incluso de la literatura universal, desde películas hasta en videojuegos, quien frecuente cualquiera de las narraciones fantásticas más populares encontrará suficientes elementos habituales en Borges. Multiversos, realidades paralelas, paradojas temporales, criaturas míticas, viajes oníricos y cosmogonías ancestrales son algunos clásicos recursos en cualquier aventura de este estilo.

Vale decir: no es indispensable estar familiarizado con Borges para disfrutar un juego sobre su imaginario, aunque siempre, como es natural, la experiencia aumenta cuanto más se conozca su obra. Desde luego, nos cuesta creer que llegue a esta propuesta alguien sin relación alguna con el autor de *El Aleph*, pero el infinito universo incluye todas las posibilidades, así que tal cosa es factible.

A lo largo de las sesiones de testeo del sistema, llevadas a cabo en el club de rol palermitano Farol durante los años 2024 y 2025, hemos comprobado que la temática resulta atractiva tanto para jugadores experimentados que desean probar una novedad como entre jugadores sin experiencia, pero interesados en la obra del autor. Los casos de lectores profundamente familiarizados en la literatura borgeana, irónicamente, han sido hasta ahora los menos frecuentes, aunque el juego ya se está ofreciendo en eventos y espacios que convocan de forma más directa a tales lectores. Algunas conclusiones parciales de esta investigación han sido expuestas en encuentros como el 9.º Coloquio de Estudios de Juegos de Rol de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA; ofrecemos ahora una versión ampliada de nuestra propuesta.

Los RPG (en inglés, *role playing games*) consisten en inventar aventuras charlando alrededor de una mesa, con reglas claras sobre cómo interactuar con un mundo imaginario pero también librando al azar el resultado de muchas acciones y decisiones de los aventureros. No es indispensable para los jugadores caracterizarse como los personajes que encarnan, ni tampoco interpretar sus voces y gestos, pero cualquier apoyo audiovisual de la narración (disfraces, mapas, música ambiental, figuras o tarjetas) son elementos comunes para aumentar la inmersión, aunque la experiencia, en principio, se puede sostener con la palabra y, en la mayoría de los casos, unos dados. Si bien es una narración colectiva, cada partida está organizada por un narrador o director del juego que, en este caso, podríamos llamar el Hacedor, en referencia al libro homónimo de Borges (1961), quien observa las reglas, describe los entornos, plantea los desafíos al grupo y relata el resultado de cada interacción de los protagonistas con los lugares, objetos y personajes no jugadores (*non-player character*, NPC por sus siglas en inglés), a quienes el propio narrador presta su voz. En estas partidas no se trata de ganar, sino de compartir. Para abordar esta temática específica del género ficción razonada, se ha tenido en cuenta la existencia e impacto de juegos de rol directa o indirectamente inspirados en la obra literaria de autores representativos de la ficción universal, tales como Bram Stoker, H. P. Lovecraft o J. R. R. Tolkien, referenciados en sistemas como *Botín de sangre* (Hunt y Garvey, 2022), *La llamada del Cthulhu* (Petersen, 1981) o el tan difundido *Dungeons and Dragons* (Mearls y Crawford, 2018), entre otros. Lo que resulta más atractivo a los jugadores de esta actividad es ponerse en el papel de los personajes que quizás conocen desde mucho antes, o, en caso de inventar sus propios protagonistas, los motiva recorrer esos universos de ficción con los que han crecido, ya sea a través de libros como películas e incluso videojuegos. Asimismo, consideramos la experiencia sobre esta actividad desarrollada en instituciones educativas, como en las asignaturas Juego de rol experimental, Diseño de juego de rol o Literatura (para diversos años) en el Bachillerato de Bellas Artes de la UNLP, como un parámetro sobre la funcionalidad de las reglas inventadas, el consumo cultural contemporáneo y la familiaridad de las nuevas generaciones con este imaginario.

Durante los años mencionados, ha sucedido la prueba del Juego *Orbis Tertius* en dos formatos: por un lado, varios *one-shot* (partidas de una sola sesión) y recientemente una campaña completa (es decir, una partida de varios encuentros). Los *one-shot* se centraron en una lógica de *escape room*, la búsqueda de la salida a la laberíntica Biblioteca de Babel, ubicada en un plano o dimensión onírica, más allá de nuestra realidad. En cada una de sus galerías hexagonales, los protagonistas encontraron bibliotecarios con información segmentada sobre el funcionamiento de ese lugar, otros bibliotecarios enloquecidos y hostiles, algunos libros con frases en clave y espejos enigmáticos. Sobrevivir y regresar de la biblioteca son los objetivos de los jugadores, aunque se vislumbra a lo largo de la aventura el *lore* o trasfondo mayor del juego: las particularidades del universo fantástico donde estas historias son posibles. En las campañas largas, aventuras de varias sesiones, la importancia del trasfondo es central: en ellas el imaginario de la obra borgeana permite un conflicto a escala cósmica, donde los habitantes de nuestra realidad se enfrentan no solo a los desafíos de un universo onírico, sino también a las amenazas y tentaciones de otro mundo rival. El eje de este trabajo será describir ambas experiencias, para dejar asentado un ejemplo de cómo aprovechar las posibilidades lúdicas y participativas de esta literatura fantástica.

De estas experiencias hemos llegado a la conclusión de que tanto los personajes como los escenarios y las tramas inspiradas en las ficciones razonadas abundan en potencial para el ámbito del juego de rol. En ambos formatos, los protagonistas atraviesan la frontera de los sueños comunes, llevando la aventura a un plano onírico al que llamamos *Orbis Tertius*, el Mundo Tercero, un intersticio entre nuestra realidad y otra que amenaza con invadirla, conocida como Tlön.

## Protagonistas

Encontramos que ubicar las partidas de una ficción razonada en un escenario con características oníricas favorece a la reunión de personajes muchas veces dispares en cuanto a su origen (de distintas épocas, continentes, civilizaciones, incluso algunos históricos y otros mitológicos), pudiendo así convivir en la misma aventura sin que el grupo resulte incongruente. Por otra parte, esa dimensión paralela se concibe como el territorio de batalla entre nuestro mundo y Tlön (el otro mundo enemigo): *Orbis Tertius* es el terreno donde ambos se enfrentan, como el tablero de un ajedrez cósmico. Los personajes ofrecidos han sido:

Asterión: similar al cuento “La casa de Asterión”, este personaje retoma al mítico minotauro. Es el más desamparado de los monstruos griegos; una profecía lo lleva a soñar, en su laberinto, con un redentor para su soledad. Combatirá cualquier amenaza a esa promesa, recurriendo incluso al nivel supremo de su fuerza bestial.

Florentina Muraña: en este caso, hubo que unir dos referencias, al cuento “Juan Muraña” y a “El encuentro”, ya que, sinceramente, no es sencillo encontrar personajes femeninos predominantes en este autor. Para dar a los jugadores una oferta más amplia de personajes en cuanto a su género, se propone esta mujer, viuda de un fiero malevo que impregnó su puñal del rencor hacia sus enemigos y del amor por ella. Al usarlo obtiene la destreza y el vigor del muerto. Acaso haya una daga rival buscando medirse con ella, si también una mano la empuña.

El mago forastero: evoca al protagonista de “Las ruinas circulares”. Habita el ruinoso templo circular de una olvidada divinidad ígnea, con forma de potro atigrado. Con su intervención, durante el sueño, pretende crear un hombre irreal, al que aprecia como un hijo. No lo sabe, pero ambos son inmunes al fuego.

*The immortal*: este personaje se inspira en los habitantes de la Ciudad de los Inmortales. Se ha confiado al inglés su denominación, de forma que su género quede indefinido, y amplíe un poco más las opciones para los jugadores. Es una de las personas que bebió del río de la vida eterna. El perpetuo vagar por regiones y épocas le ha quitado cuantiosos recuerdos, pero no su virtud de combatiente. Hace siglos acordó con su gente buscar otro río, el que anule su inmortalidad.

Ireneo Funes: refiere a personaje homónimo del relato “Funes, el memorioso”. Postrado en su rancho uruguayo, soporta una memoria absoluta, infinita, abrumadora. Lo que observa se graba en ella para siempre, por lo que atesorará cualquier alivio; ciertas disquisiciones intelectuales lo libran de que el don se vuelva una pesadilla.

Jaromir Hladík: retrajo literato checo, está inspirado en el protagonista del cuento “El milagro secreto”. Frente al pelotón de fusilamiento, le fue concedido detener el universo físico. Emplea este íntimo prodigo, de quien él llama Dios, en concretar su obra dramática, obsesión a la que no renunciaría por nada.

Don Pedro Damián: es una referencia a un personaje del relato “La otra muerte”. Gaucho entrerriano que debió morir en batalla durante su juventud, pero por cobardía flaqueó ante las balas. Daría lo que sea por volver a ese momento y morir como un valiente. Envejece ensayando los medios para una milagrosa regresión del tiempo.

Tzinacán de Qaholom: alude al cuento “La escritura del dios”. Sufre la tortura y el encierro en manos de los conquistadores españoles, pero ha descifrado en las manchas del jaguar las palabras de su dios. Al recitar esa fórmula, adquiere el poder sobre la vida y la muerte, para curar o maldecir.

Todos están representados en tarjetas donde, además de una breve descripción de aquello que motiva al personaje y del prodigo que lo caracteriza, Tomás Baliña ha dibujado el aspecto que podrían tener. Tienen atributos personales que hemos simplificado al máximo dentro de tres categorías: la física (es decir, el vigor o agilidad de sus músculos), la mental (que abarca sus dotes intelectuales, perspicacia, memoria y conocimientos teóricos y prácticos) y, finalmente, la espiritual, que incluye tanto sus recursos mágicos o místicos como los anímicos o sentimentales como, por decir un ejemplo, lograr la empatía ajena. Cada uno de ellos se destaca en una de esas virtudes y queda en desventaja en otra, lo cual condicionará, por ejemplo, el combate cuerpo a cuerpo, los desafíos ingeniosos o la ayuda divina.

Es importante señalar que estos protagonistas se pueden adaptar y completar con cualquier atributo o historia que no necesariamente surja de la obra del autor, e incluso contradiga el canon a gusto del jugador. Asimismo, cabe pensar en personajes absolutamente diseñados por los participantes; aunque todavía no hemos testeado esa posibilidad, cualquier rol interpretado en el juego debería contar con las mismas propiedades de los existentes, siendo estas:

Denominación: un nombre, cargo o epíteto que adelante la época, la región o el don que representa al personaje. Así, por ejemplo, Florentina Muraña o Ireneo Funes evocan al pasado rioplatense, Tzinacán denota su cultura azteca y *The Immortal* se identifica enseguida con su don.

Descripción: ¿Qué deseo, ambición o miedo mueve al personaje? ¿Qué insatisfacción o empeño lo llevarían a sostener o cambiar la realidad en la que viven? Vale decir, se precisa definir a qué se aferra o qué anhela tanto como para defender su mundo o traicionarlo.

Don: buscado o no, cada personaje carga un prodigo que le permite lograr algo excepcional, por ejemplo, una magia secreta, cierta propiedad física extraordinaria, un vínculo sobrenatural o lo que

fuera que lo vuelva fantástico. Sin embargo, esta propiedad debe incluir una paradoja, cierta imposibilidad o una contradicción que, además de un don, implique un aspecto fuertemente negativo para el aventurero. De esta manera, se aconseja entrelazar con la misión principal y colectiva aquellos conflictos individuales que puedan enriquecer la experiencia. Protagonistas como Florentina Muraña pueden encontrar su daga rival empuñada por cualquier personaje no jugador, o incluso (accidental o voluntariamente) otro jugador podría tomarla e invocar así el duelo entre ambos puñales. A lo largo de la aventura puede crecer o agravarse el dilema de cargar o librarse del ambiguo prodigo que cargan.

Una vez elegido cada personaje, estos duermen y sueñan. Los puede asistir, para abandonar la vigilia, dejarse cautivar por una forma laberíntica: las lentes nubes sobre quienes duermen al aire libre, el rasgado de las cuerdas de una guitarra, el vaivén de una fogata, el tejido incansable de una araña en cualquier lugar del mundo. Este momento íntimo bien puede ser descrito por los propios jugadores, según cómo creen ellos que descansa su personaje, para ayudar a interpretar o concebir su rol. Antes de llegar al estado de conciencia necesario para empezar la aventura, debe llegar a ellos una imagen, un símbolo, un hecho alegórico: la Revelación. Esta imagen críptica anticipa sutilmente lo que descubrirán más adelante, de manera que los jugadores estén atentos, gracias a esa señal, a lo que fuera que deben encarar en la campaña. Además, puede quedar sobre ellos un rastro de esa revelación (lores, manchas) que demuestre que han presenciado lo mismo, y puedan comenzar a vincularse en base a ello.

## Partida breve

En el caso del *one-shot* (partida de sesión única, autoconclusiva), al que podríamos titular “La Biblioteca Infinita”, se describe a los jugadores este sueño: una fila incontable de personas de túnicas negras cruza una playa hasta un mar negrísimo, y cada una de ellas moja un dedo en el líquido oscuro mientras se hunde en él. Al despertar, ya no están ni en su morada ni en la playa del sueño: han traspasado ambos para llegar al plano onírico (que, aunque ellos no lo saben, se denomina *Orbis Tertius*). En sus ropas o su piel pueden conservar salpicaduras negras. Si logran la suficiente perspicacia, notarán que es tinta; el sueño es un símbolo de la innumerable cantidad de libros.

En este punto, pueden contemplarse diferentes opciones para los jugadores; pueden explorar el lugar en penumbras: es una sala hexagonal con tres paredes llenas de libros inentendibles, dos con arcadas que llevan a pasillos iguales y la sexta da a un abismo de aire estancado. Si alguno lo desea pueden comunicarse entre ellos, considerando que no todos hablan el mismo idioma, pero es verosímil que compartan alguno, incluyendo el conveniente latín, el práctico griego y el muy difundido español. Ninguno de los libros tendrá palabras de un idioma reconocible, aunque alguien podría descifrar su contenido: una serie azarosa de letras y signos de puntuación que, de repetirse lo suficiente, eventualmente conformarían frases coherentes en algún volumen.

Descartado o resuelto el peligro de pelearse entre ellos o el de caer en el abismo, en una exploración más amplia notarán que los pasillos idénticos tienen a un costado un espejo alto y al otro una escalera en espiral que conduce, tanto arriba como abajo, a otros pasillos iguales. Asimismo, todos los corredores concluyen en otras recámaras hexagonales. Alguno de los espejos tendrá unos fragmentos faltantes, de forma triangular. En cuanto a las recámaras, algunas pueden estar vacías, abandonadas o en desorden, pero al menos tres estarán habitadas. En una vive un bibliotecario (no necesariamente ciego, pero se le aconseja al director del juego, si se anima, interpretar aquí un homenaje al propio Borges), el cual guarda información sobre esta biblioteca infinita y el *Orbis Tertius* donde estáemplazada. Además, aunque aún no lo diga, tiene también uno de los pocos libros en el que las letras forman una frase. Este hombre puede convencerlos de buscar la salida de la Biblioteca. Otra de las salas o celdas está ocupada

por una Bibliotecaria (o Librera) que atesora libros con frases o palabras conformadas, y trafica algunos volúmenes comunes, ajenos a la Biblioteca, entre ellos una Biblia. Ella les propondrá un trato: darles una pista sobre la salida a cambio de que le consigan el libro que custodia el Bibliotecario. En la tercera sala hay al menos dos bibliotecarios completamente enloquecidos y armados con fragmentos filosos del espejo roto, si bien esto puede ser descubierto luego. Enfrentarlos o no es decisión de los jugadores, aunque esos fragmentos serán fundamentales para el desenlace.

Ya sea por la razón, el ingenio, por la destreza, la fuerza, la magia o por caridad, conseguir el libro (o al menos leer su frase oculta) implica acercarse al final. La frase será “eclesiastés uno, reina valera” ([Anónimo, 2025](#)), y solo por una hazaña extraordinaria los aventureros podrían reconocer a qué se refiere. En caso de llevarle el volumen a la Librería, esta accederá a explicar que esa frase, según los rumores, es una clave para encontrar la salida. Ya sea por medios pacíficos o violentos, los protagonistas podrán consultar la Biblia, donde se revela el versículo en cuestión; “vanidad de vanidades, todo es vanidad”. Sea por deducción, ayuda de alguno de esos NPC o intervención divina, los protagonistas resolverán el acertijo: ese versículo es una referencia a los espejos. Si conviene, alguno de los NPC podrá encargarles eliminar a los bibliotecarios enloquecidos, que blanden sus extraños puñales.

Una vez que el grupo, si no lo había hecho antes, consiga los fragmentos del espejo, podrán devolverlos a su origen, y ver en el vidrio (o metal bruñido si así se prefiere) sus lugares de origen, a los cuales regresar y concluir la aventura. Al regresar a la vigilia, como aquel proverbio en que Chuang Tzu sueña ser una mariposa y, al despertar, duda ser una mariposa soñando ser Chuang Tzu ([Borges, 2011](#)), cada aventurero debería conservar algún rastro de su aventura en *Orbis Tertius* que lo haga cuestionarse si ha vuelto a su realidad, o qué tanto hubo de sueño en su aventura.

## Partida larga

En el caso de la campaña completa (de al menos tres sesiones), a la que podríamos titular “El laberinto cambiante”, el sueño alegórico podrá mostrarles a los soñadores elegidos una intrincada red de pasillos cuyas paredes se derrumban y rearman constantemente, alterando el recorrido. Una voz podrá exhortarlos: “Busquen el centro del laberinto cambiante”, y será mejor que además se manchen del rojizo polvo de los ladrillos rotos, para conservar una marca que los identifique como compañeros de viaje. Al traspasar ese sueño hacia el *Orbis Tertius* se hallarán en un pantano neblinoso. Si llegasen a alguno de sus límites, habrá un desierto cuyas arenas forman dunas que mueve, muy lentamente, un viento árido. Según prefiera el director del juego, podrán hallar primero en su camino a un maduro misionero escocés (alusión a David Brodie, protagonista del cuento “El informe de Brodie”) o bien los restos de la caravana del joven Abenjacán (referencia al antagonista del relato “Abenjacán el Bojarí, muerto en su laberinto”). El sacerdote puede brindarles las conjeturas, de las que ha hecho acopio en su Informe, sobre este plano onírico donde se encuentran, que por algún motivo los ha extraído de la vigilia y de los sueños comunes. El viajero árabe puede contarles la historia de “Los dos reyes y los dos laberintos”, donde se establece que el desierto es en sí mismo un laberinto de cambio constante.

Si parten en busca del centro, o de más respuestas, encontrarán entre las dunas la amenaza que atacó la caravana de Abenjacán: podría tratarse de una criatura mitológica llamada el Catoblepas (la cual figura, como un buey monstruoso de mirada petrificante, en el “Libro de los seres imaginarios”, ese bestiario en el que Borges y Margarita Guerrero catalogaron tanta zoología fantástica como estas aventuras necesiten). Si lo vencen, el agradecido Abenjacán les indicará el centro del desierto: un oasis rodeado de ruinosas murallas fortificadas. Si esquivan al monstruo, deberán descubrirlo por otros medios. Esa

construcción tendrá una obsesiva duplicación en todo: si bien los escombros no lo dejarán ver fácilmente, la puerta de entrada, la torre de vigilancia, cierta escultura del dios Jano así como cualquier mampostería tendrán siempre su gemelo. El foso de agua en el medio será lo único que no se repita (al menos no aquí). En su fondo, contra el suelo rocoso, habrá una puerta de madera completamente distinta al estilo de todo lo demás. Esta se abre hacia arriba, por lo cual el peso del agua hará imposible moverla en un principio. Alrededor del foso habrá una palanca rota que alguna vez activó el desagote; si la perspicacia, la divinidad o la insistencia ayuda a los viajeros, descubrirán que debe haber una palanca duplicada al otro extremo del foso. Esta podrá hallarse bajo unos escombros, y al activarla el agua descenderá hasta liberar la puerta. Si es conveniente, en este momento irrumpirá la caravana dispersada por el monstruo, y les rogará que no vacíen el oasis. La disyuntiva puede resolverse por la fuerza o por la diplomacia.

La puerta mencionada lleva a un entorno por completo distinto; de hecho, atravesarla implica un cambio de perspectiva: al otro lado, la puerta está ubicada verticalmente, con toda naturalidad. Es la entrada al salón de lectura de la Universidad de York. Aquí se encuentra un académico que puede inspirarse en el protagonista masculino del cuento “Ulrica”, quizás en constante espera de esa mujer. Como lector experimentado, habrá encontrado algún tomo de la Enciclopedia de Tlön, y estará suficientemente informado sobre el funcionamiento e intenciones de ese otro mundo como para advertir sobre su presencia en el *Orbis Tertius* y una posible invasión sobre la realidad. Según los personajes seleccionados, podría ocurrir aquí alguna prueba personal para sus objetivos individuales: una mención al libro nunca escrito por Jaromír Hladík, la aparición de la daga enemiga de Muraña, comentarios sobre el supuesto redentor de Asterión, etc. Las pruebas, inmediatas o futuras, implicarían la tentación de concretar sus deseos o librarse de su carga (su don, el destino) aprovechando las facultades de Tlön para alterar la realidad. En la sala de lectura habrá una ficha marcada: la del libro *Teogonía*, de Hesíodo (1978), donde alguien ha escrito “verso 518”. Salvo por una prodigiosa hazaña que permita a algún personaje reconocer esa referencia, el grupo tendrá que revisar el archivo de los libros, la biblioteca de esa institución. Se halla detrás de una puerta aledaña, y será posible encontrar el libro en cuestión compitiendo con uno de los primeros antagonistas declarados, quien también lo estará buscando allí. Este contrincante puede variar, pero para nuestro ejemplo de campaña hemos elegido a Carlos Argentino Daneri.

Este poeta, cuya sed de gloria compensa su falta de talento, alude al antagonista del cuento “El Aleph”. Su inspiración poética depende de escudriñar una prodigiosa esfera tornasolada, un punto del universo en el que se lo ve todo: un aleph. Desde 1942, lo desespera recuperar el que había hallado y perdido en Buenos Aires, y, lo confiese o no, ha pactado con los líderes de Tlön para ayudarlos en su invasión a cambio de que le fabriquen uno. En caso de conseguir el libro antes que él, o de sacárselo, o al menos de poder leer el verso indicado, conseguirán la siguiente clave: “Atlas sostiene el vasto cielo”. El antagonista puede escapar o bien ser derrotado, pero conviene que vuelva a aparecer más adelante.

En otras habitaciones de esa universidad inglesa, o mejor dicho de su versión onírica, deberían hallarse: un depósito de trastos que incluya un enorme espejo de pared, baños y una mapoteca. Los espejos del baño y el del depósito están conectados: no reflejan lo que tienen delante, sino que muestran al mismo hombre desde varios ángulos. Esa persona no es otro que el Heresiárca de Uqbar, quien, desde esa región de Tlön, predica su doctrina de que el universo es una ilusión, y multiplicar sus elementos es abominable. Busca unir su mundo con otros para progresar en su piadosa obra de reducir el espejismo de la realidad. Si los protagonistas encuentran (o se topan con) el espejo desde el cual se lo ve de frente, podrán comunicarse con él: con la misma voz que oyeron al comienzo del juego, el Heresiárca podrá explicarles sus intenciones, ofrecer promesas, pedir ayuda, extorsionarlos con la clave para volver a su realidad y, si toda falla, amenazarlos con eliminar sus esperanzas. Pasarse de su lado implica la recompensa de cruzar al otro lado del espejo y acercarse a la salida del *Orbis Tertius*. En nuestro testeo,

los jugadores optaron por destruir el espejo y cortar la comunicación.

En cualquier caso, la salida de este escenario está en otra habitación: la mapoteca tiene un solo atlas (palabra clave en el verso 518 de la *Teogonía*), en cuyo dorso hay un enigma: “el punto es donde se tocan el mar dulce y el mar de hierba”. La respuesta es, desde luego, Buenos Aires, entre La Pampa y el Río de La Plata. Es válido que lo adivinen los jugadores o los mismos personajes, recurriendo a sus facultades mentales o quizás espirituales. Al tocar en el atlas esa región de la Argentina, el grupo es transportado a una estación de trenes en la zona rural bonaerense. Si el narrador del juego lo desea, puede describirles antes de esa transición el sonido de unos tacones o una voz de mujer yendo a los baños de la universidad, y los jugadores tendrán que decidir si confirman su identidad: en caso de ser Ulrica, podrían ayudar al literato de la sala de lectura a reencontrarse con su amada.

En la estación de trenes, al estilo de las primeras establecidas en Argentina, no hay mucho más que un banco de madera, y un pasajero esperando en él. Cualquiera sea el NPC que se elija para esta escena, debe tener motivos para interesarse en las aventuras de este grupo, ya que a estas alturas de la historia es conveniente una recapitulación. Se aconseja entonces, enfáticamente, que este pasajero sea una versión del Borges del cuento “El Aleph”, cuya curiosidad literaria lo mueva a interrogar a los personajes sobre los hechos fantásticos que han vivido. Como apasionado de las ficciones, incluso sin saber nada de este *Orbis Tertius*, podrá entender o deducir las condiciones oníricas que los rodean, aconsejarles sobre qué acciones tomar en un nuevo encuentro con el Heresiárca, y darles más información sobre el otro antagonista, Carlos Argentino Daneri. También podrá explicar mejor lo que es un aleph y por qué él lo quiere.

Asimismo, este episodio es un excelente momento para volver a poner a prueba las ambiciones personales de cada personaje, y este Borges puede cargar la daga rival de Muraña (y dar pie a un duelo de dagas poseídas), incentivar a Hladík a concretar ese libro que desea hacer realidad, encender la furia vengativa de Tzinacán contra los invasores españoles, etc. La llegada de un tren interrumpirá cualquier diálogo o delimitará las acciones. La máquina es antigua, de vapor, y en su interior hay camarotes y un vagón comedor. Daneri puede estar allí, camuflado en una fiesta de disfraces (el ambiente carnavalesco puede disimular también la presencia de jugadores monstruosos como Asterión: no todos los humanos del *Orbis Tertius* saben que son parte de un mundo onírico). En el carro comedor pueden interrogar a quien deseen y conseguir pistas sobre las próximas estaciones: la siguiente, menos una estación que un paraje, es vecina al palacio laberíntico de un tal Abenjacán el Bojarí. Su leyenda se condice con la del cuento homónimo, y refiere que ese hombre vive encerrado en una morada tan extraña para protegerse de las víctimas de sus crímenes, motivo por el cual ha dejado su patria, al otro lado del mundo. Si el grupo persigue a Daneri, o bien decide seguir la pista de ese nombre árabe ya conocido, podrá bajar del tren cuando este haga el siguiente alto, frente a un sendero que se pierde entre los pastizales. Puede que ya no sea La Pampa sino una llanura junto a las costas inglesas. A lo largo del sendero, tendrán la chance de hallar la encrucijada que forman las huellas de un carro. Al seguirla, o simplemente más adelante en el sendero, cabe hallar al accidentado conductor del carro: un viejísimo misionero escocés: es, de nuevo pero distinto, David Brodie. El paso de los años sobre el sacerdote debe ser tan evidente como lo precisen los jugadores para comprender cómo funciona el tiempo en el *Orbis Tertius*, y así no dar por sentado que este transcurre de forma lineal o pareja. Brodie puede darles el informe final y completo sobre sus viajes, preparándolos para un último escenario: el laberinto de Abenjacán, donde hay al menos una fiera protegiendo la entrada y en cuyo centro se hallan los aliados de Tlön preparando el siguiente elemento para introducir en la realidad terrestre. El caballo que tiraba del carroaje del misionero puede estar herido por una espina de hueso, un indicio de la criatura que ronda el laberinto (es lícito que ya algún aventurero reconozca los dardos del aguijón de la Mantícora, otro ser imaginario incluido en el manual criptozoológico de Borges, descrita como una especie de Quimera).

La entrada al palacio del árabe exiliado implica una escena de combate, en caso de que el grupo decida enfrentar a esta fiera con cara humana, cuerpo felino y cola de escorpión. Ya sea por vigor físico, recursos mágicos o alguna agudeza mental (por ejemplo, los jugadores de la campaña de prueba descubrieron un punto débil en la criatura), deshacerse de esta custodia permite recorrer las galerías de la edificación. Habrá dos salas principales: una será metálica y por completo esférica, y tendrá en el centro un reloj de arena inamovible. La otra puede ser el mismo depósito universitario de York, solo que con varios años más de abandono. Del enorme espejo en la pared solo quedará el marco, y algunas esquirlas de vidrio en sus márgenes, que de forma muy sutil se irán desintegrando sin dejar rastros. Las arenas del reloj proceden de esas partículas; en caso de que los jugadores no establezcan la conexión, se pueden incluir indicios o incluso consignas escritas en ambos objetos, tales como “Mil caras pasan por este espejo, quiera Alá que su juventud regresara tan fácil como las arenas al girar un reloj”, o bien “El polvo de este reloj alguna vez fue un todo y un día no será nada, aunque el desgaste de sus partículas no sea tan evidente como el que a diario te muestra el espejo”. También golpear la sala esférica, saltar en ella o recorrerla con mucho peso encima (por un personaje robusto o varios a la vez) puede hacerles notar que es móvil. Hay que hacerla girar por completo para voltear el reloj.

Una vez que las arenas corran en el sentido inverso, en vez de caer, irán desapareciendo: el vidrio del espejo se estará reconstruyendo. Si van a esa habitación ya podrá verse lo que refleja, incluso antes de que su superficie se complete: la sala central del centro del laberinto, donde el Heresiárca manipula una pequeña esfera tornasolada, acompañado por Daneri y un árabe anciano, que pueden identificar como Abenjacán, envejecido al igual que Brodie. Observando el resto de esa sala, los protagonistas podrán deducir cuál es la puerta que conduce a ella (quizás se hayan topado antes con esa puerta: o bien se trataría de una convenientemente cerrada, o de una que abrieron pero decidieron no explorar).

El enfrentamiento final puede ser tanto un duelo físico, contra la cimitarra de Abenjacán y algún puñal o revólver de Daneri, junto a la habilidad del Heresiárca, innata de los tlönianos, de duplicar las cosas. Al eliminar a este último, u obligarlo a huir, la creación del aleph se interrumpe. También, los aventureros pueden combatir sólo lo suficiente como para destruir la verdadera amenaza, ese aleph que están creando para que Daneri lo lleve a la realidad. La forma directa de eliminarlo es amoldable al estilo del narrador o al gusto del grupo: si es una historia donde prima la acción, el punto débil del aleph será golpearlo, clavarle algo o bien dispararle en una de sus imágenes en particular: ya que en sí mismo incluye un panóptico del universo, alguno de sus fragmentos debería mostrar al propio aleph. Una manera alternativa es poner al aleph frente al espejo, de forma que colapse por un exceso de imágenes.

Si la compañía ha ayudado en su momento a Abenjacán, este podrá excusarse por su alianza con el Heresiárca para ocultarse en el *Orbis Tertius*, donde no lo persiguen las víctimas de una larga vida de traiciones. En un acto de redención, si bien mantendrá su pacto con el tlöniiano, podrá devolver el antiguo favor a los protagonistas, enseñándoles cómo volver a su realidad. Fuera del laberinto hay un pozo, y en el fondo del pozo una puerta. Al igual que en el oasis, del que, de hecho, este pozo es una imitación exacta, deberán drenar el agua y así liberar la puerta para salir del laberinto cambiante. En caso de atravesarla, despertarán mojados en sus respectivas moradas de la realidad.

Acaso ocurra que el Heresiárca escape, y los protagonistas tendrán que elegir, entonces, entre culminar su regreso o, dejando un final abierto a la campaña, quedarse en *Orbis Tertius* para vivir una nueva aventura. En cualquier caso, a modo de conclusión, se recomienda inquirir a los protagonistas si se han reconciliado con el prodigo ambivalente que poseen, o si se han acercado a cumplir la secreta ambición que los motiva.

Al momento de escribir este artículo, el desarrollo del juego sigue su camino, por lo que aún quedan numerosas oportunidades para conocer sus avances o, si los lectores se han quedado realmente

interesados en estas aventuras, elegir un personaje y sumarse a una partida, convirtiéndose en jugadores de una ficción razonada.

## Referencias

- Anónimo. (2025). Libro de Eclesiastés. En *Biblia Reina-Valera 1960*. Sociedad Bíblica Americana.  
<https://biblia.com/books/lbla95/Ec>
- Borges, J. L. (2011). *Obras Completas*. Sudamericana.
- Hesíodo. (1978). *Teogonía*. Gredos.
- Hunt, L. y Garvey, L. (2022). *Botín de sangre*. Devir.
- Mearls, M. y Crawford, J. (2018). *Dungeons and Dragons manual del jugador*. Wizards of the Coast.
- Petersen, C. (1981). *Call of Cthulhu*. Chaosium.