

EL FIN DEL MUNDO

LA IRA DE LOS DIOSES

EL JUEGO DE ROL PARA TU PROPIA SUPERVIVENCIA

| POR ÁLVARO LOMAN

EL FIN DEL MUNDO es una serie de juegos de rol enfocados a la simulación en los que, al contrario que en los juegos de rol tradicionales, no interpretas el papel de un héroe, de alguien que te gustaría ser o de un personaje histórico o de ficción, sino que te interpretas a ti mismo.

¿Cuáles serían tus opciones reales de supervivencia ahora mismo tras un auténtico fin del mundo tal y como lo conocemos? ¿Crees que tu plan es infalible y que podrías sobrevivir a un apocalipsis?



¿SERÍAS CAPAZ DE SOBREVIVIR A LA IRA DE LOS DIOSSES?

Ha llegado el fin del mundo tal y como lo conocemos. Muchas religiones hablan del apocalipsis, un evento en el que el dios de turno llega a la Tierra para castigar a los malvados o para deshacer lo que han construido hasta ese momento. Algunos esperan con ansia esta llegada, otros con temor, pero todos los posibles finales tienen algo en común: la destrucción que dejan a su paso.

Sea como fuere, seas quien seas, estés donde estés, ¿cómo piensas sobrevivir? ¿Has pensado alguna vez qué harías tú, aquí y ahora, si la ira divina y el fin del mundo se desatasen a tu alrededor?

Nada de películas, ni series de TV, ni cómics. Nada de héroes de acción o de salvar al mundo. ¿Qué harías tú, ahora, con lo que tienes alrededor, siendo quien eres, con tus defectos y tus habilidades?

En este libro tienes todas las reglas necesarias, cinco ambientaciones diferentes y numerosos consejos para convertir la supervivencia a la ira de los dioses en una divertida tarde de juego con tus amigos.

¿Estás preparado para sobrevivir al fin del mundo? ¡Descubre la respuesta!

edge

El fin del mundo es © Edge Entertainment. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afronta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *El fin del mundo*, y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Edge Entertainment.

WWW.EDGEENT.COM

EL FIN DEL MUNDO: LA IRA DE LOS DIOSSES
SE 4435-2012

EDGEW002

ISBN: 978-84-15334-58-3

EAN 13

9 788415 334583





EL FIN DEL MUNDO ☀ LA IRA DE LOS DIOSES

por Álvaro Loman





EL FIN DEL MUNDO

LA IRA DE LOS DIOSSES

Idea original: Jose M. Rey

Autor: Alvaro Loman

Ilustraciones de ambientación y cubierta: Antonio Maínez Venegas

Ilustraciones de personajes: Cristina Vela

Ilustraciones de escenarios: Julio Serrano

Diseño gráfico: David Ardila

Corrección: Francesc Alba Gris

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

Pruebas de juego: Belén, *Caodín*, Carlos, Chris Bumann, Clara Varela, Daniel Gallego Vico, Enrique Esturillo Cano, *Govinda*, Humberto López, Jesús “*Retus*” Gómez, Jose M. Sánchez, Kiko Kaldito, Marina “*Acuática*” de la Fuente, Néstor Bolaños, Pedro “*Negro Entrópico*” Vizcaíno, Roberto “*Kith*” Obispo, Tanausú Padrón González, Victor “*Goldanel*” García Prendés, Yeray López Monzón

El fin del Mundo: La ira de los dioses es © 2013 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

ISBN: 978-84-15334-58-3 • Depósito Legal: SE 4435-2012

A Terry Pratchet.

Cuyo *Dioses Menores* es el único tratado de teología que necesitaré jamás.

PRÓLOGO

ES EL FIN DEL MUNDO TAL Y COMO LO CONOCEMOS... Y ME SIENTO BIEN

La idea de esta serie de juegos de rol surge de la curiosidad por llevar un poco más allá la experiencia que ofrecen los juegos de rol tradicionales. Estos juegos nos proponen interpretar el papel de un héroe, de un personaje de ficción o histórico. En definitiva, vivir una aventura bajo la piel de una persona diferente, normalmente en un mundo o una época distinta a aquella en la que nos encontramos.

Esto es parte del encanto de los juegos de rol: la posibilidad de evadirse viviendo otras vidas, a veces más emocionantes, más interesantes o simplemente diferentes a la propia, aunque solo sea durante una tarde de juego.

Pero siempre he acabado preguntándome, *¿qué habría ocurrido si en vez de este personaje hubiese sido yo mismo? ¿Habría actuado de la misma forma?*

Así que, *¿por qué no un juego de rol en el que tengamos que interpretarnos a nosotros mismos?*

Pero entonces, *¿qué tiene esto de especial o de diferente respecto a nuestra rutinaria vida?* En este caso, se trata de la situación. Nos ponemos a nosotros mismos en una situación que no hemos vivido nunca y para la que, probablemente, no estamos en absoluto preparados: el fin del mundo.

Llevo mucho tiempo preguntándome por qué nos atraen tanto las historias de ficción que nos invitan a imaginar lo que supondría la supervivencia en una nueva realidad, la realidad del fin del mundo tal y como lo conocemos.

El fin del mundo, en sus más variadas formas, es la inspiración de una buena parte de las series de ficción, películas, cómics, obras literarias o artísticas más emocionantes e interesantes de los últimos años.

Obviamente, no estoy hablando de sobrevivir a fines del mundo plausibles, lentos y agónicos, debidos al agotamiento de las reservas de petróleo o agua, o a la tiranía de los Gobiernos mundiales y los poderes económicos que reducen a la humanidad a un estado cada día más cercano a la esclavitud. Eso ya está pasando.

Me refiero a finales del mundo que cambian de un segundo a otro el entorno que conocemos, haciendo que nos veamos en situaciones en las que ahora mismo no sabemos cómo nos desenvolveríamos. Y obviamente me refiero a finales del mundo que disparen nuestra imaginación, nos sumerjan en situaciones emocionantes y resulten interesantes en un sentido narrativo. ¿Qué harías si nos invadieran unos alienígenas hostiles? ¿Y si un inesperado y desconocido evento catastrófico cambiase la superficie de la Tierra en unas horas? ¿Cómo sobrevivirías a un apocalipsis zombie? ¿Y si un día las máquinas tomasen conciencia de sí mismas y dominasen el mundo? ¿Qué pasaría si los dioses primigenios con los que soñó H.P. Lovecraft gobernaran el mundo de nuevo?

El fin del mundo ha sido concebido como un juego de rol de simulación y como tal es muy realista. Sin embargo, no necesita unas reglas muy detalladas para plasmar la realidad que podemos percibir. Una mecánica de juego compleja podría resultar muy aburrida: a nadie le gusta estar haciendo cálculos mientras ve una película o lee una novela. El reglamento es sencillo y abierto, para que así lo que cuente sea tu ingenio y tus capacidades reales para idear una forma de sobrevivir el máximo tiempo posible. Por tanto, lo importante es la historia y cómo serías capaz de desenvolverte en ella.

Además, *El fin del mundo* no es un único juego, sino toda una serie. Dado que existen muchos posibles finales para el mundo que conocemos, hemos querido presentarlos en diferentes volúmenes, para que puedas escoger los que más te atraigan y disfrutarlos de forma individual. Y por supuesto, también puedes colecciónarlos todos para combinar ideas de los diferentes volúmenes y crear tu propio apocalipsis.

Las ideas que se encuentran en estos volúmenes se pueden combinar porque todos ellos presentan la misma estructura y el mismo sistema de juego base. Y como en todos los volúmenes se repite la información básica, puedes jugar con un libro de forma independiente o utilizando solamente los posibles finales del mundo que te resulten atractivos.

En estos libros no se le presenta al Director de Juego una visión única y totalmente definida del fin del mundo. Eso podría arruinar parte de la diversión, ya que poner un límite a los detalles solo puede resultar contraproducente. Por el contrario, se proporcionan diversas ambientaciones alternativas, listas para utilizarse directamente, combinarse según los gustos personales de cada uno, o usarse de inspiración para crear escenarios originales. También incluyen una gran variedad de herramientas y referencias para crear un apocalipsis inimaginable dentro de lo razonable y simular de forma realista las posibilidades de éxito de los planes de supervivencia de los jugadores en un entorno que conocen.

Hubo un tiempo en que los jugadores de rol, tras disfrutar de una película, serie de TV, novela o cómic donde se desencadenase algún tipo de fin del mundo, nos jactábamos de que estaríamos más preparados que el resto de los mortales para sobrevivir a él.

Ahora podremos decirlo con razón.

Jose M. Rey

21 de diciembre de 2012

CONTENIDOS

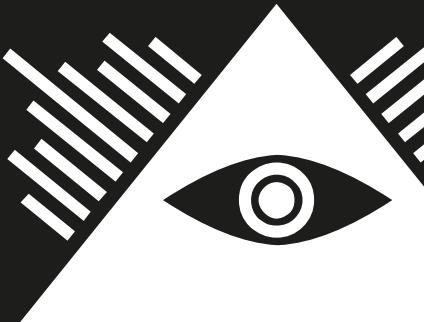
Prólogo.....	8	Estructura de juego.....	59
AÑO CERO	12	Primer Acto.....	60
Introducción	15	Segundo Acto	60
La ira de los dioses	16	Tercer Acto	62
¿Qué es un juego de rol?.....	16	Evolución de los personajes	62
¿Son peligrosos los juegos de rol?.....	17	Campañas del fin del mundo.....	63
El Director de Juego	17	Fichas de PNJ	64
Los jugadores	17		
Los personajes jugadores.....	17		
Los personajes no jugadores	18		
Tipos de dados	18		
Cómo usar este juego	18		
Cómo NO usar este juego	19		
Creación de personajes	20		
Ficha de personaje.....	20		
Concepto	20		
Rasgos.....	22		
Aspectos	23		
Retoques finales	25		
Sistema de juego.....	27		
Mecánica de juego	27		
¿Cuándo tirar los dados?.....	27		
Tipos de tirada	28		
Tirada enfrentada	28		
Tirada simple.....	33		
Desgaste y Frustración	35		
Concentración y especialización	37		
La muerte y otras maneras de dejar de jugar.....	37		
Reaccionando a Situaciones Estresantes	38		
Coraza	40		
Secuelas del Estrés	41		
Secuelas Temporales	41		
Secuelas Permanentes	43		
Superar Secuelas Sociales y Mentales			
Permanentes	47		
Superar Secuelas Físicas Permanentes.....	48		
Combate	49		
Vehículos y otros objetos inanimados.....	54		
AÑO UNO	66		
El mundo tal y como no es	69		
DE 12:60 A 13:20.....	72		
Lo que sabes	74		
Lo que ocurre	76		
El enemigo	78		
Las reacciones	79		
Lo que ocurre en el mundo	80		
Lo que ocurre en España	80		
Lo que ocurre en toda ciudad de día	81		
Lo que ocurre en toda ciudad de noche	81		
Lo que pasará	82		
Lo que no conocerás	84		
Reglas especiales	92		
EL DÍA DE LA BESTIA.....	94		
Lo que sabes	96		
Lo que ocurre	97		
Las Siete Trompetas	99		
Las reacciones	100		
Lo que ocurre en el mundo	101		
Lo que ocurre en España	102		
Lo que ocurre en toda gran ciudad	102		
Lo que ocurre en una pequeña población	103		
Lo que pasará	104		
Lo que no conocerás	106		
Reglas especiales	114		
MAMÁ NATURALEZA TE LO QUITA	116		
Lo que sabes	118		
Lo que ocurre	119		
El enemigo	120		

Las reacciones	122	Lo que ocurre en la Cuarta Dimensión	199
Lo que ocurre en el mundo	123	Deshacer el mundo	200
Lo que ocurre en España	124	EL DÍA DE LA BESTIA	206
Lo que ocurre en toda gran ciudad	124	Rehacer el mundo	208
Lo que ocurre en una pequeña población	125	Las Siete Copas de la Ira	210
Lo que pasará	126	Lo que ocurre en el mundo	211
Lo que no conocerás	128	Lo que ocurre en toda gran ciudad	213
Reglas especiales	136	Lo que ocurre en una pequeña población	213
RAGNARÖK	138	Deshacer el mundo	214
Lo que sabes	140	Reglas especiales	215
Lo que ocurre	141	MAMÁ NATURALEZA TE LO QUITA	220
El enemigo	144	Rehacer el mundo	222
Las reacciones	146	El enemigo	224
Lo que ocurre en el mundo	146	Lo que ocurre en el mundo	227
Lo que ocurre en toda gran ciudad	147	Lo que ocurre en los campamentos	227
Lo que ocurre en una pequeña población	147	Deshacer el mundo	228
Lo que pasará	148	Reglas especiales	229
Lo que no conocerás	150	RAGNARÖK	234
Reglas especiales	158	Rehacer el mundo	236
NO TODO DUERME ETERNAMENTE	160	El enemigo	238
Lo que sabes	162	Lo que ocurre en el mundo	239
Lo que ocurre	163	Lo que ocurre en las ciudades	240
El enemigo	164	Lo que ocurre en los campamentos	241
Las reacciones	167	Deshacer el mundo	242
Lo que ocurre en el mundo	167	NO TODO DUERME ETERNAMENTE	248
Lo que ocurre en España	168	Rehacer el mundo	250
Lo que ocurre en toda ciudad costera	169	El enemigo	251
Lo que ocurre en toda ciudad de interior	169	Lo que ocurre en el mundo	253
Lo que pasará	170	Lo que ocurre en los refugios	254
Lo que no conocerás	172	de los profundos	254
Reglas especiales	180	Lo que ocurre en un campamento humano	255
AÑO DIEZ	182	Deshacer el mundo	256
El mundo tal y cómo llegará a ser	185	Reglas especiales	257
Nuevo mundo, nuevas reglas	187		
Deficiencias del nuevo mundo	187		
Virtudes del nuevo mundo	188		
Evolución del personaje	188		
Última ronda	190		
Retoques finales	191		
Creación del nuevo mundo	191		
DE 12:60 A 13:20	192		
Rehacer el mundo	194		
APÉNDICES	262		
El enemigo	196		
Lo que ocurre en el mundo	197		
Lo que ocurre en España	197		
Lo que ocurre en la Tercera Dimensión	198		
El mundo abreviado	265		
Consejos para el DJ	266		
Conociendo tu ciudad	266		
El formato serie	267		
Haz tuya la ambientación	272		
Implica a los jugadores	273		
Información útil	273		
Obras recomendadas	275		
Ficha y Ayudas	276		
Índice	285		



AÑO CERO





«*Todo mal que me hagas, a ti te lo harás, pues la Tierra es tu hogar.
Y al igual que amar, también sé castigar.
La venganza de Gaia tendrás»*

—Mágico de Oz, **Gaia**

INTRODUCCIÓN

ESTE libro es un juego de rol que trata sobre las decisiones que deberían tomar los jugadores si, en su vida real, tuviera lugar el fin del mundo. El juego está indicado tanto para jugadores experimentados como para personas sin ningún conocimiento previo de los juegos de rol, ya que se interpretarán a sí mismos.

Aun así, el juego tiene grandes dosis de violencia, ya que se centra en la destrucción de todo lo que los jugadores conocen en su vida cotidiana. Esto puede resultar muy divertido y hasta terapéutico, pero hay que andarse con cuidado, ya que algunas personas pueden sentirse dolidas ante ciertos temas. Por eso, este juego requiere cierta madurez mental.

En cualquier otro caso, disfruta el juego como un *hobby* sano más y, si te lo has pasado bien, díselo a tus amigos, que la publicidad nunca está de más.

LA IRA DE LOS DIOSES

Muchas religiones hablan del apocalipsis, un evento en el que el dios de turno llega a la Tierra para castigar a los malvados o para deshacer lo que han construido hasta ese momento. Algunos esperan con ansia esta llegada, otros con temor, pero todos los posibles finales tienen algo en común: la destrucción que dejan a su paso.

- ⌚ De 12:60 a 13:20: Los mayas tenían razón. El mundo se acaba y debe reajustarse a la nueva realidad que la Serpiente Emplumada está dispuesta a crear.
- ⌚ El día de la Bestia: La hora del Juicio Final ha llegado. Arrepentíos ante Dios y renegad del Anticristo, pues con mentiras os alejará de la gracia divina.
- ⌚ Mamá Naturaleza te lo quita: Años, décadas, siglos de sufrimiento ha tenido que soportar por culpa de los humanos la Diosa Madre, Gaia, que todo nos lo da. Hasta ahora.
- ⌚ Ragnarök: Cuando Fenrir se libere de sus ataduras y sus hijos devoren el sol y la luna, el mundo cambiará para siempre. Y los dioses de Asgard vendrán a cumplir su destino.
- ⌚ No todo duerme eternamente: Los astros se han alineado, los dioses primigenios se desperezan, R'lyeh se alza y Cthulhu viene a por lo que le pertenece.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

La palabra *rol* proviene del francés *rôle*, que originariamente hacía referencia a un acta o manuscrito enrollado, pero se empezó a utilizar para referirse al papel de un actor, ya que este también estaba escrito.

A día de hoy, la palabra *rol* se utiliza para hablar del papel que representa una persona en un ambiente concreto, ya sea un oficio, una obra de teatro o una relación. Un juego de rol es, por lo tanto, un juego en que cada jugador interpreta un papel dentro de una historia establecida de algún modo, recayendo esta labor normalmente en otro de los jugadores.

Hay casi tantos sistemas de juego como juegos en sí, y las reglas pueden ser desde algo muy somero hasta contar con normas para resolver cualquier situación posible. Solo la imaginación del grupo de jugadores pone límites a estos sistemas, que incluso pueden modificarse para contar las historias como a ellos les guste contarlas.

Así, un juego de rol sería una historia interactiva contada entre un grupo de personas que interpretan diferentes papeles dentro de esa misma historia y cuyos límites están establecidos por unas reglas que todos aceptan y comparten.

¿SON PELIGROSOS LOS JUEGOS DE ROL?

Depende de la fuerza con que los lances.

Ahora en serio. Un juego de rol no tiene nada de peligroso, sino todo lo contrario. Estimula la imaginación, el espíritu de equipo y te ayuda en muchas otras labores sociales o de resolución de problemas. Los efectos beneficiosos de jugar al rol están estudiados y avalados por psicólogos y pedagogos de todo el mundo y ningún juzgado ha declarado nunca a un juego de rol culpable de ningún crimen.

Si quieres saber más sobre qué es un juego de rol, pregunta al dependiente de tu tienda especializada o a alguna de las asociaciones de jugadores de rol que haya en tu ciudad. Estarán encantados de enseñarte a jugar o invitarte a una partida para que veas que no existe peligro alguno.

EL DIRECTOR DE JUEGO

El Director de Juego (a partir de ahora DJ) es la persona encargada de narrar la historia que se desarrolla en la partida. No interpreta a ningún personaje principal, pero si describe las acciones de los personajes que no son interpretados por los demás participantes en la partida. Además, también decidirá y explicará cualquier evento de la partida que no sea provocado por los otros participantes, a fin de que estos reaccionen a dichos acontecimientos.

El mundo del juego será creado por el DJ, así que este tendrá la última palabra en todas las discusiones al respecto, ya que sabe mejor que nadie cuándo algún evento contribuye a la buena marcha de la partida. Por si fuera poco, el DJ debe conocer el sistema mejor que los demás, porque también tendrá la última palabra en cualquier decisión de reglas. Así, debe ser él quien realice, o en última instancia autorice, los cambios efectuados en el sistema. Con todo, se debe informar a los jugadores de cualquier cambio del sistema, para que sepan a qué atenerse.

LOS JUGADORES

Los jugadores serán el resto de participantes de la partida. Cada uno interpretará a un personaje jugador (a partir de ahora PJ) que, en el caso de este juego, será él mismo. Este juego utiliza como parte de las reglas los miedos y afectos de cada jugador, así que sé inteligente: si algún tema en concreto molesta demasiado a alguno de los participantes, y no quiere que se juegue con él, déjalo fuera de la partida. Nadie te criticará por ello, y además el juego será mucho más divertido para todos.

LOS PERSONAJES JUGADORES

Los personajes jugadores son la representación de cada jugador en el juego. En los juegos de rol las acciones físicas no se realizan realmente, sino que se explican, así que será el PJ quien lleve ese peso dentro de la historia.

El PJ tendrá que reaccionar ante situaciones ficticias, pero estas deberían afrontarse siempre según la personalidad del jugador que lo maneja. Dentro de lo razonable, hay que intentar que los PJ tengan los mismos valores que los jugadores que los interpretan, ya que son reflejo de sí mismos.

LOS PERSONAJES NO JUGADORES

Los personajes que aparezcan en el juego pero que no sean interpretados por ningún jugador estarán manejados por el DJ. Al no pertenecer a ningún jugador, se los llama personajes no jugadores (a partir de ahora, PNJ). Estos PNJ aparecerán en buena parte del juego y condicionarán en gran medida las decisiones de los PJ, así que son un elemento muy importante que no debe tomarse a la ligera.

TIPOS DE DADOS

Los dados a utilizar serán los normales de seis caras (a partir de ahora D6). Para hablar del número de dados asociados a una tirada se hablará de 1D6 o 2D6, que significan “un dado de seis caras” o “dos dados de seis caras”.

CÓMO USAR ESTE JUEGO

Este libro tiene diferentes características gráficas que van a diferenciar el tipo de información presentada en cada caso, siendo estas las mismas en todo el libro.

El texto como el de esta línea ocupa la mayor parte del libro, y corresponde a las reglas y ambientaciones.

INFORMACIÓN ADICIONAL

El texto resaltado de este modo se utilizará para presentar información adicional, reglas opcionales o simplemente síntesis de ideas que te ayudarán a ampliar las posibilidades de juego.

EJEMPLO

Este texto en cuadros como este se utilizará para ofrecer ejemplos y explicaciones detalladas de algunos conceptos.

La estructura del manual está dividida en tres partes. En la sección “Año Cero” se encuentra toda la información necesaria para la creación de personajes, y también se explican el sistema de juego y todas sus reglas.

La sección “Año Uno” desarrolla las ambientaciones del juego, describiendo cómo afectan al mundo presente y cómo se desarrollan en un futuro inmediatamente posterior al momento en que viven los jugadores. A priori, las cinco ambientaciones de ejemplo no están pensadas para que las combines entre sí, pero cuando hayas experimentado con una o varias de ellas, te animamos a que crees tu propio fin del mundo, tomando los detalles que te interesen, mezclándolos como quieras, y añadiendo otros de tu propia cosecha.

La sección “Año Diez” explica las repercusiones, a lo largo de diez años, de los eventos narrados en cada una de las ambientaciones, e incluye las reglas para hacer evolucionar a los personajes durante ese periodo de tiempo.

Por último, en los “Apéndices” se proporciona una serie de consejos para ayudar al DJ a mejorar la experiencia de juego. También incluye un índice para que resulte más rápido encontrar la información que se necesite.

CÓMO NO USAR ESTE JUEGO

Nadie te observa y te exige que acates las normas una a una, así que no lo intentes. Es un juego probado y medido para que las reglas funcionen como un todo, pero eso no significa que se deban seguir al pie de la letra.

Si una regla no te gusta, táchala y escribe la tuya propia. Si una ambientación no se ajusta a tus gustos, arranca las páginas del libro y cose otras de tu cosecha. Maltrata este manual como si se lo mereciera, haz que todos sepan que es tuyo escribiendo tu nombre con rotulador fluorescente en el índice y quema las portadas si se despegan del libro, para que aprendan.

Esto es un manual de juego, no una especie de biblia que acatar como dogmática. Aun así, es posible que tus jugadores estén acostumbrados a la forma de jugar de otro DJ, así que asegúrate de que han comprendido tus cambios antes de empezar la partida. Y si ya juegas con otro grupo, intenta no imponer tus reglas, sino adecuarte a las del nuevo DJ.

Por otra parte, si eres el DJ y quieres hacer cambios en la ambientación, hazlos. No hace falta que informes de estos cambios a tus jugadores, porque cuanto más los sorprendas, mejor. Quizás te venga bien que el inicio del fin del mundo trascurra en otra ciudad, en otro país o en otra fecha. Cámbialo sin miedo alguno, y si las fichas de los PNJ implicados tampoco te satisfacen, modificalas para que se ajusten a lo que necesitas. Cualquier cambio es válido, y más aún si puede hacer interesante la partida para quienes ya han jugado antes esa misma ambientación.

CREACIÓN DE PERSONAJES

*E*l fin del mundo no trata simplemente de cómo el planeta Tierra es destruido por amenazas diversas, sino que también trata de cómo esa destrucción cambia permanentemente la vida de los jugadores. Es por eso que el juego no se centra en un grupo de héroes salvando el mundo, sino en los propios jugadores intentando salvar todo lo posible de su vida actual.

En el caso de que algún jugador no quiera interpretarse a sí mismo, puede jugar con un personaje ficticio (ver página 24). También es posible que el DJ tenga ideas para una partida muy específica en la que todos los PJ son militares, o jefes de estado, o simplemente están en el mismo avión en el momento de empezar el fin del mundo, y que requieren que los jugadores interpreten personajes ficticios, ya sean creados por ellos mismos o por el DJ.

El DJ puede decidir, siempre que lo estime oportuno, que la partida se inicia en otro lugar, en un momento diferente, o con otros personajes, aunque es recomendable jugar con personajes basados en personas reales para darle mayor impacto a la situación. Sea como fuere, es una posibilidad más a tener en cuenta. Puede ser muy divertido interpretar a famosos, o a un grupo de personas odiadas por todos los jugadores, y guiarlos a través del apocalipsis.

Por otra parte, emplear elementos ajenos a la realidad inmediata de la partida y sus integrantes puede hacer la experiencia más cómoda para los jugadores más sensibles o poco acostumbrados a los juegos de rol, al no tener que lidiar con decisiones morales reales y facilitarse la abstracción.

FICHA DE PERSONAJE

En la página 276 de este manual se incluye una ficha que debe ser rellenada por cada jugador para representarse a sí mismo dentro del juego. La ficha sirve para determinar qué puede y qué no puede hacer el personaje cuando interaccione con el mundo del DJ, y para resolver los conflictos entre los jugadores.

Para ello, cada jugador estará representado por un Concepto y tres Rasgos con dos Atributos cada uno (haciendo un total de seis), que diferenciarán a todos los personajes entre sí. Es muy normal que una persona tenga una visión de sí misma diferente de la que tienen los demás, así que el sistema permite la opción de que todo el grupo modifique las fichas de sus compañeros para que estas reflejen la realidad con mayor precisión.

CONCEPTO

El ser humano, como norma, tiende a etiquetar las cosas, las situaciones o incluso las personas, principalmente porque así es como nuestro cerebro almacena la información. De forma inconsciente, describimos a alguien empezando por lo que destaca de esa persona respecto a lo

que consideramos la “persona media”, porque este Rasgo por sí solo lo define mucho más que su físico, su profesión, o su situación sentimental o social.

Por eso, para diferenciar completamente las fichas de cada jugador, estos deben anotar, en el espacio reservado para ello, un concepto que consideren acorde con su personalidad real. En cualquier caso, el concepto elegido nunca debe pasar de las tres o cuatro palabras y debe ser definitorio por sí mismo. Pueden usarse adjetivos adicionales para diferenciar al PJ de los demás y cerrar un poco más el campo de acción. Así, hijo único sobreprotector podría definir a alguien, mientras que hijo único a secas, no.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Si los jugadores del grupo se conocen desde hace tiempo, todos pueden colaborar para establecer los conceptos de los demás. Para elegir de este modo el concepto de un jugador en concreto, el resto de jugadores escribe en un papel una idea y te la entrega a ti, el DJ, para que las leas todas en voz alta. Una vez leídas, el propio jugador tendrá que elegir necesariamente una de esas opciones.

Si todas las ideas son malas o poco definitorias, podrás establecer una nueva o fusionar dos (o más).

ELECCIÓN COMUNAL

Los jugadores deberían buscar algo único que les defina lo más inequívocamente posible, pero si no dan con nada que les convenga, una combinación de varios conceptos, como *repartidor amante de la música hijo único* podría valer. Eligen lo que más les guste y lo escriben en la ficha.

EJEMPLOS DE CONCEPTOS

- Profesor de instituto quemado.
- Ama de casa desbordada.
- Informático autónomo desesperado.
- Actriz de éxito.
- Mentirosa patológico en recuperación.
- Ejecutiva ex alcohólica.
- Adicto al karaoke sin talento.
- Comehombres del Opus Dei.
- Ni-ni frustrado.
- Bohemia activista adicta al Twitter.
- Estudiante de biología aplicado.
- Futura presidenta.
- Niño mimado enamorado de sí mismo.
- Funcionaria acomplejada con su estatura.
- *Sex symbol* en horas bajas.
- Tres trabajos simultáneos.
- Triunfador en todo.
- Fotógrafa en año sabático.
- Perroflauta orgulloso de ello.
- Abuela de todos, cocinera fabulosa.

RASGOS

Todos los personajes tienen tres Rasgos que definen sus capacidades reales. Cada Rasgo está subdividido a su vez en dos Atributos, y cada uno de ellos está numerado con un valor del 0 al 3, siendo 0 una deficiencia importante en dicho campo y 3 una virtud. Estos son los Rasgos, con una breve definición de cada Atributo:

FÍSICO

- Ⓐ Destreza  : Coordinación visoespacial, puntería, habilidades motoras en general.
- Ⓑ Energía  : Resistencia, fuerza bruta y demás capacidades físicas.

MENTAL

- Ⓐ Lógica  : Habilidad para resolver enigmas y plantear soluciones diferentes a problemas.
- Ⓑ Memoria  : Capacidad para recordar datos, formación académica y cultura general.

SOCIAL

- Ⓐ Carisma  : Habilidades sociales para relacionarse. Saber comportarse en grupo.
- Ⓑ Empatía  : Capacidad de ponerse en lugar de los demás para comprenderlos.

Los Atributos marcados con un  son los Atributos Espada, que se utilizan para calcular quién actúa antes en un ataque de dicho Rasgo. Por otro lado, los Atributos marcados con  son los Atributos Escudo, que se utilizan para limitar el impacto de dichos ataques. Estas dos características se explican en profundidad en el apartado dedicado al sistema de juego, en la página 28.

Cada jugador tiene 10 puntos a repartir entre todos sus Atributos. El valor de los Atributos debe oscilar exclusivamente entre 0 y 3, que representan el mínimo y el máximo a los que puede llegar el ser humano. El reparto tendrá que ceñirse lo máximo posible a la realidad, ya que el personaje debe representar las capacidades reales de quien lo interpreta.

Una vez elegida la puntuación de dichos Atributos, se debe contrastar con la opinión del resto de jugadores, ya que a veces la percepción que tiene el propio jugador de sí mismo no es fiable. Así, una vez todos los jugadores hayan repartido sus puntos, deberán anunciar por orden los dos valores de cada Rasgo. Después de anunciar cada Rasgo, el resto de jugadores hará una votación secreta.

Para realizar la votación, cada jugador coge un dado y lo deja tras la pantalla del DJ o algún parapeto similar, indicando si cree que los Atributos de ese Rasgo deben bajar (colocando su dado con el 1 o el 2 mirando hacia arriba), si han de mantenerse igual (3 ó 4 mirando hacia arriba) o incluso si tienen que subir (5 ó 6 mirando hacia arriba). Todas las votaciones serán secretas y simultáneas. El DJ contará los votos y notificará al jugador si debe subir dicho Rasgo ("+", mayoría de 5 ó 6), dejarlo como está ("=", mayoría de 3 ó 4), o bien bajarlo ("-", mayoría de 1 ó 2). Como cada Rasgo está definido por dos Atributos, será elección del jugador afectado elegir cuál de los dos Atributos se modificará.

Si hay empate entre dos de los resultados, será el jugador del personaje en cuestión quien elija uno de ellos. Ten en cuenta que si los dos Atributos asociados a un Rasgo tienen un valor de 0, nadie podrá votar para reducirlo, y si tienen un valor de 3, nadie podrá votar para aumentarlo.

ASPECTOS

Para equilibrar la modificación de Atributos, cada Rasgo estará asociado a dos palabras elegidas por el jugador, llamadas Aspectos, que definirán su relación con dicho Rasgo. El momento adecuado para elegir este Aspecto es justo después de la votación llevada a cabo por el resto de jugadores.

Al igual que el Concepto de personaje, el Aspecto no define al PJ de forma numérica, sino con dos términos, uno positivo y otro negativo, elegidos por el jugador. Ahora los términos a elegir no tendrán por qué hablar del personaje, sino de habilidades o torpezas que posea el jugador y que tengan relación con el Rasgo en cuestión.

El Aspecto tiene dos vertientes: positivo y negativo. Si se ha votado para que un Rasgo disminuya, el Aspecto negativo desaparecerá para así compensar la modificación de los Atributos que va a sufrir el personaje. Si se mantiene intacto, el personaje mantendrá los dos Aspectos, y si se aumenta el Rasgo, el Aspecto que desaparecerá será el positivo. Todos los Aspectos serán propuestos por el jugador, pero el DJ deberá aprobarlos.

Los dos términos del Aspecto se escribirán encima (positivo) y debajo (negativo) de la línea presente en cada Rasgo de la ficha de personaje. Existen tantos Aspectos diferentes como permita la imaginación, así que no hay reglas exactas que definan qué es adecuado y qué no. No obstante, se pueden establecer unas guías generales.

Los Aspectos positivos definirán lo que mejor se le da al PJ en el ámbito de ese Rasgo y los negativos definirán lo que peor se le da. Estos Aspectos mejorarán o empeorarán las tiradas en ciertos momentos y se dividen en dos tipos: los que son muy específicos, que influirán de forma más determinante en el resultado, ya que se concentran en un campo de actividades restringido, y los más generales, que influirán de forma menos pronunciada en el resultado, pero engloban una mayor área de competencias.

EJEMPLOS DE ASPECTOS

POSITIVO

- Artista marcial.
- Gran flexibilidad.
- Calculadora humana.
- Lector infatigable.
- Alma de la fiesta.
- Siempre con una sonrisa.

NEGATIVO

- Vago.
- Asmático.
- Aprobado por los pelos.
- Me aburro con facilidad.
- No sé combinar colores.
- Paladín nivel 80.

Aspectos positivos:

- Ⓐ Potente pero que afecta a pocas áreas. Suma 2 al resultado de las tiradas relacionadas con el área afectada (bonificación +2). Ejemplo: “*Programador experto*”.
- Ⓑ Sutil pero que afecta a muchas áreas. Suma 1 al resultado de las tiradas relacionadas con el área afectada (bonificación +1). Ejemplo: “*Corredor nato*”.

Aspectos negativos:

- Ⓐ Potente pero que afecta a pocas áreas. Resta 2 al resultado de las tiradas relacionadas con el área afectada (penalización -2). Ejemplo: “*Rodilla lesionada*”.
- Ⓑ Sutil pero que afecta a muchas áreas. Resta 1 al resultado de las tiradas relacionadas con el área afectada (penalización -1). Ejemplo: “*Timido*”.

Una vez se han elegido los Aspectos, los personajes ya podrían usarse para jugar, pero aún falta añadir algunos detalles que los harán aún más interesantes.

INFORMACIÓN

ADICIONAL

PERSONAJES FICTICIOS

El juego ha sido diseñado para que los jugadores se interpreten a sí mismos como personajes, pero es posible jugar con otros personajes o personajes totalmente ficticios. Aunque esto es poco recomendable, ya que algunas de las mecánicas de juego no funcionarán tan bien, es posible que en algún momento resulte atractivo crear personajes originales para el juego, bien sea para tener enemigos a los que batir, o bien para ser utilizados por un jugador cuyo personaje haya fallecido en el transcurso del juego.

No obstante, es aconsejable utilizar personajes ficticios si algún jugador no se siente cómodo interpretándose a sí mismo en un juego de estas características. Lo principal es pasarlo bien, así que si imaginarse a uno mismo en una situación no deseable va a arruinar la diversión, no tiene ningún sentido hacerlo.

Sigue siendo recomendable usar personajes basados en la vida real, en personas que todos los participantes en la partida conozcan y puedan ayudar a recrear. Un personaje basado en un amigo que no esté presente puede ser muy divertido de interpretar y resulta además mucho más fácil de introducir en la historia.

Si el jugador “ficticio” es alguien conocido por todos, las reglas de creación de personajes se mantienen intactas. De todos modos, como DJ deberías elegir si dar prioridad a la rapidez o la precisión a la hora de crearlos, decidiendo en cada caso hasta qué punto la descripción del personaje debe ser realista. En el caso de un personaje totalmente ficticio, se ignoran las reglas que conciernen al resto de jugadores, y será quien lo interpreta quien fije todos sus detalles.

En cualquier caso, no hay que olvidar que para un máximo disfrute del juego se deberían evitar a toda costa los personajes ficticios.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE FICHA I 

Gabriel, Simón, María, Juan y Pedro están creando sus personajes. Gabriel acaba de terminar de repartir los diez puntos entre sus Atributos, quedando así su ficha:

- | | |
|---------------|--------------|
| • Destreza: 0 | • Energía: 1 |
| • Lógica: 3 | • Memoria: 2 |
| • Carisma: 1 | • Empatía: 3 |

El DJ lee los Atributos Físicos (Destreza y Energía) en alto para que el resto de jugadores opinen, así que Simón, María, Juan y Pedro votan cada uno colocando un dado tras la pantalla del DJ, con los siguientes resultados en los dados: 4, 3, 4 y 5. Como un 1 ó 2 es “-”, 3 ó 4 es “=” y 5 ó 6 es “+”, el resultado se puede traducir en “=, =, =, +”. En consecuencia, el DJ anuncia que el Rasgo Físico de Gabriel permanece inalterado y que este se queda con los elementos negativo y positivo de su Aspecto del Rasgo Físico.

Gabriel nunca le ha tenido gran aprecio a su forma física, pero sí que sabe que es bastante difícil que se canse, así que elige como Aspecto positivo *“Infatigable”* y como negativo *“Lento”*.

Ahora es el turno de calcular los Atributos Mentales (Lógica y Memoria), así que todos los jugadores salvo Gabriel votan con sus dados, con un resultado de “+, +, =, +”, así que Gabriel debe subir su Memoria a 3 (su Lógica ya tiene valor 3, que es el máximo) y eliminar el elemento positivo de su Aspecto.

Gabriel se tiene en muy baja estima, así que elige *“Hay cosas que quería olvidar”* como elemento negativo de su Aspecto del Rasgo Mental. El DJ lo permite alegando que se puede usar en las tiradas de Memoria para recordar cosas malas de su pasado.

Para los Atributos Sociales, los votos se quedan en “=, -, =, -”, lo que se traduce en un empate, por lo que será el propio Gabriel quien tenga que elegir si bajar o mantener el Rasgo. Elige bajar un punto su Carisma. Algunos de los otros jugadores rechistan, alegando que lo que debería bajar es Empatía, pero el DJ zanja la discusión diciendo que la decisión de qué Atributo bajar es siempre del jugador afectado, así que Gabriel continúa y elige como elemento positivo de su Aspecto *“Nunca olvido una cara”*.

RETOQUES FINALES

La mayoría de los personajes ya estarán terminados, pero no hay que olvidar que la vida anterior de estos también existe, y podría modificar la ficha de manera permanente. Por eso, el jugador podría elegir una Secuela de Estrés Temporal (ver página 41) o Permanente (ver página 43), para que estuviera en su ficha desde el inicio de la partida.

Elegir activamente uno de estos defectos supone una desventaja, así que el jugador mejorará también el Aspecto del Rasgo afectado para compensarlo. Elegir una Secuela Temporal supondría eliminar el elemento negativo del Aspecto (si lo tiene) o añadir un elemento positivo (o el segundo si ya tenía uno).

En cambio, si elige una Secuela Permanente eliminará el elemento negativo de su Aspecto (de tenerlo) y también añadirá otro elemento positivo a su Aspecto. Si ya carece de elemento negativo en este Aspecto, añadirá dos elementos positivos en vez de uno.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE FICHA II ☀

Juan le dice al DJ que quiere elegir una Secuela de Estrés para su personaje, puesto que perdió la visión de un ojo debido a un absurdo problema con el líquido de las lentillas y el pegamento de contacto, y explica que es importante que eso esté en la ficha en la forma de una Secuela Física Permanente.

A partir de ahora, Juan tendrá una penalización de -1 a cualquier tirada asociada a la vista (incluyendo el combate). La buena noticia es que podrá añadir un elemento positivo adicional a este Aspecto, además de eliminar el elemento negativo "*Algo envejecido*". Como elemento positivo elige "*Despertar atento*", ya que no quiere tener de nuevo ese problema con el pegamento.

Además de estos retoques, los PJ pueden empezar con algo de Coraza contra algún tipo de Estrés. La Coraza se explica en la página 40 y representa la manera en que, a fuerza de costumbre, al personaje dejan de afectarle las situaciones estresantes que tienen lugar a su alrededor. Las seis barras que aparecen en la parte inferior de cada Rasgo en la ficha de juego son los puntos temporales: los tres de la izquierda corresponden al Estrés, mientras que los de la derecha corresponden a la Coraza. Se empieza a llenar los puntos desde abajo, y al completar una de las barras se consigue un punto permanente. De esta manera, por cada punto permanente de Coraza que un jugador adquiera en un Rasgo durante la creación de personaje, su PJ ganará un punto de Estrés Permanente. Alcanzar los tres puntos de Estrés Permanente en un mismo Rasgo significa la muerte del personaje, así que el máximo de Coraza que se puede adquirir es 2.

RESUMEN DE REGLAS ☀

- **Elegir Concepto o elección comunal (opcional):** El jugador elige un Concepto que le defina, o bien escoge uno entre los propuestos por el resto de jugadores.
- **Repartir 10 puntos entre los seis Atributos:** Mínimo 0, máximo 3.
 - Votación secreta: El resto de jugadores votan simultáneamente por cada Rasgo con un dado oculto: 1 ó 2: -, 3 ó 4: =, 5 ó 6: +.
 - Se reasignan los puntos según el resultado de la votación.
- **Elegir Aspecto:** Global (+/-1 a una cualidad global) o específico (+/-2 a una especialización).
 - Si la votación tuvo como resultado mayoría de -, elegir elemento positivo. Con mayoría de =, elegir negativo y positivo. Con mayoría de +, elegir elemento negativo.
- **Retoque finales**
- **Secuela de Estrés (opcional):** Temporal (elimina elemento negativo o añade elemento positivo al Aspecto) o Permanente (elimina elemento negativo y añade elemento positivo al Aspecto).
 - Coraza (opcional): Gana un punto de Estrés por cada punto de Coraza (máximo 2 por Rasgo).

SISTEMA DE JUEGO

*E*l fin del mundo utiliza un sistema de reglas propio llamado STRES (Sistema de Tratamiento Realista en Exceso Simplificado), que intenta recompensar la implicación de los jugadores en la partida mediante unos mecanismos sencillos pero potentes, que pondrán en peligro aquello que más quieren.

Por la propia mecánica del juego, este no está recomendado para personas excesivamente sensibles o inmaduras, ya que se utilizarán muchos elementos de la vida real para conseguir el mayor realismo posible.

En toda partida de *El fin del mundo* sucederá algo que destruirá la sociedad tal y como la conocemos, lo que significa que muchas de las cosas que quieren los jugadores serán destruidas por el camino. Este juego trata de cómo les afectan esas pérdidas y de cómo sus consecuencias son, muchas veces, más peligrosas que las producidas por el daño físico.

MECÁNICA DE JUEGO

Las tiradas de STRES se realizan tirando uno o dos dados de seis caras (a partir de ahora 1D6 y 2D6 respectivamente). Si el juego pide lanzar “el mejor de 2D6”, el jugador debe lanzar 2D6 y quedarse con el resultado más alto. El resultado de la tirada indicará su Nivel de Éxito de la misma, tal y como se explicará a continuación.

A menos que se diga lo contrario en la descripción de la tirada, se necesita como mínimo un turno para realizar una acción. Los turnos representan el tiempo necesario para que un personaje ejecute una acción sencilla, como puede ser dar un salto, realizar un disparo o esconderse tras un matorral. Aunque se puede establecer que tienen una duración aproximada de un segundo, se trata de una medida muy aproximada, y el DJ siempre podrá determinar una duración diferente si así lo necesita.

¿CUÁNDO TIRAR LOS DADOS?

Este juego no pretende cubrir exhaustivamente cualquier situación posible en la vida real, y no debe usarse de ese modo. Incluso en momentos en los que pueda suponer peligroso para los PJ, no es necesario utilizar el sistema de juego para determinar el éxito o fracaso final de una acción, a menos que resulte interesante narrativamente. Por ejemplo, hacer la comida no es algo que requiera una tirada normalmente, pero si un PJ intenta impresionar a alguien con sus dotes culinarias, la tirada podría considerarse necesaria.

Así, conducir hasta la oficina no precisaría de tirada, pero si esquivar un tráiler de dieciséis ruedas que marcha sin control en sentido contrario. A discreción del DJ, puede ser necesaria una tirada para intentar conducir toda una noche sin quedarse dormido, o por el contrario, puede estimar que el resultado de una acción es, directamente, un éxito o un fracaso.

El DJ decidirá cuándo es imprescindible tirar dados, pero por regla general se hará para zanjar conflictos generados en el transcurso natural de la partida.

TIPOS DE TIRADA

En este juego existen dos tipos de tirada, que cubren de manera amplia las diferentes situaciones posibles. Dependiendo de la naturaleza de la acción, se realiza un tipo u otro de tirada.

Si la acción es opuesta por un oponente con la capacidad activa de resistirse, se debe efectuar una tirada enfrentada para reflejar esta oposición. En cambio, si la acción no tiene una oposición activa, se debe efectuar una tirada simple.

TIRADA ENFRENTADA

Todo enfrentamiento entre dos personas, ya sea para jugar al ajedrez (Mental), en un pulso (Físico) o en un lance amoroso (Social), se puede adscribir a uno de los tres Rasgos.

Es posible que se den discusiones sobre la naturaleza de algún conflicto específico. ¿Llegar al centro de un laberinto antes que tu contrincante es un desafío Físico, por tratarse de una carrera, o Mental, por exigir la resolución de un rompecabezas? Quizás el laberinto sea muy corto, o tenga trampas a esquivar en su recorrido, de manera que el Rasgo Físico es más importante, y por ello el conflicto se resolvería como tal. En cambio, si el laberinto es muy largo e intrincado, el Rasgo utilizado sería el Mental. El DJ decidirá en estos casos, pero sea cual sea su elección, ambos contrincantes deberían utilizar el mismo Atributo para resolver la disputa.

También es probable que el DJ prefiera hacer una tirada de un Atributo Mental para determinar cómo se desenvuelve el personaje en el laberinto, y además pida diferentes tiradas de los Atributos Físicos para las trampas que encuentre. Quizás esta sea la mejor opción para darle un peso narrativo muy grande a este desafío, pero si lo realmente interesante ocurre al final del laberinto, debería bastar una sola tirada para resolverlo.

Una vez elegido el Rasgo que se va a utilizar, la resolución del conflicto se llevará a cabo con una sola tirada. La única excepción a esta norma se da en los casos en los que haya un conflicto de un Rasgo Social entre dos PJ, que se tendrá que resolver mediante la interpretación pura: no se puede obligar a un PJ a hacer algo en contra de la voluntad de quien lo interpreta como consecuencia de una tirada de dados.

INICIATIVA

El personaje con el valor más alto en el Atributo  del Rasgo elegido será quien elija la acción a realizar. Eso no significa necesariamente que tenga más probabilidades de ganar el enfrentamiento, pero sí decidirá la naturaleza exacta del mismo. Así, en un combate (Rasgo Físico), el contrincante con una mayor Destreza ganará la iniciativa.

Si hay empate, los contrincantes deberán declarar quién es el atacante y quién el defensor, siempre que el DJ lo permita teniendo en cuenta la naturaleza de la acción. La decisión será rápida, y si se demora más de unos segundos, será el propio DJ quien decida. Puede ocurrir que el oponente con un mayor Atributo  prefiera ser defensor, así que puede elegir retrasar su acción y dejar que sea su adversario quien tome la iniciativa.

Si el defensor lo es por decisión propia (ya sea porque haya habido un empate o porque escoja retrasar su acción), dicho personaje ganará una bonificación de +1 al resultado de su tirada, dado que podrá reaccionar con mayor previsión. Esto puede parecer realmente jugoso, y muchos jugadores podrían sentirse tentados de retrasar siempre su acción para conseguir un beneficio táctico, pero de este modo perderán la ventaja de elegir cómo resolver la acción.

En los casos en los que sea difícil determinar un “defensor”, como por ejemplo en una carrera o una partida de ajedrez, quien tenga la iniciativa será considerado el defensor, pero sin el +1 correspondiente y sin que pueda elegir la acción.

EJEMPLO DE TIRADA ENFRENTADA I (CALCULAR INICIATIVA) ☈

Juan tiene una discusión bastante desagradable con María sobre qué camino han de tomar. Los nervios están a flor de piel, y como no pueden resolver la discusión con una tirada enfrentada del Rasgo Social porque ambos son PJ, Juan va a intentar demostrar su punto de vista por la fuerza.

Por supuesto, esto es una tirada enfrentada que claramente podemos asignar al Rasgo Físico, así que se comparan los Atributos ~~Físicos~~ Físicos de ambos personajes: están empatados a Destreza 3. Juan prefiere permanecer como defensor, aunque el DJ no lo permite, ya que el combate lo está iniciando él con su acción. Así, María termina siendo la defensora, con una bonificación de +1.

Si María hubiera tenido Destreza 2, el resultado hubiera sido el mismo, pero María no habría obtenido el +1 por ser la defensora, ya que no habrían tenido que desempatar.

GRADO DE HABILIDAD

Saber quién actúa primero en un conflicto no determina quién resulta vencedor del mismo. Para ello hay que calcular el Grado de Habilidad. Este cálculo se realiza mediante un recuento de todos los factores que puedan influir en el conflicto:

- 1 \ **Puntuación del Atributo:** Se utiliza como base para calcular el Grado de Habilidad.
- 2 \ **Concepto:** Si el Concepto de personaje tiene algo que ver con el conflicto a resolver, suma +1 o incluso +2 al resultado de la tirada si se trata de un conflicto extremadamente relacionado con el Concepto definido por el jugador. De la misma manera, el Concepto elegido podría restar -1 o -2, a decisión del DJ.
- 3 \ **Aspecto:** Si uno o varios de los elementos del Aspecto del Rasgo están relacionados con el conflicto, suma o resta el modificador oportuno, según el área de aplicación de éste. El modificador puede ser de +1 o -1 en el caso de que sea un campo genérico, o de +2 o -2 en el caso de que se trate de algo muy concreto (ver página 23).
- 4 \ **Estrés Permanente:** Cada punto de Estrés Permanente en el Rasgo asociado a la tirada supone una penalización de -1.

EJEMPLO DE TIRADA ENFRENTADA II (CALCULAR GRADO DE HABILIDAD) 

Como Juan ha ganado la iniciativa en el combate con María, es él quien decide la acción a realizar. Quiere ser duro y contundente, pero no desea matar a María, así que anuncia que carga con todo su peso contra su compañera, pero sin usar armas.

El Grado de Habilidad de Juan se calcula considerando todos los factores: Puntuación del Atributo (3) + Concepto (no se aplica) + Aspectos (no se aplica) + Estrés Permanente (0) + herramienta (0, ya que ha decidido atacar sin armas) + posición estratégica (+1, ya que ha atacado por sorpresa), que suman un total de 4.

Para hallar el Grado de Habilidad de María se hace el mismo cálculo, en el mismo orden: Puntuación del Atributo (3) + Concepto (no se aplica) + Aspectos (no se aplica) + Estrés Permanente (0) + herramienta (0, ya que ha decidido defendirse sin armas) + posición estratégica (+1, por ser la defensora), que suman un total de 4. Están empatados, por lo que tiraría el dado María, que está defendiendo. Juan se plantea sumar un punto de Estrés Temporal para poder tener un +1 en el combate y así ganar a María (siempre y cuando ella no haga lo mismo). Pero antes hacerlo, el resto de jugadores, que estaban contemplando estupefactos el arrebato de ira de Juan, deciden intervenir y se convierten en Apoyos para María.

Ninguno de ellos supera el Atributo de Juan, ya que lo tiene al máximo, así que sus Apoyos suman +1 por persona, concediendo un total de +3 a María. Juan suma 4 y María suma 7, así que ella ganaría el cálculo de Grados de Habilidad este turno.

-
- 5\ Herramienta:** En determinados conflictos, algunos de los contrincantes podrían utilizar algún tipo de herramientas para ayudarse. Estas herramientas otorgan un modificador que puede ir de -2 a +2. En el caso de un combate, este factor se explica más detalladamente en las páginas a partir de la página 49.
 - 6\ Posición estratégica:** No es lo mismo golpear a alguien que tienes a tu espalda que intentar intimidar a alguien rodeado de tus amigos. La posición estratégica es muy importante y puede conceder desde +0 a +2 a la tirada.
 - 7\ Varios:** Esto engloba todo aquello que pueda influir en el conflicto y que no haya sido recogido por las demás categorías, desde que el personaje esté esposado, hasta que la habitación esté parcialmente inundada o que una Secuela de Estrés lo limite. Ningún factor externo podrá suponer más de un +2 para ninguno de los dos bandos, aunque puede darse el caso de que varios factores se sumen, otorgando una mayor bonificación o penalización.

APOYOS

A veces, llevar a cabo una acción conjunta y sincronizada consigue un resultado mucho mejor que lanzarse por separado a conseguir lo mismo. Por eso, el STRES permite que un personaje (ya sea PJ o PNJ) ayude a otro en un conflicto. Para hacerlo, deberá sacrificar su acción de ese turno, así que debe sopesar seriamente las consecuencias de su Apoyo.

Una vez se ha asignado el Apoyo de ambos bandos, se calculan las bonificaciones de cada uno. Si cualquiera de los personajes que apoyan un bando tiene un valor de Atributo MAYOR que el personaje principal del otro bando, sumará su valor de Atributo completo al Grado de Habilidad de su aliado. Si el valor de Atributo es IGUAL o MENOR, solo sumará +1 al Grado de Habilidad.

El DJ puede limitar el número de Apoyos en un conflicto (o vetarlos por completo), ya que existen conflictos en los que un Apoyo no tiene sentido. Por ejemplo, en una carrera da igual cuanta gente te anime desde las gradas, ya que nadie va a correr por ti. De igual manera, un combate podría tener múltiples Apoyos, pero el DJ puede limitarlos si, por ejemplo, este tiene lugar en un lugar estrecho o con poca visibilidad.

SOBREESFUERZO

Cuando todo está perdido, las personas pueden hacer locuras para salvar la situación, aun si eso supone un peligro físico para sí mismas. Para reflejar esto, un personaje puede sumarse puntos de Estrés Temporal, hasta un máximo de 3, consiguiendo una bonificación de +1 por cada punto de Estrés recibido. Esta bonificación será útil en una única tirada, pero si por culpa de esta adquisición de Estrés Temporal se aumenta el contador de Estrés Permanente, los efectos de dicho incremento no se harán notar hasta el final de la acción actual.

En efecto, esta regla podría hacer que un personaje muriese, ya que llenar por completo un contador de Estrés Permanente significa la muerte. Pero esta sería una muerte heroica, ya que la acción se llevaría a cabo antes del fallecimiento, o mejor dicho, lo provocaría.

RESOLUCIÓN DEL CONFLICTO

Tras sumar todos los factores y calcular los Grados de Habilidad, se puede resolver el conflicto. Los Grados de Habilidad se comparan entre sí, y se tiran los dados siguiendo esta tabla:

- Ⓐ Si el Grado de Habilidad del atacante es igual o mayor que el doble del Grado de Habilidad del defensor +1 (doble +1): El atacante obtiene un resultado de 6.
- Ⓑ Si el atacante supera el Grado de Habilidad del defensor: El atacante obtiene el mejor resultado de 2D6.
- Ⓒ Si hay un empate: El defensor obtiene el resultado de 1D6.
- Ⓓ Si el defensor supera el Grado de Habilidad del atacante: El defensor obtiene el mejor resultado de 2D6.

EJEMPLO DE TIRADA ENFRENTADA III (CALCULAR NIVEL DE ÉXITO) 

Como el Grado de Habilidad de María supera el de Juan, pero no por el doble +1, tiene que tirar 2D6, quedándose con el mayor resultado. María obtiene un 3 y un 5 en la tirada, así que su resultado es 5.

No obstante, María tiene bastante tripa, lo que se refleja en su Energía de 1. Por eso, afortunadamente para Juan, el Nivel de Éxito se reduce de 5 a 2, que es el máximo éxito que permite el Atributo  de María.

Como no han utilizado ninguna herramienta, el Nivel de Éxito no se modifica tras la limitación, pero María decide que ella nunca había querido hacerle daño a Juan, así que anuncia que utilizará los dos puntos para agarrar a Juan entre los cuatro personajes involucrados e inmovilizarlo contra el suelo, consiguiendo una posición estratégica adicional que la beneficiará en sus siguientes turnos.

Estos dos puntos de ventaja se restarán al Grado de Habilidad de Juan en el siguiente turno. Juan analiza la situación y sabe que lleva las de perder, así que se rinde y deja que sus compañeros lo reduzcan.

- Si el Grado de Habilidad del defensor es igual o mayor que el doble del Grado de Habilidad del atacante +1 (doble +1): El defensor obtiene un resultado de 6.

El resultado del dado es el Nivel de Éxito del conflicto, que normalmente se traduce de forma directa en puntos de Estrés Temporal que tendrá que añadirse el perdedor del conflicto. De forma alternativa, el ganador puede elegir no dañar al oponente y, a cambio, conseguir una ventaja táctica contra él. Por ejemplo, en una carrera, nadie va a conseguir que el Estrés Físico de la otra persona aumente, por lo que el éxito del conflicto se empleará para sacarle ventaja al oponente y correr más que él.

En algunos casos, es posible que el DJ decida establecer un número total de Niveles de Éxito que, al ser alcanzados tras varias tiradas, determinen el resultado final de un conflicto (por ejemplo, llegar a la meta o perder entre el tráfico al coche que te persigue). El DJ también puede sumar el Nivel de Éxito de una acción como bonificación a la siguiente tirada.

En caso de elegir que el éxito de la tirada se traduzca en puntos de Estrés Temporal, por cada punto sufrido se marcará una de las casillas del marcador de Estrés del Rasgo en cuestión. Cuando se complete cada una de las barras de puntos de Estrés Temporal (empezando por la de más abajo), el número de puntos de Estrés Permanentes pasará automáticamente a ser igual a la cifra que se encuentra junto a dicha barra.

LIMITACIONES Y BONIFICACIONES AL CONFLICTO

Por muy certero que sea el golpe, o por muy inspirado que estés a la hora de flirtear con otra persona, siempre existe un nivel máximo de éxito que se puede alcanzar. Hay límites a lo que alguien puede conseguir, independientemente de la ayuda con la que cuente.

El Atributo  de cada Rasgo se utilizará para limitar las posibilidades del personaje, siendo el doble del mismo el Nivel de Éxito máximo al que este podrá aspirar. Por ejemplo, alguien que fuese a golpear a otra persona (Rasgo Físico) y obtuviera un 6 en el dado, pero tuviese Energía 2, vería su Nivel de Éxito reducido a 4 (que es el doble de su Energía 2). La única excepción a esta regla son los Atributos con valor 0, que suponen un Nivel de Éxito máximo de 1. Esta regla solo se aplica en el caso de tener que tirar los dados, por lo que si en algún momento se consigue superar el Grado de Habilidad del oponente por el doble +1, el Nivel de Éxito seguirá siendo 6.

Además de la limitación, existen muchas herramientas que ayudan a mejorar los resultados. Esto tiene especial relevancia en el combate, dado que no es lo mismo atacar con un puño americano que con una sierra mecánica en llamas. Las bonificaciones al combate se detallan en la sección de Combate a partir de la página 49.

INFORMACIÓN ADICIONAL

JUGAR SIN LIMITACIONES

Una manera de simplificar el juego es eliminar las limitaciones. Esto puede ser demoledor, ya que el Estrés se acumulará rápidamente, hasta hacer imposible el desarrollo de la partida. No se recomienda esta opción, salvo si quieres hacer que tus jugadores teman realmente por las vidas de sus PJ. En todo caso, utilizar esta regla opcional en una campaña es una completa locura, y solo debería plantearse para partidas de una sola sesión.

TIRADA SIMPLE

Al igual que sucede con las tiradas enfrentadas, toda tirada simple depende directamente de uno de los tres Rasgos de los personajes. También se usará el Grado de Habilidad, aunque en este caso no existirá un oponente propiamente dicho que vaya a oponerse a la acción, por lo que cambiarán algunos detalles.

En primer lugar, el propósito de una tirada simple es realizar una tarea con un objetivo definido, normalmente acumulando Niveles de Éxito con varias tiradas, hasta alcanzar la cifra adjudicada por el DJ a esa labor. También existe la posibilidad de que haya un límite de tiempo para llevar a cabo la tarea, por lo que aunque se acumule una gran cantidad de éxitos, el intento fracasará igualmente si se han necesitado demasiadas tiradas para obtenerse.

EJEMPLOS DE DIFICULTADES

FÍSICO

- Saltar de un columpio en marcha: Dificultad 3, 1 éxito.
- Subir una bombona de butano tres pisos: Dificultad 4, 3 éxitos.
- Tirar un muro con una maza: Dificultad 5, 9 éxitos.
- Destrozar un coche a patadas: Dificultad 7, 11 éxitos.
- Saltar de un edificio a otro: Dificultad 9, 1 éxito.

MENTAL

- Hacer una sopa de letras: Dificultad 3, 1 éxito.
- Hacer la declaración de la renta: Dificultad 4, 3 éxitos.
- Piratear un servidor protegido: Dificultad 5, 7 éxitos.
- Ganar un concurso televisivo: Dificultad 7, 5 éxitos.
- Estudiar unas oposiciones: Dificultad 9, 13 éxitos.

SOCIAL

- Hacer reír a un borracho: Dificultad 3, 1 éxito.
- Aguantar el llanto en un funeral: Dificultad 4, 3 éxitos.
- No desafinar en el karaoke: Dificultad 5, 1 éxito.
- Seguir el protocolo en una velada con el rey: Dificultad 7, 5 éxitos.
- Ganar el Nobel de Literatura: Dificultad 9, 11 éxitos.

Para realizar una tirada simple, el jugador anuncia lo que quiere hacer y el DJ establece una dificultad y el Nivel de Éxito total a alcanzar, así como un límite de tiradas (si procede). El jugador lanzará 1D6 y sumará su Grado de Habilidad, comparando el resultado con la dificultad establecida. Igualar la dificultad no sumará ningún Nivel de Éxito. Solo si se sobrepasa la dificultad, la cantidad por la que se sobrepase se sumará al Nivel de Éxito.

La dificultad de referencia, para una tarea que requiera un poco de esfuerzo pero que no resulte excesivamente complicada, es 4. El DJ debería ajustar la dificultad que adjudica a una acción partiendo de este punto. No existe ningún límite, pero una tarea con dificultad 9 debería considerarse casi imposible. El número de Niveles de Éxito cuantifica lo laboriosa que es la tarea, por lo que una acción que se resuelva en un momento necesitará muchos menos Niveles de Éxito que otra que requiera un mes de estudio, aunque sea más sencilla.

Si quiere, un jugador también puede seguir haciendo tiradas para incrementar los Niveles de Éxito después de haber conseguido los necesarios para llevar a cabo con éxito una tarea, si prevé que alguien va a intentar oponerse a las consecuencias de su acción más adelante, quizás cuando no esté presente. Así, si alguien intentase atravesar una barricada en cuya realización se han invertido más Niveles de Éxito de los que eran necesarios para llevar a cabo esa acción, tendría que sumar esos Niveles de Éxito adicionales a los que debería alcanzar normalmente para atravesarla.

EJEMPLO DE TIRADA SIMPLE ☀

María, Pedro, Gabriel y Simón deciden que todos necesitan un descanso, y que es la presión del momento que están viviendo lo que ha llevado a Juan a atacar inesperadamente a María. De todas formas, no se terminan de fiar de Juan, así que lo dejan atado cuando se van a dormir.

Simón dice que es el más indicado para atarlo, ya que ha estudiado la teoría de las supercuerdas. Tiene Destreza 2 pero, lamentablemente, el DJ no admite su Aspecto "Físico teórico con respuesta prioritaria a desastres" para hacer nudos. En cualquier caso, hacer un nudo fuerte es una tarea relativamente sencilla (dificultad 4, 3 éxitos), así que se pone manos a la obra y tira el dado. El resultado es 2, que sumado a su Grado de Habilidad se queda en 4. Como no supera la dificultad, no suma ningún Nivel de Éxito, pero al menos no gana Estrés Temporal por su fracaso.

Vuelve a tirar el dado, sacando un 1 esta vez, lo que suma 3, quedándose por debajo de la dificultad establecida y, por lo tanto, ganando un punto de Estrés Físico Temporal. Pedro y María se ponen nerviosos y van a intentar ayudarle, pero el DJ dice que solo uno puede ayudar, ya que más personas solo entorpecerían el trabajo. Pedro es el que finalmente accede a hacerlo, dando a Simón un +1 en su tirada.

Simón vuelve a tirar y saca un 3, que se suma con su Grado de Habilidad y el Apoyo de Pedro para un total de 6. Con una dificultad de 4 a batir, Simón por fin obtiene dos Niveles de Éxito. Pero no son suficientes, y Simón tiene que conseguir otro más, lo que significa una cuarta tirada. El DJ le avisa de que al hacer esta cuarta tirada sufrirá Desgaste, ganando tanto Pedro como Simón otro punto de Estrés Temporal (Simón tiene Energía 2, que le da 3 turnos en total para aguantar el Desgaste). Pedro se queja, alegando que él no ha estado ayudando los cuatro turnos, pero el DJ lo ignora diciendo que lo importante es que Simón gana ese punto y que, por ende, todos sus Apoyos lo ganan también. Juan sigue riéndose para sus adentros.

Simón tira el dado y saca un 4, consiguiendo así un total de 7, lo que significa 3 Niveles de Éxitos más que se suman a la dificultad de deshacer el nudo. Por lo tanto, al final consiguen hacer el nudo y, además, con 3 Niveles de Éxitos más de los necesarios. Satisfechos y agotados, se echan a dormir.

Juan no espera mucho, y en cuanto ve que las respiraciones de sus compañeros son regulares, saca el cuchillo de combate de su manga y empieza a cortar la cuerda. Como tiene Energía 3, decide tomarse las cosas con calma para desatar el nudo, ya que es algo más difícil deshacerlo que hacerlo (dificultad 5, 3 éxitos + 3 éxitos adicionales por la tirada de Simón). Juan se concentra cuatro turnos antes de realizar la tirada, evitando así subir su Estrés Temporal. Por tanto, su Grado de Habilidad para esta tirada es: Atributo (3) + herramienta (+1) + 4 turnos de concentración (+4) = 8. Juan tira el dado y obtiene un 4, por lo que corta el nudo sin problemas y se marcha en mitad de la noche mientras masculla un "Aficionados" para sí.

DESGASTE Y FRUSTRACIÓN

Intentar sin éxito una tarea una y otra vez es algo bastante frustrante. Para representarlo en el juego, fallar una tirada (es decir, que la suma del resultado del dado más el Grado de Habilidad sea menor que la dificultad) supone ganar tantos puntos de Estrés Temporal en ese Rasgo como la diferencia entre el resultado final y la dificultad.

RESUMEN DE REGLAS **TIRADA ENFRENTADA**

- Calcular iniciativa:
 - Comparar  +1 al que elija ser Defensor en caso de empate (si hay Defensor).
- Calcular Grado de Habilidad:

1 / Atributo  .	5 / Herramientas.
2 / Aspecto.	6 / Posición estratégica.
3 / Concepto.	7 / Varios.
4 / Estrés Permanente.	
- Cálculos adicionales:
 - Apoyos: +1 (o valor completo del Atributo si supera al oponente).
 - Sobreesfuerzo: +1 / punto de Estrés Temporal (máximo 3).
- El personaje determinado al comparar Grados de Habilidad anota el resultado o hace una tirada:
 - Doble +1: 6.
 - Mayor que: Mejor de 2D6.
 - Empate: Defensor lanza 1D6.
- Limitar Nivel de Éxito a Atributo  x2
- Sumar bonificaciones por herramienta.

TIRADA SIMPLE

- Calcular Grado de Habilidad:

1 / Atributo.	5 / Herramienta.
2 / Aspecto.	6 / Posición estratégica.
3 / Concepto.	7 / Varios.
4 / Estrés Permanente.	
- Cálculos adicionales:
 - Apoyos: +1 (si el DJ lo admite).
 - Sobreesfuerzo: +1 / punto de Estrés Temporal (máximo 3).
 - Concentración: +1 por turno gastado.
- Sumar el dado contra:
 - Dificultad: Mínimo a alcanzar.
 - Éxitos: Número de Niveles de Éxito a acumular.
- Frustración: Si la tirada no alcanza la dificultad, la diferencia se suma a Estrés Temporal.
- Desgaste: Cada (Atributo  x2) turnos, sumar 1 Estrés Temporal (también a Apoyos).

Pero incluso si se realiza con éxito la tarea, también resulta agotador hacer lo mismo una y otra vez. Este elemento del juego se representa con el Desgaste. Un PJ podrá tirar dados para realizar una misma tarea un número de veces igual al resultado de multiplicar su Atributo  por 2 y restar 1. A partir de la siguiente tirada sufrirá Desgaste, es decir, sumará un punto de Estrés Temporal a ese Rasgo. Esto también se aplica a los Apoyos.

De esta manera, alguien con Energía 2 podrá intentar mantener una carrera durante 3 tiradas (Energía x 2 - 1 = 3) sin problemas, pero la cuarta tirada le hará ganar un punto de Estrés Temporal. En cambio, alguien con Energía 3 podría aguantar hasta 5 tiradas. Por desgracia, alguien con Energía 0 ganará un punto de Estrés con cada tirada, incluyendo la primera.

CONCENTRACIÓN Y ESPECIALIZACIÓN

Hay tareas tan difíciles que, incluso con el equipo adecuado, son muy difíciles de conseguir en poco tiempo. Así, una tarea con dificultad 9, incluso con Apoyos, es un ejemplo de una tirada compleja con altas probabilidades de fallo.

Un jugador puede decidir emplear más tiempo del estrictamente necesario para llevar a cabo una labor, y concentrarse para acumular bonificaciones que sumar a una sola tirada. Por cada turno que decida no tirar el dado, el personaje ganará un +1 por él y otro +1 por cada uno de sus Apoyos. Por ejemplo, si con Energía 2 se concentra durante 3 turnos adicionales junto a 2 Apoyos para echar abajo un muro con mazas (dificultad 5, 9 éxitos), la tirada sería Energía (2) + herramienta (+1) + 2 Apoyos (+2) + 3 turnos de concentración propia (+3) + 2 Apoyos que se concentran durante 3 turnos (+6) = 14. Así, tendría éxito en la tarea sin necesidad de tirar el dado. Por desgracia, como han estado cargando con mazas contra el muro durante 4 turnos, tanto él como sus Apoyos ganarán un punto de Estrés Físico Temporal.

Aun así, hay tareas que requieren de una especialización concreta y no todo el mundo puede ayudar a realizarlas, así que el DJ puede decidir denegar el Apoyo de ciertos PJ por considerar que no están capacitados para ello. También hay que tener en cuenta el tiempo que requiere realizar una tarea. Nadie va a poder reparar un coche en cuestión de turnos, ya que esta es una tarea que se debería medir más bien en minutos, o incluso horas.

Será el DJ quien decida cuánto tiempo es necesario para hacer una tirada de una tarea concreta, pero realmente será el sentido común el que dicte esto: por muy buena que sea la tirada, no se puede construir un barco en la misma cantidad de tiempo que tarda alguien en aproximarse por detrás y golpear al personaje en la cabeza con un remo.

LA MUERTE Y OTRAS MANERAS DE DEJAR DE JUGAR

La acumulación de Estrés es la única manera de morir en este juego. Así, cuando llega al tercer punto en cualquiera de los tres contadores de Estrés Permanente, el PJ se volverá injugable. La forma exacta en que esto ocurra variará mucho, dependiendo de la situación.

No tiene sentido que alguien que ha sobrevivido a una caída desde un acantilado, sufriendo fracturas y lesiones varias, muera por ganar Estrés Físico al fallar la tirada para hacerse un torniquete, así que la descripción de los motivos de la muerte debe ser coherente con lo ocurrido. Teniendo eso en cuenta, el personaje dejará de ser controlable a efectos de juego. Quizás siga con vida, pero boqueando como un pez al sol, esperando a la muerte y sin que el jugador tenga ningún tipo de posibilidad de salvarlo, o quizás siga andando hasta el hospital más próximo, para morir por heridas internas.

O quizás el DJ prefiera que siga jugando, a sabiendas de que es solo su adrenalina lo que permite que siga en pie y de que en cuanto pare a descansar, morirá. Esto puede ser muy interesante dramáticamente, y tal vez sea una bonita forma de dejar que el jugador se despida de su álder ego en el juego. De este modo, puede planear venganzas suicidas llegado el momento o llevar a cabo cualquier otra acción de la que será imposible salir con vida, si con ello va a salvar al resto del grupo.

Pero aunque la narración de una muerte por Estrés Físico es algo relativamente sencillo de entender, es más difícil de comprender el Estrés Mental y Social, ya que no son heridas que dañen físicamente al jugador, sino algo mucho más sutil: un PJ que completa su contador de Estrés Mental o Social es un personaje que deja de luchar contra su destino.

Por el motivo que sea, ha decidido que morir es la única decisión que le queda por tomar, y en ese preciso momento la toma. Quizás el jugador siga interpretando normalmente, pero en el momento más inesperado, el DJ tomará el control. Puede que se echen todos a dormir y, a la mañana siguiente, le encuentren ahorcado. O puede que vea una foto de su difunta novia y se quede en estado catatónico irreversible.

Tampoco es necesario ser así de drástico. A lo mejor la decisión que toma el PJ es la de irse e iniciar una vida en otro lugar, renegando para siempre de su pasado. Puede que los jugadores le olviden pero más tarde se vuelvan a encontrar con él como un PNJ más, con un huerto y una familia recién formada.

Este es, sin lugar a dudas, uno de los elementos del juego que más madurez exige a los jugadores. Aquí no es un personaje cualquiera el que muere, ni de las consecuencias de un accidente, sino que es una versión del propio jugador, que ha tomado de forma razonada la decisión de morir. Por esa razón, si los jugadores no son lo suficientemente maduros para aceptar este tipo de eventos, el DJ haría bien en no usarlos en sus partidas. Es mucho más sencillo describir una muerte violenta y truculenta, o narrar una desaparición sin rastro por la noche, que buscar una salida digna para un personaje que, simplemente, no quiere luchar más. Es por eso que el DJ no debería tomar estas decisiones en solitario, sino apoyarse en el jugador que ha sufrido la pérdida y amoldarse a sus propuestas, incluso si estas van en contra de los intereses de la partida.

REACCIONANDO A SITUACIONES ESTRESANTES

Todos recordamos lo que estábamos haciendo el 11-S cuando escuchamos la noticia. Es algo que nos marcó porque fue brutal e inesperado, incluso aunque no tocara a nadie conocido. Las situaciones estresantes no solo tienen que ver con lo que nos sucede a nosotros, sino también con todo aquello que le sucede a otros pero que acaba modificando nuestro estatus.

En la ficha hay dos marcadores de Estrés y Coraza. El Estrés, como ya se ha explicado, se marca tachando un cuadrado con cada punto temporal. Por cada barra que se rellene por completo se adquiere un punto permanente. La Coraza funciona de forma similar, tal como se explica más adelante.

EJEMPLO DE SITUACIONES ESTRESANTES **Baja Intensidad, poca Cercanía**
(dificultad 3, 2 éxitos):

- Un desconocido tiene un accidente frente a ti (Empatía).
- Hay un golpe de estado en un país que no conoces (Lógica).

Baja Intensidad, media Cercanía
(dificultad 4, 3 éxitos):

- Un amigo te relata la paliza que le propinaron (Empatía).
- Reconoces a un vagabundo como un antiguo amigo (Lógica).

Baja Intensidad, mucha Cercanía
(dificultad 5, 4 éxitos):

- Tu pareja te deja tras unos meses sin amaros (Empatía).
- Debes dejar un *hobby* por problemas económicos (Lógica).

Media Intensidad, poca Cercanía
(dificultad 4, 2 éxitos):

- Un desconocido está indefenso frente a ti (Empatía).
- Te atracan a punta de navaja (Lógica).

Media Intensidad, media Cercanía
(dificultad 5, 3 éxitos):

- Diagnóstican a un familiar una enfermedad crónica (Empatía).
- Te roban el coche (Lógica).

Media Intensidad, mucha Cercanía
(dificultad 6, 4 éxitos):

- Descubres a tu pareja engañándote con otro (Empatía).
- Te despiden del trabajo (Lógica).

Alta Intensidad, poca Cercanía
(dificultad 5, 2 éxitos):

- Un desconocido muere frente a ti (Empatía).
- Ocurre un atentado contra un lugar significativo (Lógica).

Alta Intensidad, media Cercanía
(dificultad 6, 3 éxitos):

- Un conocido muere frente a ti (Empatía).
- Tu mejor amigo es enviado a un frente casi perdido (Lógica).

Alta Intensidad, mucha Cercanía
(dificultad 7, 4 éxitos):

- Tu mejor amigo muere frente a ti (Empatía).
- La ciudad donde vives queda destruida sin evacuar (Lógica).

Si un PJ presencia una Escena que le resulta muy desagradable, o se ve obligado a hacer algo en contra de sus deseos, se encontrará ante una situación estresante. Cada vez que se dé una de estas situaciones, el PJ se verá obligado a realizar una tirada simple de Lógica o Empatía para asimilar

lo ocurrido. La dificultad y número de Niveles de Éxito requeridos para la tirada dependerán de la Intensidad y la Cercanía de la situación estresante. Usa la tabla de la página anterior para calcular la dificultad y los Niveles de Éxito necesarios.

No es lo mismo ver como atropellan a un desconocido que atropellar a alguien por accidente. Si el PJ es el causante del incidente, se eleva en un grado la Intensidad de la tabla. Si la acción es premeditada (por ejemplo, atropellar a alguien voluntariamente), se eleva en un grado la Cercanía.

Ambos elementos pueden también combinarse, sumando en algunos casos tanto Intensidad como Cercanía. Si por cualquier motivo alguno de estos factores hace que la tirada se salga de la tabla, ya sea en Intensidad o en Cercanía, el primer turno no se hará tirada, sino que el PJ ganará automáticamente tantos puntos de Estrés como si hubiera fallado la tirada con un 0 en el dado.

Por ejemplo, si al PJ le deja su pareja (mucha Cercanía), porque se ha dado cuenta de que ya no le importa (baja Intensidad) y ha forzado la situación para que rompieran con él (aumentando así la Cercanía), la Intensidad se sale de la tabla, por lo que el PJ fallará automáticamente la tirada con un 0, ganando tantos puntos de Estrés Temporal como la dificultad menos su Atributo  (Empatía), y a partir del siguiente turno tendrá que seguir con las tiradas normalmente.

Pero incluso estar dolido por la situación es una forma de superarla, así que a diferencia de lo que sucede en las tiradas simples, el fallo en una tirada por situación estresante también se suma al número de Niveles de Éxito, aunque haciendo ganar Estrés al PJ.

CORAZA

Un médico que lleva trabajando en urgencias más de veinte años no se impresiona por presenciar una muerte, y menos aún por ver una pierna rota o a algún desconocido llorando desconsolado. Esto es a lo que se le llama “insensibilizarse” o “ponerse una coraza” ante el sufrimiento ajeno. La Coraza Física funciona de un modo algo diferente y se explica en la sección de Combate (ver página 53).

Por eso, cada vez que un PJ supere una tirada para evitar una situación estresante, el jugador deberá anotarlo en el marcador de Coraza Temporal del Rasgo correspondiente (Mental si la tirada era de Lógica y Social si la tirada era de Empatía), ganando tantos puntos de Coraza Temporal como la Intensidad de la situación estresante. Es decir, cuando esta sea de Intensidad baja, el PJ ganará 1 punto, con Intensidad media ganará 2 puntos y con Intensidad alta ganará 3 puntos.

Cuando se rellene cada barra de puntos de Coraza Temporal se conseguirá un punto de Coraza Permanente. A partir de ese momento, el PJ no tendrá que enfrentarse (ni tirar en consecuencia) en situaciones estresantes de baja Intensidad relacionadas con el Rasgo afectado, ya que contará con una Coraza Permanente de 1. Pasará lo mismo con la Intensidad media al tener Coraza 2 y, finalmente, el PJ será inmune a las situaciones estresantes relacionadas con ese Rasgo cuando su Coraza Permanente sea de 3.

INMUNIDAD

Pese a lo que pueda parecer a primera vista, ser inmune a los sentimientos no es algo bueno, porque el cerebro no responderá a los estímulos adecuados y no tendrá defensas contra ellos. Por eso, si algún PJ llega a ser inmune en alguno de sus Rasgos y, por el motivo que sea, intenta ponerse en peligro para ayudar a alguien, para poder hacerlo tendrá que superar una tirada igual que la que tendría que hacer en el sentido contrario (si no tuviera Coraza y quisiera evitar esa situación).

Además, la poca pasión que el PJ pondrá en sus acciones se reflejará en la imposibilidad de usar los elementos positivos de su Aspecto asociado a ese Rasgo para mejorar las posibilidades de éxito de sus acciones. Por si esto fuera poco, solo podrá utilizar su Concepto para mejorar tiradas de otros Rasgos.

Finalmente, si el personaje tiene que superar una situación estresante que se salga de la tabla, no solo fallará automáticamente, sino que se desmoronará por completo. Además de ganar Estrés normalmente, el personaje reducirá a 0 la Coraza en ese Rasgo y recibirá automáticamente una Secuela Permanente asociada a él.

SECUELAS DEL ESTRÉS

El Estrés tiene un gran peso en la forma de reaccionar de los personajes. No es simplemente una cantidad de puntos que dan modificadores negativos a medida que suben. También altera el comportamiento de los personajes, ya que trabajar con altos niveles de Estrés es algo muy complicado. Por esta razón, se permite a los jugadores la opción de ganar Secuelas Temporales o Permanentes a cambio de reducir su Estrés. En ocasiones el DJ podrá limitar el tipo de Secuelas a elegir, pero debe ser la decisión del jugador la que prevalezca normalmente.

En cualquier momento en que el PJ gane Estrés (Temporal o Permanente) por cualquier motivo, su jugador puede decidir adquirir una Secuela. Dado que la Secuela elimina el Estrés que se acaba de adquirir, esta puede ser una manera de evitar la muerte. Las Secuelas se dividen en tres tipos, uno por cada contador de Estrés, y también pueden ser Temporales o Permanentes.

SECUELAS TEMPORALES

Todas las Secuelas Temporales se pueden adquirir reduciendo la puntuación de Estrés Permanente en un punto, y dejan de tener efecto al final del Acto en curso (ver página 61), salvo que el DJ considere que una Secuela Temporal ha estado muy poco tiempo en juego y decida prolongarla algo más por su interés narrativo. Por su parte, las Secuelas Físicas tienen reglas diferentes al respecto que se explican más adelante.

Una vez ha concluido la duración de la Secuela Temporal, esta desaparece sin más. Por eso, el uso de Secuelas Temporales es esencial para sobrevivir en *El fin del mundo*. Muchas veces el Estrés se acumula demasiado rápido y la vida de los PJ corre mucho peligro, así que adquirir de manera regular Secuelas Temporales será la mejor forma de salvarles la vida y ayudarles a resistir la presión.

En cualquier caso, los seres humanos tienen sus límites y no se pueden acumular más de 3 Secuelas Temporales de un mismo Rasgo simultáneamente. Lo que se puede hacer en ese caso es convertir una Secuela Temporal en Permanente, reduciendo la puntuación de Estrés Permanente en un punto adicional.

FÍSICO

- ➊ **Cansancio** (Energía -1): El personaje ha forzado la máquina, por lo que ahora tendrá que recuperar el aliento, así que sufrirá esta penalización hasta que pueda descansar. Cada Escena, el jugador tendrá derecho a realizar una tirada simple (Energía: dificultad 4, 7 éxitos) hasta superar el Cansancio.
- ➋ **Rotura** (Destreza -2): El personaje se ha roto un hueso. Mientras no esté escayolado (Lógica: dificultad 4, 7 éxitos), sufrirá una penalización de -1 en cualquier acción física, y un -2 adicional si utiliza la zona afectada. Esta Secuela no se elimina al final del Acto, sino que se mantendrá durante 6 semanas, siempre y cuando el personaje no sufra más daños en el mismo lugar.
- ➌ **Dolencia**: En este apartado se engloban problemas fisiológicos muy diferentes y será el DJ quien determine sus efectos concretos en cada caso particular. Podría tratarse de una hipotermia (Energía -1), de una herida infectada (1 punto de Estrés Temporal por cada Escena sin recibir cuidados médicos), de un veneno (de efecto variable) que necesita ser succionado (Destreza: dificultad 4, 3 éxitos), o de una quemadura (Destreza -1 a las acciones con la zona afectada) que deberá ser tratada por un médico (Lógica: dificultad 4, 3 éxitos) para que el personaje pueda actuar con normalidad.

MENTAL

- ➊ **Tristeza** (Memoria -1): El personaje se ve abrumado por el recuerdo de todo lo que ha pasado. Todas las tiradas Mentales fallidas (enfrentadas o simples) suman 1 punto de Estrés Temporal adicional al personaje.
- ➋ **Conmoción** (Lógica -1): Estar conmocionado significa tener el cuerpo bloqueado ante cualquier estímulo. Mientras esté así, el personaje se encontrará completamente indefenso, por lo que atacarle requerirá una tirada simple y no enfrentada. Después de esa primera tirada volverá en sí, pero mantendrá el -1 a Lógica.
- ➌ **Ira** (Lógica -1): El personaje se mostrará especialmente irascible. Cualquier intento de provocarlo tendrá éxito de forma automática, aunque cada turno (salvo el primero) podrá efectuar una tirada (Memoria: dificultad 4, 3 éxitos) para poder calmarse. Mientras no tenga éxito, el personaje responderá de forma violenta a cualquier tirada fallida, sea cual sea el Rasgo empleado.

SOCIAL

- ⌚ Desconfianza (Carisma -2): Alguien ha jugado con los sentimientos del personaje y ahora piensa que todo el mundo quiere hacerlo. Sentirá un rechazo adicional (un -1 adicional en Carisma) si la persona con la que se relaciona es un desconocido.
- ⌚ Miedo (Empatía -1): El estímulo que ha hecho ganar esta Secuela al personaje (a convenir con el DJ si no está claro cuál es) le producirá una aversión irracional y difícil de controlar. Estar en presencia de ese estímulo le obligará a superar una tirada (Empatía: dificultad 3, 7 éxitos) para interactuar con normalidad. El no superar la tirada puede tener como efecto desde la necesidad de salir de la estancia a sufrir un -2 temporal en algún Atributo.
- ⌚ Desconexión (Empatía -2): El personaje se ha encerrado en sí mismo. La interacción con otras personas le resulta difícil y tendrá que seguir las reglas de Desgaste en las tiradas enfrentadas del Rasgo Social.

SECUELAS PERMANENTES

Estas Secuelas son mucho más profundas que las anteriores y pueden modificar la personalidad del PJ. Adquirir cualquiera de estas Secuelas reduce el Estrés Permanente en dos puntos.

Al igual que sucede con las Secuelas Temporales, las Secuelas Permanentes también deben ser elegidas por el jugador, aunque el DJ tendrá la opción de vetarlas. Cada Secuela Permanente está asociada a una Secuela Temporal, así que en el caso de convertir una en otra (reduciendo el Estrés Permanente en un punto adicional), solo se podrá adquirir la que está asociada a ella. Los efectos de la Secuela Permanente no se suman a los de la Secuela Temporal, sino que los sustituyen.

Un personaje no podrá tener en ningún momento más de 3 Secuelas Permanentes en total entre todos los Rasgos. Así, un personaje podrá tener dos Secuelas Permanentes de un tipo y una de otro, o tres de un tipo, o una de cada, pero no más.

FÍSICO

- ⌚ Desvanecimiento (viene de Cansancio): El personaje cae inconsciente, por lo que atacarlo requiere una tirada simple, no enfrentada. Seguirá así hasta que reciba cuidados médicos (Lógica: dificultad 4, 7 éxitos). Cada Escena, un personaje puede intentar una tirada de cuidados médicos para superar el Desvanecimiento del personaje inconsciente.
- ⌚ Pérdida (viene de Rotura; Destreza -1): El personaje ha sufrido la amputación de una extremidad, o esta ha sufrido tanto que queda inutilizable. Si la extremidad ha sido seccionada, empezará a perder sangre, lo que significa ganar 1 punto de Estrés por turno. La única manera de evitar la muerte será recibir cuidados médicos inmediatos (Lógica: dificultad 4, o 6 si es el propio personaje quien se administra los cuidados, 3 éxitos).

A partir de ese momento, el PJ no podrá realizar acciones que necesiten las dos extremidades, a menos que use una prótesis (aplicando un -1 adicional a Destreza). Si la extremidad perdida es el brazo derecho y el jugador es diestro, o si se trata del brazo izquierdo y el jugador es zurdo, desde ahora tendrá que sufrir un -1 en las acciones que realice con la extremidad que le queda. Esta regla también se aplica a las piernas.

- ➊ **Dolencia crónica** (viene de Dolencia): Al igual que la Dolencia, la Dolencia crónica puede ser de muchos tipos, pero en cualquier caso tendrá un carácter prolongado en el tiempo y el personaje sentirá sus efectos de forma habitual, necesitando cuidados periódicos. Puede ser una cojera permanente, o la entrada en la fase crónica de alguna enfermedad común, pero los efectos se mantendrán hasta que acabe la Campaña.

MENTAL

- ➋ **Depresión** (viene de Tristeza; Memoria -1): La Tristeza se vuelve crónica. Todas las tiradas mentales fallidas (enfrentadas o simples) suponen ganar 1 punto de Estrés Temporal adicional. Además, en cada Escena el personaje deberá superar una tirada (Memoria: dificultad 4, 3 éxitos) que aumentará el Estrés si se falla, pero que no tendrá ningún efecto positivo si se supera.
- ➌ **Bloqueo** (viene de Conmoción; Lógica -2): En este caso, la Conmoción será casi permanente. Mientras sufra esta condición, el personaje estará completamente indefenso, por lo que atacarle requerirá una tirada simple, y no enfrentada. Después de esa primera tirada volverá en sí, pero mantendrá el -2 a Lógica. El personaje se hallará en un estado de desidia, por lo que no podrá hacer tiradas propias a menos que antes supere otra (Lógica: dificultad 3, 2 éxitos), aunque sí podrá servir de Apoyo normalmente en las de otros personajes.
- ➍ **Furia** (viene de Ira; Lógica -2): La Ira se vuelve algo habitual en el comportamiento del personaje. Cualquier intento de provocarlo tendrá éxito de forma automática, aunque cada turno (salvo el primero) podrá efectuar una tirada (Memoria: dificultad 4, 3 éxitos) para poder calmarse. En caso contrario, el personaje responderá de forma violenta a cualquier tirada fallida, sea cual sea el Rasgo empleado. Además, concentrarse para superar una tirada simple le será imposible, tanto si es el personaje principal de la acción como si actúa de Apoyo.

SOCIAL

- ➎ **Paranoia** (viene de Desconfianza; Carisma -1, Empatía -1): Después de mucho tiempo sintiéndose derrotado, el personaje empieza a ver un patrón en su vida: todo el mundo está en su contra. Aunque no es cierto, así lo cree. El DJ empezará a describirle a su jugador cosas diferentes de las que describe a los demás: alguien esconde una pistola nada más verle, o escucha claramente a sus amigos riéndose de él a sus espaldas, por ejemplo. Sea lo que sea, nunca estará seguro de si ocurre

en el juego, o si solamente lo piensa su personaje. El DJ tendrá el trabajo extra de construir para este personaje tramas inexistentes, que el jugador puede seguir o no, pero que parecerán estar ahí.

Obviamente puede ocurrir que, en un momento dado, el DJ incluya datos que sí sean verdad, así que el jugador no podrá saber con seguridad qué es cierto y qué no.

EJEMPLO DE SECUELA MENTAL

Mientras Juan escapa del campamento en el que estaban sus amigos, reflexiona sobre lo ocurrido. Aunque Juan se diga a sí mismo que el comienzo del fin del mundo no le ha afectado, no es cierto. Cuando salieron de casa de Pedro, se encontraron con un autobús accidentado envuelto en llamas, y Juan pudo ver a un hombre inconsciente atrapado entre el metal. Tenían que huir y Juan decidió no decir nada a nadie para no verse obligado a poner en peligro su vida.

El DJ le hizo tirar en ese momento por considerar como situación estresante el hecho de negar la ayuda a un extraño en peligro de muerte. Es una situación de Intensidad media y poca Cercanía, pero como es el propio jugador el que, al no hacer nada, mantiene esa indefensión, la Cercanía sube un grado. Así, Juan tiene que superar una tirada de Empatía (dificultad 5, 3 éxitos). Como no se lo dice a nadie, no puede apoyarse en ninguno de sus compañeros, pero sí puede usar su Aspecto Social "*Lo que sea preciso*", que le da un +1 a su Empatía 1.

Juan tira el dado y obtiene un 3, consiguiendo un total de 5. Como solo ha igualado la dificultad no gana ningún Nivel de Éxito. Como aún no ha superado la tirada, ese turno se queda bloqueado y sin poder reaccionar. Mientras los demás corren, Juan no puede dejar de mirar al hombre atrapado en el amasijo de hierros del vehículo. Vuelve a tirar y esta vez obtiene un 4 en el dado, para sumar un total de 6 que le hace superar la tirada consiguiendo un éxito, el primero de los 3 necesarios para superar la situación estresante.

Pero Juan aún tiene que conseguir dos éxitos más, así que sigue bloqueado. Vuelve a tirar, con un resultado de 1, lo que significa que acaba de ganar dos puntos de Estrés Temporal Social. De todas formas, esos puntos de Estrés también se suman al Nivel de Éxito, así que consigue superar la tirada. Lamentablemente, en su segunda tirada de un Rasgo cuyo Atributo  es 1 el Desgaste le ha hecho ganar un punto de Estrés Temporal adicional, lo que hace un total de 3, o lo que es lo mismo, un punto de Estrés Permanente.

Juan decide que no se quiere quedar con ese punto permanente, así que lo canjea por una Secuela Temporal. Fruto de problemas anteriores, ya tenía la Secuela Temporal: Desconfianza, por lo que en vez de elegir otra Secuela Temporal, decide que dejar morir a alguien es algo que quiere recordar para castigarse por ello, de modo que prefiere agravar su Secuela Temporal y convertirla en una Secuela Permanente: Paranoia.

Así, cuando discutían sobre qué camino elegir, la Paranoia hizo pensar a Juan que todos se estaban poniendo en su contra. Cuando ya no pudo contenerse, intentó golpear a María, lo que le llevó a su actual situación.

- ⌚ **Fobia** (viene de Miedo; Empatía -2): Funciona exactamente igual que el Miedo, pero la tirada al estar en presencia del estímulo que provoca la Fobia será más difícil de superar (Empatía: dificultad 5, 7 éxitos). De nuevo, será el DJ quien determine qué pasa mientras no se supere la tirada, pero puede ir desde la necesidad obligada de salir de la estancia (aunque no sea seguro hacerlo) hasta sufrir un -3 en algún Atributo.
- ⌚ **Aislamiento** (viene de Desconexión; Empatía -3, Carisma -3): Llega un momento en que el personaje no puede seguir soportando la situación y se abstrae del resto del mundo. A partir de entonces, el personaje dejará de hablar y de interesarse por los demás. La interacción con otras personas resultará difícil, por lo que el Desgaste se sigue aplicando a las tiradas sociales (aunque el simple hecho de intentarlo ya es algo positivo).

Desde ese momento, la Coraza dejará de ser efectiva a efectos de limitar las tiradas, pero se seguirá contabilizando. Cada vez que el personaje sume un punto permanente, recuperará un punto de un Atributo Social. La Coraza se reiniciará si llega al máximo de este modo, pero no creará más Secuelas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

COMBINANDO Y CREANDO SECUELAS

Se recomienda limitar el número de Secuelas Permanentes, tanto Mентales como Sociales, a un máximo de una por jugador, ya que combinar diferentes Secuelas Permanentes es poco realista y complejo de narrar e interpretar. Las Secuelas Físicas son mucho más simples, y una persona puede tener varias iguales (un PJ sin un brazo y una pierna, por ejemplo, o con dos enfermedades a la vez) sin que sea un problema para la narración. Los PNJ pueden omitir esta restricción y, por ende, pueden tener tantas Secuelas Permanentes Mентales y Sociales como tú determines. Del mismo modo, no se han incluido todas las Secuelas posibles en el juego, que serían innumerables, sino que se muestran las más representativas para que te sirvan como guía en tu tarea de DJ. Siéntete libre de incluir nuevas Secuelas, pero hazlo pensando que toda Secuela Temporal debe tener asociada una Permanente y viceversa.

SUPERAR SECUELAS SOCIALES Y MENTALES PERMANENTES

Con terapia y dedicación, cualquier trauma puede ser superado, pero esta tarea nunca es fácil. En la ficha de personaje hay un espacio al lado de cada una de las Secuelas Permanentes para apuntar el progreso de cada una llamado Contador de Terapia. El funcionamiento de esta mecánica de juego es similar a la del marcador de Estrés o el de Coraza, aunque solo se aplicará a las Secuelas Mентales o Sociales Permanentes, ya que las Físicas tienen sus propias reglas (ver página 48).

Superar un trauma Mental o Social, de cualquier tipo, requiere de un proceso lento y doloroso. La duración de este proceso puede verse acelerada por una terapia adecuada al caso, o dificultada por comportamientos contraproducentes. Esto se refleja por la frecuencia con la que se puede realizar una tirada para recuperarse y por los modificadores que se le aplican, tal como se muestra en el siguiente listado.

- ⌚ Ir al psicoanalista: Una tirada por sesión de terapia (+0).
- ⌚ Llorar y regodearse en el dolor: Una tirada por semana (-1).
- ⌚ Pedir perdón de corazón a los afectados: Una tirada por cada disculpa sincera (+0).
- ⌚ Intentar hacer vida normal: Una tirada por mes (+0).
- ⌚ Provocar peleas para liberar tensión: Una tirada cada dos días (-1).
- ⌚ No levantarse de la cama: Una tirada por semana (-2).

Sea cual sea la forma elegida por el personaje para enfrentarse a su trauma, esta se interpretará con una tirada simple (Empatía: dificultad 7, 5 éxitos), que se podrá realizar con la frecuencia y los modificadores arriba indicados, además de cualquier otro modificador que le corresponda normalmente. El Desgaste y la Frustración también se aplicarán de manera normal a esta tirada, pero no así los Apoyos, que se permiten (los Apoyos son a su manera una forma de terapia). Cada tirada exitosa permite llenar un espacio en el Contador de Terapia. Al igual que sucede con el Estrés, llenar cada una de estas casillas tendrá repercusión en la terapia, sumando un +1 en cada tirada sucesiva (se considera que la parte más dura del trauma se ha dejado atrás). En el momento en que se rellene el tercer espacio del Contador de Terapia, la Secuela se considerará superada.

En todo caso, será el DJ quien determine qué constituye en cada caso una terapia adecuada, ajustando correspondientemente los plazos y modificadores arriba listados. También es posible que quiera que el jugador interprete este proceso para juzgar mejor sus reacciones y resultados. **Esto último solo debería hacerse con jugadores maduros, ya que es una interpretación difícil que requiere ser honesto con uno mismo, y el DJ posiblemente carezca de formación en el campo de la psicología.**

RESUMEN DE REGLAS 

SITUACIONES ESTRESANTES

- **Calcular Intensidad:** Impacto de la situación.
 - Baja, media o alta.
- **Calcular Cercanía:**
 - Poca, media o mucha.
- **Calcular responsabilidad del PJ:**
 - Causante: Aumenta Intensidad.
 - Premeditación: Aumenta Cercanía.
- **Hacer tirada simple:** Empatía o Lógica.
 - El PJ estará paralizado hasta superarla.
 - El fallo también suma éxito.
- **Ganar Coraza:**
 - Un punto temporal por nivel de Intensidad.
- **Ganar Secuelas** (opcional).

SECUELAS

- **Temporales** (máximo 3 por Rasgo).
 - Pierdes 1 punto permanente de Estrés.
 - Se eliminan al final del Acto.
- **Permanentes** (máximo 3).
 - Pierdes 2 puntos permanentes de Estrés.
 - Se eliminan con terapia.

SUPERAR SECUELAS FÍSICAS PERMANENTES

La Secuela de Pérdida de una extremidad es una Secuela Permanente que nunca se podrá superar totalmente, ya que el miembro perdido no va a reaparecer. Aun así, un personaje puede llegar a asumir que le falta esa parte del cuerpo y aprender a arreglarse sin ella. Esto significa que podrá realizar acciones físicas sin el modificador negativo, aunque tenga que llevarla a cabo con una prótesis. En caso de no tener una prótesis adecuada, el DJ puede negar algunas acciones que precisen de los dos miembros para ser llevadas a cabo. Los efectos de las otras Secuelas Permanentes Físicas, que se explican brevemente en la página 47, se tratan de manera diferente. El Desvanecimiento desaparecerá cuando consigan despertar al personaje, sin más efecto en la ficha de juego. Sin embargo, es recomendable que el desvanecimiento tenga consecuencias narrativas, como el cansancio o una pérdida de la memoria temporal, a elección del DJ. Las Dolencias crónicas pueden tener efectos tan variados como su tratamiento, así que escapa a la intención de este juego incluir reglas detalladas para cada de ellas. Será el DJ quien deba considerar las consecuencias que tengan en sus partidas, así como su posible curación. En las ambientaciones ligadas a Dolencias crónicas específicas (radiación, hipotermia, etc.) se explican sus efectos de juego y la manera de superarlas, si es posible.

COMBATE

Uno de los aspectos más cuidados de los juegos de rol suele ser el combate, pero no es así en este caso, puesto que en este juego prima la resolución moral de los conflictos sobre la violencia con la que a veces se producen dichas resoluciones. De todas formas, dado que los conflictos violentos son iniciados muchas veces de forma inevitable por PNJ y que, en cualquier caso, un combate significará una fuente de tiradas continuadas y relacionadas, es necesario detallar el procedimiento a usar.

El combate se inicia calculando la iniciativa con una tirada enfrentada entre los PJ y/o PNJ involucrados. Despues se determinan las acciones a realizar. El atacante golpea al defensor y el resultado del golpe es sufrido por el perdedor del conflicto. Si un PJ participa en una tirada no podrá apoyar ninguna otra ese turno, por lo que los combates entre muchas personas pueden resultar problemáticos.

Si varias personas atacan a un único defensor en el mismo turno, podrán unir sus fuerzas en la forma de un atacante principal con Apoyos, o realizar varias tiradas contra el mismo defensor. Por eso, la estrategia es importante en un combate, y hay que saber administrar los importantes recursos que son las armas y los Apoyos, dejando que los mejores luchadores peleen solos en combates donde los personajes sean superados en número, o utilizándolos como Apoyo (si pueden sumar su Atributo completo) cuando haya que unir fuerzas contra un enemigo común.

Para simplificar el juego, los PNJ rara vez tendrán Concepto o Aspecto (ver página 64), y no podrán elegir Secuelas. Por eso serán los jugadores, con la autorización del DJ, quienes elijan las Secuelas de Estrés que le infligen a sus oponentes.

De esta manera, un combate puede acabar rápidamente con un par de tiradas afortunadas que dejen inconscientes a los oponentes, o lisien al líder y obliguen a rendirse a sus secuaces. Cuando entren en un combate, los jugadores deberían pensar en la forma más rápida de superarlo para poder seguir con cosas más divertidas.

COMBATE A DISTANCIA

Aunque todo se solucione con tiradas enfrentadas, hay elementos que desequilibran cualquier combate. Un combate entre dos personas golpeándose, o con espadas, o incluso con pistolas, es fácil de resolver. Pero, ¿y si uno de los oponentes tiene una pistola y el otro solo una barra oxidada?

Cuando se usan armas, el combate se desarrolla de una u otra forma dependiendo de la distancia que separe a los contendientes. Si están cerca, el combate sigue con normalidad, aunque es probable que si hay un personaje sin arma quiera ser atacante para poder desarmar a su oponente. En cambio, si el personaje con pistola no está al alcance de su adversario, la resolución del conflicto debe seguir otras reglas adicionales.

Para atacar a cualquier persona usando un arma de combate a distancia, se debe hacer una tirada simple siguiendo la tabla de disparo (más adelante), que indica la dificultad y éxitos que se deben superar para impactar al objetivo. El daño infligido por el disparo será igual al Nivel de Éxito conseguido, más una bonificación dependiente del arma usada, tal como se establece en la página siguiente.

COMBATE A DISTANCIA						
DISTANCIA	DISPARO		MANIOBRA DEL BLANCO			
	DIFÍCULTAD	NIVEL DE ÉXITO	DIFÍCULTAD (BASE)	NIVEL DE ÉXITO		ESCAPE
10 METROS (DISTANCIA DE CARGA)	3	2	4	3		7
20 METROS	4	3		4		6
40 METROS	5	4		5		5
60 METROS	6	5		6		4
100 METROS	7	6		7		3

DIFÍCULTAD = DISTANCIA + (COBERTURA + MOVIMIENTO + VARIOS) + NIVEL DE ÉXITO DEL OBJETIVO

DAÑO = NIVEL DE ÉXITO + ARMA

Se debe tener en cuenta que la distancia es un factor decisivo, ya que la dificultad crece a medida que el objetivo se aleja. Además, algunas armas no podrán dispararse a determinadas distancias. Por ejemplo, un rifle de francotirador no tendrá problemas para disparar a alguien que se encuentre a gran distancia, pero una pistola no tendrá la misma efectividad. Del mismo modo, un lanzacohetes no podrá ser disparado contra alguien cercano, ya que el impacto le explotaría al PJ en la cara.

Al ser blanco de un ataque a distancia, todos los personajes tienen la posibilidad de realizar una maniobra de escape o de acercamiento, realizando una tirada de Destreza, con la dificultad y Nivel de Éxito indicados en la tabla anterior. Al alcanzar el Nivel de Éxito necesario, el personaje consigue salir del radio de acción del arma, si intentaba escapar, o se acerca lo suficiente al oponente armado como para poder golpearlo, si intentaba llegar hasta él.

La dificultad de la tirada variará dependiendo de la capacidad de movimiento del personaje en ese momento. La dificultad base (el personaje va a pie) es 4, y va disminuyendo a discreción del DJ a medida que se utilicen vehículos más rápidos, llegando a dificultad 1 con un deportivo a máxima velocidad. Cabe recalcar que en esta tirada también pueden utilizarse normalmente el Concepto, el Aspecto, herramientas diversas o incluso un sobreesfuerzo. Además, el número de éxitos por los que el personaje supere la dificultad de la tirada de acercamiento o alejamiento se sumará a la dificultad de los ataques realizados por su oponente.

Pero, ¿y si el intento de huida se ve dificultado por un terreno abrupto? ¿Y si el blanco se acerca al tirador cuidadosamente, avanzando de cobertura en cobertura? ¿Y si crea una distracción para ocultar su movimiento? Dependiendo de las circunstancias en las que se produzca el enfrentamiento y de las intenciones de los personajes, existirán multitud de elementos relevantes al conflicto que tendrás que interpretar como DJ, normalmente con modificadores a las tiradas o con tiradas adicionales para realizar tareas complementarias, como tiradas de Destreza para saltar algún obstáculo o de Lógica para identificar el lugar óptimo desde el que disparar.

EJEMPLO DE COMBATE I 

Juan, absorto en sus pensamientos mientras camina, no se da cuenta de que ha entrado de nuevo en la ciudad en ruinas. El francotirador al otro lado de la calle sí qué está atento, así que intenta dispararle. El disparo tendrá dificultad 6 (el tirador está a 60 metros) + 0 (blanco al descubierto) +1 (movimiento del blanco) -2 (mirilla) = 5. El francotirador tira el dado y obtiene un 2, que se suma a su Atributo de Destreza 2 para un total de 4: un fallo. Como hay 1 punto de diferencia entre el resultado y la dificultad, el PNJ gana 1 punto de Estrés Físico Temporal.

Juan escucha el disparo y ve el impacto en el capó de un coche cercano, así que corre a esconderse tras un camión volcado. Como corre para acercarse a un parapeto que está a menos de 10 metros, la dificultad es 4 y el Nivel de Éxito es 2. Tira el dado con un resultado de 3, que sumado a su Atributo de Destreza (3) alcanza un total de 6. Es más que suficiente, pero el francotirador no va a dejarle escapar tan fácilmente, y dispara de nuevo antes de que Juan se esconda. Tiene dificultad 6 + 0 (al descubierto) + 1 (movimiento) - 2 (mirilla) + 2 (Nivel de Éxito de Juan) = 7. Obtiene un 4 en su tirada, fallando de nuevo.

Juan sabe que debe seguir corriendo. Sin embargo, no hay más obstáculos tras los que resguardarse en su camino hacia el otro lado de la calle, así que deberá correr a campo descubierto hasta el edificio que alberga al tirador. La tirada de Juan tendrá dificultad 4 y necesitará 5 éxitos para conseguir su objetivo, ya que ha avanzado un poco al alcanzar el camión. Tira y saca un 4 en el dado, lo que suma un total de 7 que le da 3 de los 5 éxitos que necesita.

El francotirador, cansado de fallar, decide tomarse este turno para concentrarse y simplemente sigue a Juan con su mirilla mientras este se acerca. Mientras tanto, Juan realiza su segunda tirada, con la misma dificultad, tirando un dado y... obteniendo un 5, lo que no solo le da los 2 éxitos que necesitaba, sino otros 2 éxitos adicionales que suma a la dificultad del disparo del francotirador.

Es la última oportunidad del tirador, pero tiene mucho a su favor. Juan empezó el turno a 2 éxitos de él (distancia de carga), por lo que tiene dificultad 3 + 0 (al descubierto) + 1 (movimiento) - 2 (mirilla) - 1 (concentración) + 2 (Nivel de Éxito de Juan) = 3. Tira un dado y el resultado es un 3, que se suma a su Atributo de 2 para el Nivel de Éxito del ataque, y es suficiente para impactar en una pierna a Juan, que cae a cubierto gracias al impulso, aunque con una fea herida.

El personaje que empuña el arma puede emplear turnos de concentración (como en una tirada simple), pero no Apoyos. Sin embargo, cada vez que su blanco quede fuera de su vista, aunque sea momentáneamente, o si llega al combate cuerpo a cuerpo, esa concentración se pierde y no podrá ser recuperada de ninguna forma. En cambio, el personaje que se quiere acercar (o escapar) sí puede verse beneficiado por Apoyos, ya sea en la forma de fuego de cobertura o de algún tipo de distracción, que además impedirán que el tirador se concentre para mejorar su tirada.

DAÑO DEL COMBATE

Por muy buenos que sean combatiendo, lo personajes nunca harán el mismo daño con una motosierra que con las manos. Por eso, las armas tienen una bonificación al Estrés causado, que se suma DESPUÉS de aplicar la limitación de la tirada. Para que se pueda representar en el juego el mayor número posible de armas blancas, sin recurrir a una extensa lista donde se detalle cada una, la bonificación de estas armas se determina estableciendo su tamaño y características particulares, tal como indica la tabla.

DAÑO DEL COMBATE			
TAMAÑO		CARACTERÍSTICAS	
PROTECTOR (GUANTES DE BOXEO)	+0	IMPROVISADA	-1
PEQUEÑO (CUCHILLO)	+1	CONTUNDENTE	+0
MEDIANO (ESPADA CORTA)	+2	FILO	+1
GRANDE (ESPADA LARGA)	+3	MOVIMIENTO	+1

Todas las armas tienen un tamaño y una o más características, lo que les proporciona diferentes bonificadores al Estrés que causan. Un hacha de batalla, por ejemplo, es grande y tiene filo, así que sumaría un +4, mientras que una piedra, pequeña y contundente, sumaría solo un +1. Algunas armas poseen varias características, cuyos modificadores se acumulan. Por ejemplo, un cristal roto sería un arma pequeña improvisada con filo (+1) y un taladro eléctrico sería un arma pequeña improvisada contundente con movimiento (+1).

A continuación se proporciona un listado de las armas a distancia más representativas y sus correspondientes valores de daño a distancia y a quemarropa, para que el DJ los use directamente o realice pequeñas variaciones a partir de ellos.

ARMAS		
ARCO: +3 / +1	PISTOLA: +4 / +2	SUBFUSIL: +3 / +1
BALLESTA: +3 / +1	PISTOLA (GRAN CALIBRE): +5/+1	GRANADA: +10* / +10*
HONDA: +2 / +0	ESCOPETA: +6 / +0	LANZACOHETES: +10* / +10*
BÚMERAN: +1 / +2	METRALLETA: +4 / +2	RIFLE DE FRANCOTIRADOR: +5 / +5
PIEDRA: +1 / -1	CAÑÓN: +10 / +5	GATLING: +5 / +3

El primero de los valores de cada arma corresponde al bonificador al Estrés que causa cuando se usa a quemarropa y el segundo corresponde al bonificador que causa cuando se usa a distancia. En casi todos los casos, el valor a distancia es menor que el valor a quemarropa, aunque no siempre tiene por qué ser así, ya que existen proyectiles que ganan capacidad de impacto con la distancia recorrida.

La bonificación de los artefactos explosivos (marcados con un asterisco) solo se aplica por completo en caso de un impacto directo. En muchos casos, una explosión solo impactará parcialmente a un personaje, sobre todo si está en movimiento. Por eso, el Nivel de Éxito que haya conseguido el personaje para el intento de escape o acercamiento se restará del daño total (además de sumarse a la dificultad del tirador) cuando se enfrenten a un explosivo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ARMAS MENOS MORTALES

Las armas de fuego complican el juego y son terriblemente mortales. Si crees que te va a ayudar como DJ, yquieres hacer que las armas pierdan potencia, puedes usar las características de las armas cuerpo a cuerpo, considerando el tamaño como el calibre del arma y las características como similares, pero cambiando "Filo" por "Perforante" y "Movimiento" por "Explosivo". La regla de los artefactos explosivos debería conservarse.

HERIDAS Y DESANGRAMIENTO

El Estrés Físico no se recupera del mismo modo que el Mental o Social. Exige descanso y, en ocasiones, atención médica. Si existe desangramiento, el personaje empezará a perder sangre, lo que significa ganar 1 punto de Estrés por turno. La única manera de evitarlo será recibir cuidados médicos inmediatos (Lógica: dificultad 4, o 6 si es el propio personaje quien se administra los cuidados, 3 éxitos).

Una vez por Escena, un personaje puede intentar curar a otro con una tirada simple (Lógica: dificultad 4, o 6 si es el propio personaje quien intenta curarse, 3 éxitos). El herido pierde un número de puntos de Estrés Físico igual al número por el que se supere el Nivel de Éxito requerido por la tirada. Pero, a menos que el personaje que haga la tirada tenga los conocimientos necesarios y el instrumental adecuado, no se podrá eliminar un punto de Estrés Permanente de esta manera.

CORAZA

El Rasgo Físico también se beneficia de la Coraza, que sirve para hacer a una persona más resistente a los golpes y acostumbrarla al dolor físico. Por eso, el personaje podrá ignorar un punto de Estrés Físico por cada punto de Coraza Permanente que posea en dicho Rasgo.

Cada vez que el personaje sufra al menos 3 puntos de Estrés Físico Temporal de un solo impacto (tras restar los puntos de Coraza que posea actualmente), aumentará en un punto Temporal su Coraza, hasta un máximo de 3 puntos Temporales. Pasado ese momento, si el personaje vuelve a recibir un golpe que le cause un mínimo de 3 puntos de Estrés Físico Temporal (después de restar la Coraza), ganará de forma automática una Secuela Permanente.

EJEMPLO DE COMBATE II 

El disparo del francotirador tuvo un Nivel de Éxito de 2 (3 de la tirada + 2 de Destreza), que sumado al bonificador de 5 del rifle hace un total de 7 puntos de Estrés Físico, que dejan a Juan con 1 punto de Estrés Permanente y 2 Temporales. Juan masculla una queja y entra en el edificio tras vendarse la herida con un pañuelo. Junto a la puerta se encuentra al francotirador soltando su arma para coger un hacha apoyada junto a él, pero Juan es más rápido.

La iniciativa la gana Juan y elige ser atacante, atacando al tirador con su cuchillo. Su Grado de Habilidad es de Destreza (3) + Concepto (no se aplica) + Aspecto (no se aplica) + herramienta (1) + posición estratégica (1 por la sorpresa) – Estrés Permanente (1) = 4, mientras que el tirador solo tiene un total de 2.

Juan tira 2D6, y obtiene 6 y 2 en los dados. Se queda con el 6, al que suma un +1 por herramienta pequeña y otro +1 por ser de filo, golpeando con precisión al tirador, que se desangra en el suelo con 2 puntos de Estrés Permanente y otros 2 puntos Temporales. El tirador gime e implora, consiguiendo que Juan se piense si tener piedad. Pero solo se lo piensa.

VEHÍCULOS Y OTROS OBJETOS INANIMADOS

Antes o después los PJ intentarán huir de algo o, por el contrario, cargarán contra algún enemigo dentro de la relativa seguridad de un automóvil. Lógicamente, no se pueden utilizar los mismos criterios de tiradas simples del combate cuando atropellas a alguien o dejas caer sobre él un enorme bloque de hormigón, ya que los Niveles de Éxito de esas acciones no son equiparables al Estrés causado.

Todos los objetos inanimados sin una inteligencia que los controle (como una roca o incluso un misil guiado por calor) estarán definidos por dos valores: Nivel de Éxito y Coraza.

Siempre que una persona sea víctima del impacto de un objeto inanimado (vehículos incluidos), como en los casos anteriormente mencionados, sufrirá un número de puntos de Estrés Físico igual al Nivel de Éxito del objeto. En la página siguiente se listan los Niveles de Éxito de varios objetos comunes.

La Coraza de los objetos funciona normalmente, pero tiene la particularidad de que no se verá afectada por los daños que este sufra. Para destruir uno de estos objetos se usan sus Niveles de Éxito como puntos de Estrés; una vez superados estos, el objeto queda destrozado. Los efectos exactos (explosiones, roturas, incendios, etc.) quedan a elección del DJ.

Un monovolumen tiene 15 Niveles de Éxito, así que si sufre 15 puntos de Estrés Físico quedará inservible. Además, si consigues golpear a alguien con dicho objeto, ya sea atropellándolo o dejándolo caer sobre él, todos los Niveles de Éxito que le queden hasta llegar a cero se traducirán en puntos de Estrés Temporal que recibirá el objetivo. Si la velocidad a la que va el objeto es determinante, el daño aumentará, tal como se explica más adelante.

Los objetos también saldrán mal parados del golpe. Siempre que un objeto impacte contra algo (o alguien) que tenga una puntuación de Coraza igual o superior a la propia, el objeto atacante también sufrirá el mismo daño que el atacado. Por ese motivo, cargar con un coche contra un tanque nunca es buena idea. Los dos objetos se llevarán el daño, por lo que embestir un muro puede ser una técnica efectiva para traspasarlo, pero no si pretendes seguir utilizando el vehículo después de hacerlo.

Por otra parte, los personajes que se encuentren en el interior del vehículo u objeto sufrirán los efectos de la mitad de los Niveles de Éxito que superen la Coraza del mismo. Aun así, esto puede cambiar a decisión del DJ dependiendo de las circunstancias. Si, por ejemplo, el personaje lleva abrochado el cinturón de seguridad, el DJ podría disminuir el daño a una tercera parte, o si va de pie con una espada en la mano podría aumentarlo en dos terceras partes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Aparentemente, algunas situaciones pueden resolverse tanto con una tirada enfrentada como con una tirada simple, así que puede que te preguntes cuál es la manera correcta de hacerlo. La respuesta es: las dos.

Esto puede resultar confuso, pero es premeditado. Quizás los PJ estén encerrados en una habitación y tengan que derribar un muro para escapar mientras al otro lado de la habitación un grupo de lugareños está intentando derribar la puerta para entrar y lincharlos. Aunque este conflicto se puede resolver con una tirada enfrentada entre ambos bandos, resulta más interesante plantear el problema como sendas tiradas simples (los PJ contra el muro y los lugareños contra la puerta) que requieren acumular cierto Nivel de Éxito, ya que cada turno que pasa significa una tirada y, por lo tanto, una posibilidad más de que los lugareños entren o ellos escapen.

También es posible que tengas que decidir entre una tirada de habilidad de los PJ o una tirada de objeto, si por ejemplo intentan entrar en una comisaría empotrando un coche contra la entrada. En este caso, la opción de Niveles de Éxito y Coraza será más interesante, porque te permitirá calcular cómo afecta el golpe a los personajes y cómo queda el coche tras el impacto. En pocas palabras, cuando las mecánicas del juego te ofrezcan diferentes formas de resolver un conflicto, elige el método que resulte más emocionante o que mejor encaje en ese momento de la partida.

CONFLICTO DE REGLAS

OBJETOS Y VEHÍCULOS DE EJEMPLO

ROCA: 3 ÉXITOS / CORAZA 10	COCHE: 20 ÉXITOS / CORAZA 5	AVIÓN: 20 ÉXITOS / CORAZA 10
PUERTA: 7 ÉXITOS / CORAZA 3	AUTOBÚS: 20 ÉXITOS / CORAZA 10	VELERO: 50 ÉXITOS / CORAZA 10
MURO: 9 ÉXITOS / CORAZA 7	EXCAVADORA: 40 ÉXITOS / CORAZA 10	CRUCERO: 500 ÉXITOS / CORAZA 20

PERSECUCIONES

Será algo normal que un personaje persiga a otro en el transcurso de una partida. Aunque este conflicto se pueda resolver normalmente con tiradas enfrentadas, tal como se ha indicado, algunas circunstancias pueden requerir reglas adicionales. ¿Qué pasa cuando la persecución tiene lugar entre dos vehículos de diferentes velocidades? ¿Y si intentas alcanzar un coche en marcha, o conduces tu deportivo para alcanzar un avión que va a alzar el vuelo?

A estos efectos, los vehículos se dividen en diferentes categorías, según su velocidad máxima.

- ⌚ **A pie:** Corriendo, resbalando por una ladera, nadando, saltando.
- ⌚ **Motor humano:** Monopatín, bicicleta, bote de remos, ala delta.
- ⌚ **Vehículo lento:** A caballo, carromato, moto de pequeña cilindrada, lancha motora, paramotor.
- ⌚ **Vehículo normal:** Monovolumen, moto de motocross, yate, avioneta.
- ⌚ **Vehículo deportivo:** Coche deportivo, moto de carreras, avión comercial.
- ⌚ **Vehículo rápido:** Coche de Fórmula 1, lancha rápida, caza.
- ⌚ **Vehículo Ultrarrápido:** Coche de *dragster*, caza supersónico.

La tirada enfrentada se realizará normalmente, pero el personaje con el vehículo de la categoría superior será siempre el defensor. Además, por cada categoría de diferencia entre ambos vehículos, el defensor sumará un +3 a su Grado de Habilidad. Así, si un personaje va corriendo tras alguien a caballo, el defensor será el jinete, que además sumaría un +6 a su Grado de Habilidad. De la misma manera, un avión comercial intentando huir de un caza supersónico lo tendrá muy difícil, ya que el caza será defensor en la tirada enfrentada y además contará con un +6.

Hay carreras que, simplemente, no se pueden ganar. Nadie, salvo quizás algún deportista de élite, puede alcanzar a un coche corriendo. Así, una persecución donde uno de los dos participantes sea superior al otro en 3 o más categorías no podrá llevarse a cabo. El personaje que maneje el vehículo de mayor categoría simplemente ganará la carrera.

El jugador puede intentar argumentar en contra, ya que todos hemos visto alguna película en la que el protagonista se sube corriendo a un tren en marcha o consigue alcanzar un coche tomando atajos, y lo cierto es que puede resultar interesante para la partida dejar que al menos lo intente. Si lo juzga adecuado, el DJ puede permitir carreras o persecuciones a pesar de la enorme diferencia de velocidad entre los contendientes, estableciendo los modificadores al Grado de Habilidad que considere necesarios, incluso asignando el papel de defensor al contendiente más lento.

ATROPELLOS

Para saber si un intento de atropello tiene éxito, el personaje conductor deberá superar una tirada establecida por el DJ, ya que es probable que su víctima no se deje atropellar. A veces, el DJ determinará que la tirada tiene éxito automáticamente, o el atropello será tan sencillo (como en un callejón, por ejemplo) que obligará al atropellado a superar una tirada simple para esquivar al coche, en vez de una enfrentada.

La velocidad a la que vaya un objeto es crucial para determinar el daño que ocasiona. No es lo mismo que el atropello suceda a 100 km/h que a 10 km/h, por lo que esta acción tendrá diferentes modificadores al daño, que pueden ir desde -9 hasta +9.

Un objeto que sea lanzado por un humano (empujado por la ventana, por ejemplo) no tendrá bonificación alguna, pero no pasará lo mismo con objetos de movimiento autopropulsado. Un objeto moviéndose a mínima velocidad tendrá un +3, a velocidad media recibirá un +6 y a velocidad máxima ganará un +9. El DJ no debería detenerse a hacer cálculos complicados, sino manejar estas cifras de forma intuitiva.

De la misma manera, un vehículo u objeto inanimado moviéndose con una carga que lo ralentice, o que esté atado a un poste, o que choque con algo antes de alcanzar su objetivo será ralentizado y no hará tanto daño, por lo que tendrá unos modificadores que oscilarán desde -3 hasta -9, siempre a decisión del DJ. De nuevo, esta regla es muy general, pero dada la abundancia de casos posibles, es preferible dejarlo al juicio del DJ.

Desde un coche que se deslice por la inercia tras perder tres de sus ruedas hasta una caja fuerte que cae de un quinto piso siendo ralentizada por cuerdas de tender, pasando por un camión que ha atravesado un muro o un cohete espacial que cae en un edificio y atraviesa veinte pisos antes de llegar a sus víctimas, existen cientos de variables, así que es necesario simplificar y establecer que una desaceleración mínima supone un -3, una desaceleración media supone un -6 y una desaceleración casi completa impone un -9.

Es posible que se sumen modificadores positivos y negativos en una misma tirada, por ejemplo si un coche avanza a máxima velocidad pero atraviesa una puerta o choque con un árbol antes de impactar contra su víctima.

EJEMPLO DE ATROPELLOS 

Tras una huida desesperada en un utilitario por un enorme aparcamiento, el coche ha quedado bastante maltrecho, pero un enemigo armado con una metralleta aún se interpone entre nuestros héroes y la salida, cerrada a cal y canto. Así, Juan, que conduce, acelera al máximo para atropellarlo y salir de allí con vida.

El DJ decide no hacerle tirar por conducir el coche, ya que el personaje se limita a acelerar mientras se agacha para evitar los disparos. El coche tiene Coraza 5 pero ahora solo le quedan 6 míseros Niveles de Éxito, así que en un principio únicamente causaría 6 puntos de daño, pero a estos hay que sumarle el modificador de +9 por ir a máxima velocidad, lo que sumaría un total de 15 puntos de Estrés Físico Temporal infligidos al hombre armado, matándole en el acto.

Juan está más que curtido después de tres días de supervivencia, y matar a alguien que le estaba atacando y a quien además no conocía no le obliga a hacer ninguna tirada por situación estresante. El coche sigue lanzado hacia la puerta, aunque el DJ entiende que la velocidad se ha reducido tras el atropello, así que rebaja la bonificación de +9 a +6 en el choque contra la puerta reforzada del garaje.

La puerta, que tiene Atributos superiores a los normales por estar reforzada, posee 7 Niveles de Éxito y una Coraza de 5, así que será el vehículo el que saldrá perdiendo en la colisión. Esta vez, como iguala la Coraza del objeto, el daño se lo llevan los dos, tanto el coche como la puerta: $6 \text{ (Niveles de Éxito del coche)} + 6 \text{ (bonificación por velocidad)} - 5 \text{ (Coraza del objetivo)} = 7 \text{ Niveles de Éxito en el golpe.}$

La puerta queda atravesada por el vehículo, que sale a la calle con el motor echando un feo humo blanco, ya que esos 7 Niveles de Éxito han terminado por inutilizarlo. Además, el vehículo solo podía resistir 6 de esos 7 puntos, por lo que el punto extra pasa a sus ocupantes. Como se llevan solo la mitad del daño total, el DJ decide que nadie se lleve ningún nivel de daño salvo Pedro, que está en el asiento de copiloto y no lleva puesto el cinturón de seguridad.

Que aprenda.

ESTRUCTURA DE JUEGO

TODAS las sesiones de juego de *El fin del mundo* tienen una estructura similar, que reconduce la partida para que tanto los jugadores como el DJ tengan opción de modificar la historia a contar. Por eso, cada sesión de juego estará dividida en tres Actos, cada uno de ellos con distintos objetivos.

ESCENAS

Los Actos están divididos en un número variable de Escenas, siempre a elección del DJ. Llamamos Escena a cada conjunto de acciones que los PJ y PNJ realicen con una única intención narrativa. Esto significa que su duración y contenidos son más variables que los de un Acto. Normalmente, una Escena se desarrolla sin saltos o interrupciones temporales en la narración y en una sola ubicación o escenario, aunque no siempre es así.

Puede ocurrir que una única Escena tenga lugar en más de un espacio físico, o que en un único espacio físico ocurra más de una Escena. Si, por ejemplo, los jugadores van al hospital a sacar de allí a un compañero herido antes de que los militares bombardeen la zona con napalm, toda esa aventura (entrar por el parking, buscar la habitación concreta, pelear con los médicos para llevarse al amigo y encontrar una vía alternativa por las alcantarillas) se consideraría una única Escena. Por otra parte, si en el transcurso de esta Escena la narración se detuviese para tratar alguna dificultad que impide avanzar a los personajes (los médicos les piden que les arreglen el suministro eléctrico a cambio de dejar marchar a su amigo), la narración de su resolución se consideraría una Escena en sí misma.

De la misma manera, si una vez llegado el fin del mundo los jugadores deciden refugiarse en casa, podrían suceder muchas Escenas en el mismo lugar. La primera Escena sería la discusión sobre el rumbo a tomar por los PJ y terminaría cuando estuviese decidido, y después comenzaría otra Escena en la que, por ejemplo, se dan cuenta que la comida enlatada está agusanada, o un vecino aporreía la puerta pidiendo ayuda. En términos generales, cada vez que los jugadores alcancen un hito relevante o haya un giro en la narración, se marcará el fin de la Escena.

Todas las Escenas de un Acto tendrán normalmente un tema común, ya sea los reiterados intentos por salvar a alguien, enfrentamientos sucesivos con vándalos o la toma de una decisión y sus consecuencias para los PJ. Las decisiones de la mayoría de Escenas deberían tener un impacto limitado en la trama, ya que las decisiones importantes suelen significar un cambio de Acto, tal como se explica a continuación.

PRIMER ACTO

Todas las partidas tienen su inicio en el momento presente, en el lugar donde estén sentados los jugadores, con personajes dotados de un trasfondo idéntico al de quienes los interpretan. Una vez establecido este punto de partida, el DJ narrará la primera diferencia entre ambos mundos, el real y el ficticio.

Puede ser una llamada telefónica, o una noticia en la televisión, un grito o un mensaje telepático enviado desde el más allá. Cada ambientación será diferente e incluso la misma ambientación puede ir cambiando y, si se quiere jugar varias veces, será posible descubrir la información por vías muy diferentes. Por razones prácticas, sería interesante sacar del juego al personaje del DJ (que, en la realidad, estará también con los personajes), para que este que no sea tratado como uno más del grupo y así los jugadores puedan reaccionar a la situación con mayor libertad.

Quizás el DJ sea la primera víctima del holocausto, o incluso el primero que se entere de lo que ocurre y se lo comunique al resto. Puede que le llamen y tenga que irse, o que el primer cambio entre los dos mundos sea que, misteriosamente, en el momento de empezar la partida el DJ no haya llegado. En cualquier caso, es muy recomendable que el DJ sea eliminado de la partida.

INFORMACIÓN

ADICIONAL

EL DIRECTOR DE JUEGO COMO JUGADOR

Dado que todos los jugadores se interpretan a sí mismos, podría resultar interesante que tú también jugaras, interpretándote a ti mismo.

Siquieres utilizar esta opción, crea tu ficha como si fueras un PJ más. Durante la partida, cada jugador (aparte del tuyo) podrá interrumpir la acción una vez por sesión de juego y tomar tu papel de DJ durante un momento, para así introducir en la partida elementos inesperados que te hagan cambiar la historia sobre la marcha.

El DJ deberá intentar “cuidar” de los PJ durante este Primer Acto, reservando las mayores amenazas para el Tercero, donde la seguridad de los personajes estará en juego más a menudo. Así, durante el Primer Acto, los personajes verán como todo se desmorona a su alrededor, pero tendrán siempre una manera más o menos clara de escapar con vida.

El final del Primer Acto es fijado por el DJ, cuando el desarrollo de la historia alcanza cierto punto. Llegará un momento en el que surja una decisión importante para todo el grupo de juego. ¿Abandonarán el refugio para buscar otras personas o intentarán reforzar sus defensas? ¿Dividirán el grupo cuando cada PJ quiera ir a rescatar a sus conocidos o unirán fuerzas? ¿Lucharán contra las adversidades por sí mismos o esperarán la ayuda del Gobierno?

El Primer Acto termina una vez que los personajes disponen de todos los datos necesarios para tomar la decisión y se plantea la pregunta. A ser posible, este Acto no debería sobrepasar la primera hora y media de juego.

SEGUNDO ACTO

Una vez alcanzado el punto de inflexión, los jugadores tendrán que tomar decisiones. Aquí el juego se detendrá un instante, y llegará la hora de reagruparse y prepararse para lo que está por venir. Lo primero será recuperarse momentáneamente de lo ocurrido, por lo que los jugadores borrarán todas sus Secuelas Temporales (a menos que el DJ diga lo contrario), o si lo prefieren podrán eliminar 3 puntos de Estrés Temporal adquiridos durante el juego, repartidos como quieran entre sus tres Rasgos.

Los jugadores tendrán el tiempo que el DJ estime necesario para discutir qué hacer y cómo hacerlo. Por ejemplo, pueden decidir que coger el coche e irse a la casa en la playa de uno de ellos será lo mejor para ellos, así que tendrán que detallar cómo piensan hacerlo y qué van a llevar con ellos.

Las decisiones se tomarán mediante la interpretación de los jugadores, sin mediar tirada alguna, y el DJ solo intervendrá para resolver las posibles dudas que tengan sobre lo que saben sus personajes o la mecánica de reglas. Disponer de la información será más importante que interpretar la forma de obtenerla, así que el DJ solo debería escenificarla si es absolutamente necesario. El tiempo que transcurrirá dentro de la partida será el mismo que los personajes dediquen a sus discusiones, y en ocasiones especiales, el DJ podrá poner un máximo de tiempo para representar alguna amenaza cercana que pueda influir en las decisiones de los jugadores.

El Segundo Acto termina cuando los jugadores han acordado qué quieren hacer y han hecho ya sus planes para conseguirlo. Las decisiones de los PNJ acompañantes serán tomadas por el DJ pero, para simplificar las cosas, es recomendable que no difieran demasiado de las de los PJ, para facilitar el desarrollo de la historia y que las decisiones de los jugadores sean relevantes.

EJEMPLOS DE OBJETIVOS PARA EL SEGUNDO ACTO

- Hacer del refugio un lugar seguro.
- Acumular alimentos para un mes.
- Traer aliados al refugio.
- Desconectar del mundo.
- Limpiar de enemigos una zona.
- Dotar de comodidades al refugio.
- Buscar otro refugio.
- Llegar al campamento establecido por el Gobierno.
- Salvar a unos supervivientes.
- Dejar de esconderse y luchar.
- Buscar debilidades en el enemigo.
- Huir del continente.

Por último, para recordar que la partida tiene lugar en el mundo real, cada jugador narrará una pequeña historia que suceda de forma simultánea al hilo argumental que están siguiendo los PJ. Se narrará como un pequeño cuento, donde se presentará algún personaje que se encuentre en un lugar diferente a los PJ. Para hacerlo más divertido, debería tratarse de un sitio o persona que todos los jugadores conozcan.

El objetivo de estas Escenas será introducir nuevos elementos de trama que el DJ podrá utilizar más adelante si le conviene. Además, la sensación de que el mundo se está yendo al garete será más intensa si los jugadores pueden ver, de primera mano, cómo afecta el apocalipsis a otras personas. Estas historias no deberían tener relación directa con los PJ, sino que deberían profundizar en otras formas de experimentar el fin del mundo y sus consecuencias.

TERCER ACTO

Una vez que está todo decidido, el juego continúa con el Tercer Acto, que se desarrollará como el Primero. La acción partirá desde donde crea conveniente el DJ y variará mucho dependiendo de la partida o ambientación. Quizás el DJ prefiera continuar justo desde donde lo dejaron, o en el primer obstáculo serio que los PJ hayan encontrado en su camino.

Durante este Acto, las amenazas se volverán mucho más peligrosas y las soluciones a los problemas seguramente supongan la pérdida de algún aliado o la violación de algún código ético que haga que los PJ ganen Secuelas de Estrés. Sea como fuere, la partida se hallará en su momento álgido, con toda la carne en el asador.

El fin del Tercer Acto llegará cuando los PJ hayan conseguido (o no) el objetivo que ellos mismos se marcaron en el Segundo. Si se trata de un plan a muy largo plazo (ir caminando hasta Alemania, sobrevivir indefinidamente en ese emplazamiento, etc.), será labor del DJ establecer un punto donde acabar la sesión de juego. Para más información sobre cómo plantear los objetivos a largo plazo, consulta “Formato serie” en la Sección de Consejos para el DJ (ver página 267).

Antes de dar por terminada la partida, cada jugador volverá a tomar el rol de narrador para explicar el destino final de otro sitio o personaje. En casos extraordinarios, los jugadores podrían preferir narrar las consecuencias de haber perdido algo en el Tercer Acto, o cómo afecta esto a otras personas.

EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

Al final de cada sesión de juego, los jugadores tendrán que realizar una votación que otorgará tres títulos a los jugadores (o a uno solo, si lo ha hecho muy bien). Los títulos a votar son los siguientes:

- ⌚ **El jugador más honesto:** El que ha sido más fiel a su personalidad real en las decisiones del juego.
- ⌚ **El jugador más valiente:** El que más se ha puesto en peligro por hacer “lo correcto”.
- ⌚ **El mejor intérprete:** El que ha hecho la mejor interpretación de todos.

Estas votaciones no son secretas y todos los jugadores pueden intentar convencer a los demás de que son ellos quienes merecen cada título. El ganador de cada título perderá dos puntos de Estrés Temporal. Los empates serán resueltos por el DJ.

Además de esta votación, algunos jugadores pueden considerar que sus personajes deben cambiar su Concepto, sus Aspectos o incluso reducir o aumentar algún Atributo. Despues de escuchar la correspondiente explicación, el DJ deberá decidir si permite o no ese cambio. En caso afirmativo, se tendrá que votar del mismo modo que la selección de los Rasgos en la creación de personajes (ver página 22).

El juego no tiene puntos de experiencia ni nada que se le parezca, y la única manera de hacer evolucionar al personaje será con estas votaciones al final de cada sesión de juego, y al pasar del Año Uno al Año Diez (ver página 188).

CAMPAÑAS DEL FIN DEL MUNDO

Si un DJ quiere hacer una partida de una sola sesión, basta con que elija una ambientación, prepare el Primer Acto y se deje llevar por las acciones de los personajes. Pero es posible que desee narrar una Campaña, esto es, una serie continua de varias sesiones que siga las peripecias de los personajes durante más tiempo.

Cada una de las sesiones de juego se estructura conforme a los tres Actos explicados, y cuenta con sus propias amenazas y obstáculos para los PJ. Pero además, el DJ tendría que pensar un final para la Campaña y un hilo conductor que enlace todas las sesiones.

Para hacerlo, es conveniente dividir también toda la trama de la Campaña en tres Actos. El final del Primer Acto podría situarse en el momento en que los PJ deban dejar de huir, salvar lo que puedan de su vida anterior e intentar crear una nueva a partir de ahí. El DJ debería marcar este hito como algo importante y premiar a los jugadores con una partida especial, con recompensas mayores de lo habitual o incluso la recuperación (aparentemente milagrosa) de algún aliado que se creía perdido.

El Segundo Acto de la Campaña debería ser una versión ampliada del Segundo Acto de una sesión de juego. El DJ debería pasar una tarde con sus jugadores diseñando una estrategia de supervivencia (o cualquier otro objetivo) a largo plazo en el mundo postapocalíptico. Se pueden crear mapas para los refugios, incluyendo cualquier elemento indispensable para la vida en común, o incluso una especie de “reglamento” o “nueva constitución” que imponga las reglas a cumplir por todos los integrantes del nuevo y devastado mundo, esto es, unas reglas de conducta y código penal, que indique cómo proceder en caso de que algún personaje (PJ o PNJ) actúe en contra de sus semejantes.

El Tercer Acto de la Campaña supondrá, de nuevo, enfrentarse una amenaza capaz de destruir todo lo que los PJ han construido. El fin de este Tercer Acto de la Campaña tendrá como resultado unas recompensas aún mayores para los PJ que jueguen nuevas partidas.

Muchas series de televisión son un buen ejemplo en el que inspirarse para construir una Campaña a largo plazo. Este tema se trata en mayor profundidad en "El formato serie", en la página 267.

FICHAS DE PNJ

Dependiendo de su importancia, muchos PNJ no tendrán ni siquiera una descripción detallada más allá de "siete moteros que se acercan" o "un científico que recibe a los PJ", así que no es necesario que sus fichas tengan muchos detalles. Estos PNJ estarán definidos únicamente por un Concepto y tres Rasgos. Así, un militar se podría definir como:

MILITAR

Físico 3, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ⌚ "Entrenamiento militar": Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

Se considerará que todos los PNJ carecen de Secuelas, Coraza y Estrés previo, y sus Atributos tendrán el mismo valor que el Rasgo al que están asociados. En el apartado de reglas especiales figurarán las habilidades especiales y, entre comillas, los Aspectos particulares del PNJ. Si resultara necesario describir a un PNJ para hacerlo más interesante o peligroso, o para despertar una mayor empatía en los PJ, dejaría de ser un PNJ para convertirse en un PNJ con nombre.

PNJ CON NOMBRE

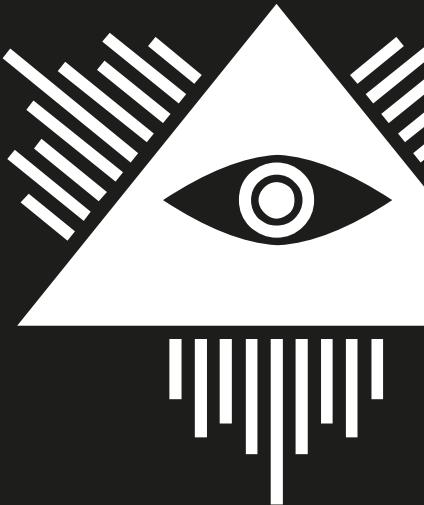
Tarde o temprano, los PJ se encontrarán con personajes que tendrán un mayor peso en la trama y una personalidad mejor definida.

Estos personajes serán PNJ con nombre y tendrán una ficha más completa, igual a la de los PJ. En algunas ambientaciones se incluyen PNJ de este tipo, pero el DJ debería crear los suyos propios cuando fuese necesario.



AÑO UNO





*«se completará el decimotercero baktún
junto al 4 Ajaw 3 K'ank'in
y ocurrirá una visión
es la muestra de B'olon-Yokte
en una gran investidura»*

— traducción del Monumento
Seis de Tortuguero

EL MUNDO TAL Y COMO NO ES

HASTA ahora se han descrito reglas genéricas, sin entrar a hablar de ninguna amenaza específica para la vida sobre la Tierra. A continuación se presentan cinco ambientaciones de juego relacionadas con la temática de este manual.

La descripción de cada ambientación está dividida en cuatro secciones:

- ➊ Lo que sabes: La información relevante conocida por los PJ, que funciona a modo de gancho para interesarlos en esta ambientación.
- ➋ Lo que ocurre (*Solo para el DJ*): La explicación detallada de la ambientación, con datos que los jugadores nunca sabrán pero que son importantes para entender las motivaciones de los PNJ.
- ➌ Lo que pasará (*Solo para el DJ*): Una descripción cronológica del holocausto, que indica los sucesos más importantes desde el momento en que se inicia (o incluso antes) hasta que la civilización humana queda destruida, y que puede abarcar horas, días o meses. Además de los acontecimientos en sí, también apuntan cómo pueden afectar a los PJ. Por supuesto, todos los acontecimientos serán opcionales y servirán de ejemplo para que cada DJ cree los suyos propios.
- ➍ Lo que no conocerás (*Solo para el DJ*): Bestiario, secretos de juego, objetos para el inventario y reglas específicas para utilizar elementos particulares que aparezcan en esta ambientación. Además, incluye trucos e ideas para dirigir a los jugadores por este mundo en decadencia.

Así, esta sección está pensada casi por completo para ayudar a los DJ. Es recomendable leer solo las secciones “Lo que sabes” y repartirse el resto de secciones de cada ambientación entre los diferentes jugadores del grupo de juego, para que todos puedan dirigir una y jugar el resto.

Y si eres el DJ, recuerda no dar muchas pistas sobre lo que se van a encontrar. Que sufran.

**INFORMACIÓN
ADICIONAL**

LA AMBIENTACIÓN JUEGA CON EL DJ, NO CONTRA ÉL

Los eventos y personajes no son definitivos. Todas las situaciones se plantean porque pueden resultar especialmente interesantes de jugar, pero no tiene por qué ser así con todos los grupos. Elimina o modifica lo que necesites para que ocurra lo que quieras. Si prefieres que el epicentro del holocausto sea tu ciudad, hazlo. Si prefieres enfocar la partida desde otro punto de vista, también puedes hacerlo.

Las decisiones que toman los Gobiernos y que afectan al resto del mundo también pueden ser modificadas, aunque deberías hacerlo con mucho cuidado, ya que han sido pensadas para crear opciones de juego interesantes y variadas, manteniendo la coherencia interna del proceso que ha convertido la Tierra en un mundo postapocalíptico.

En definitiva, la ambientación debería ser una ayuda en tu labor como DJ y no un obstáculo, así que si necesitas modificar cualquier cosa que no encaje en tus planes, hazlo por el bien de la partida.



EL FIN DEL MUNDO

DE 12:60 A 13:20

LA IRA DE LOS DIOSSES — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN I



—¿Empezamos la partida? —pregunta María ansiosa.

Todos se sientan a la mesa, nerviosos y expectantes por ver lo que el máster les ha preparado para hoy, pero cuando este está a punto de hablar, la casa entera empieza a temblar violentamente.

Gabriel corre al quicio de la puerta, Pedro se esconde debajo de la mesa y los demás intentan gritar órdenes, pero el temblor está acompañado de un ensordecedor ruido de fuego a gran temperatura.

La casa gime y los cristales estallan, muchos muebles caen y un fragmento del suelo se quiebra, haciendo caer a Juan al piso de abajo. María salta hacia atrás justo a tiempo para que el suelo, que cede también bajo sus pies, no la precipite al vacío, evitando en el último segundo que un inmenso cascote la aplaste.

Simón, atrapado por los escombros y el agujero, se asoma por la ventana en busca de un asidero y, de repente, grita de dolor. Todos lo miran y, en ese instante, una enorme llamarada entra por la ventana y el impacto lanza a Simón contra los escombros.

—¡¡Simón!! —grita María mientras, de otro salto, se pone a su lado.

El temblor empieza a decrecer muy poco a poco, al mismo tiempo que el insoportable sonido se aleja. El calor se mantiene durante largo rato, y solo se pueden oír los gritos de Simón, que se intenta tocarse la cara sin que María le deje. En la calle se oyen chillidos, insultos y alguna alarma de coche intentando llamar la atención.

—¡¡Mis ojos!! —gimotea Simón, con la cara quemada y los ojos derretidos en sus cuencas—. ¡No veo nada!

—¿Estás... estás bien? —dice María aguantándose las lágrimas, sin saber qué hacer.

—¿ESTÁIS BIEN? Creo que he aplastado a la vecina de abajo —Juan se incorpora como puede y mira hacia arriba—. ¿Qué son esos gritos?

Gabriel no se aleja del quicio, llorando tras vomitar por los nervios. Pedro se encarama como puede para llegar adonde está Simón e intentar ayudar, pero antes mira por la ventana para saber qué ha pasado. Observa un montón de personas muertas, coches volcados y edificios derruidos. Coches en llamas, olor a carne quemada y personas agonizando en el suelo, suplicando por algún familiar. En la lejanía, un meteorito se desplaza paralelamente al suelo, destruyéndolo todo a su paso.

—¡La serpiente! —Simón empieza a mirar, con sus ojos vacíos, hacia el meteorito que se aleja—. ¡Veo una serpiente gigante volando! ¿No la veis vosotros? ¡NO LA VEIS!

LO QUE SABES

Un meteorito gigante acaba de pasar junto a nuestro planeta, sin llegar a colisionar con él.

Ningún astrónomo lo esperaba y, ahora que ha pasado, nadie se explica cómo ha llegado a ocurrir. Ningún noticiario habla de otra cosa (al menos los que aún funcionan), y todos los científicos se llevan las manos a la cabeza, intentando buscarle una explicación lógica a lo ocurrido.

Hay millones de muertos por todo el mundo, y ha cundido el pánico en muchas de las grandes ciudades, donde los heridos no pueden ser atendidos por unos servicios médicos totalmente desbordados, y los de emergencias no saben siquiera por dónde empezar. Muchas cadenas de televisión han dejado de emitir, y la mayoría de satélites de comunicaciones han sido destruidos por la trayectoria del asteroide.

Los efectos secundarios han sido devastadores. El meteorito era tan grande que su masa ha cambiado las mareas, destruido montañas y derretido buena parte de los polos. El agua sube a un ritmo alarmante y las ciudades cercanas al mar están empezando a quedar sumergidas bajo el agua.

El meteorito ha pasado muy cerca de miles de ciudades en un trayecto que, sencillamente, no tiene sentido. Algunos científicos dicen que la única explicación es que cientos o puede que miles de meteoritos pasaran rozando la tierra, creando muchas trayectorias diferentes, pero hay testigos que explican haber visto la enorme bola de fuego girando en mitad del aire. También hay quien asegura haber visto a hombres vestidos con oro y plumas que aparecen de la nada para matar gente, así que lo más probable es que todo sea fruto de la histeria colectiva y que, por lo tanto, no haya que prestar demasiada atención.

La situación es de alerta a nivel mundial y los Gobiernos empiezan a echarse las culpas los unos a los otros, siendo los países menos afectados aquellos en los que era de noche, porque el meteorito no los alcanzó. Pero nadie está verdaderamente a salvo de peligro y las muertes en todos los países del mundo se cuentan por cientos de miles.

En el último momento, parece surgir una salvación.

Al poco de desaparecer el meteorito, aparecen unos rayos de luz de una intensidad mayor que la del sol, lanzados hacia el cielo desde cinco puntos del planeta. Cinco rayos de luz en todo el mundo. Dicen que quien entra en ese rayo no vuelve a salir, pero que luego esa persona aparece donde quiera, con expresión de inmensa felicidad, invitando a los demás a seguirlos al interior de la luz.

Las peregrinaciones son numerosas, y cruzar fronteras o caminar miles de kilómetros no parece suponer un problema para nadie. Muchísimos hogares han sido completamente borrados de la faz de la Tierra, y las vidas de millones de personas han sido segadas sin razón aparente. Mucha gente necesita volver a creer en algo, y un rayo de luz hacia el cielo parece una opción tan válida como cualquier otra.

Pero mucha gente no llega. Parece que unos grupos de asaltantes asesinan a los que intentan acercarse allí, no se sabe si por envidia o para protegerlos. Aquellos que han sobrevivido a los ataques explican que estos grupos de personas se materializaron frente a ellos y los atacaron, sin mediar palabra, con lanzas doradas decoradas con plumas.

Esas personas parecen aborígenes americanos. Y visten oro y pieles.

Esto no puede ser bueno.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

Los mayas eran unos estupendos matemáticos y astrónomos. Fueron una cultura muy adelantada a su tiempo, con numerosos descubrimientos que tardarían siglos en aparecer en el resto del mundo. Pero también eran muy supersticiosos, y creían que esos números regían la vida sobre la Tierra, la cual consideraban una mera nave que viajaba por el cosmos influenciada por las 13 lunas, o lo que es lo mismo, las trece veces que la luna cumple sus fases durante un año, de luna nueva a luna llena, un número finito de veces hasta el fin del mundo.

No se equivocaban.

El calendario de los mayas (más preciso que el actual) tenía una forma diferente de contar los días dentro del mes y los meses dentro del año. Ellos contaban cada mes (*uinal*) como 20 días y cada año (*tun*) como 13 meses. Además, no agrupaban los años en décadas, sino que le daban mayor importancia a los grupos de 20 años (*katún*), y en vez de tener en cuenta los siglos, consideraban importante la suma de 20 *katún*, que formaban un *baktún*.

Como se puede observar, tanto el 13 como el 20 eran importantes para los mayas, que vivían regidos por esos números, los números del cosmos. Así, establecieron la cuenta de 13 *baktún* como el final de su calendario. El fin de la Cuenta Larga, tras la cual el mundo pasaría de la Tercera a la Cuarta Dimensión y, por lo tanto, a un momento de paz y armonía con el universo como nunca antes se había visto.

Para nosotros, al regirnos por el calendario gregoriano, la cuenta es distinta, pero lo que es seguro es que el fin de la Cuenta Larga y, por lo tanto, el fin del mundo, será el 21 de diciembre de 2012.

¿Y SI NO JUEGO EL 21 DE DICIEMBRE DE 2012? ☀

Las equivalencias entre el calendario gregoriano y el maya son difíciles de calcular, puesto que no hay calendario gregoriano tan antiguo y, además, el calendario gregoriano no sumó el año bisiesto a su cuenta hasta hace relativamente poco tiempo.

La ubicación temporal de muchos de los grandes eventos de la historia son suposiciones imposibles de demostrar y los historiadores han dejado por imposible calcular una fecha completamente exacta para ellos. En resumen, dile a tus jugadores que los historiadores se equivocaron y que el final del *baktún* 13 es justo el día en que estás jugando.

Los mayas sabían que este día llegaría, el día en que la gran Serpiente Emplumada destruiría todo aquello que significaba la Tercera Dimensión para obligarnos a alcanzar la Cuarta. El profeta y gobernante K'inich Janaab' Pakal, más conocido como Pacal el Grande, consiguió transcender más allá de la Cuarta Dimensión hasta la Quinta Dimensión, el Conocimiento. Allí se encontró con el dios Quetzalcoátl o Serpiente Emplumada que le explicó todo aquello que debía saber sobre el fin de la Cuenta Larga. Así, habló con su pueblo y le explicó todos los males que iban a acontecer en el mundo.

Pacal el Grande supo, de mano de su dios Quetzalcoátl, que esa Cuenta Larga era un periodo de inmensas penurias y les pidió paciencia a sus seguidores, pero también les solicitó ayuda. Quetzalcoátl quería salvar a la población de la Tercera Dimensión, pero solo a aquellos que verdaderamente lo merecieran. Así, entendió que toda la población de Pacal merecía ese trato de favor y los avisó de una masacre inminente: la conquista española.

Cuando Hernán Cortés y sus tropas llegaron para colonizar América, se encontraron con que las ciudades mayas habían sido abandonadas sin ninguna razón, mientras disfrutaban de una etapa de esplendor sin igual. Lo cierto es que los mayas seguían ahí, pero gracias a Pacal el Grande vivían en la Cuarta Dimensión, fuera de las tres dimensiones que puede ver y comprender normalmente el ser humano.

La Cuarta Dimensión es el tiempo y los mayas lo dominaban por completo, al transcender el medio físico. Estos guerreros, al servicio de Quetzalcóatl, viajaron hacia adelante en el tiempo como quien camina por un campo. Así, preparados para entrar en la nueva etapa de la humanidad, observaron cómo su dios, la Serpiente Emplumada, sanaba el mundo.

En el momento exacto en que se termina la Cuenta Larga, Quetzalcoátl sale de la Quinta Dimensión, y es visto por los mortales no en su forma original, sino mediante los efectos de sus acciones en la Tercera Dimensión. Así, todo el que suba la vista al cielo podrá ver horrorizado cómo una inmensa bola de fuego destroza lo que encuentra a su paso, aniquilando la vida como si no valiera nada, derritiendo edificios como si fueran de mantequilla y sobrevolando todo gran núcleo de población con la fuerza destructora de diez bombas atómicas.

Todo lo que toca queda destruido, y lo que se encuentra cerca resulta gravemente afectado. Además, con ese tamaño, su masa es equiparable a la de un satélite, por lo que influye gravemente en las mareas de todo el mundo, mucho más que la luna (que está más lejos), haciendo subir el nivel del mar unos 20 metros en menos de una hora, inundando hogares en primera línea de playa y provocando inundaciones en las calles de las ciudades costeras.

Todas las ciudades del mundo con más de 100.000 habitantes, además de las que están en el camino entre dos de ellas, son arrasadas por el meteorito. El meteorito de Quetzalcoátl sigue destrozando todas las ciudades en las que brilla el sol, serpenteando a poca distancia del suelo y sembrando el pánico.

En las ciudades en las que es de noche se ven fenómenos extraños, pero a priori no peligrosos. En el horizonte hay un resplandor parecido al amanecer, pero más intenso, y los habitantes de estas ciudades pueden comprobar cómo las aguas empiezan a crecer de manera alarmante, haciendo que muchos barcos se incrusten en el fondo marino y muchas de las infraestructuras flotantes se resquebrajen y se rompan por el repentino cambio.

Durante unas cuantas horas, la Serpiente Emplumada va destrozándolo todo a su paso sin perder su impulso. Más rápida que un avión y con una temperatura que supera los 1200 °C, crea una ráfaga de aire ardiente a su paso que incendia las superficies más secas y reseca la carne y los demás materiales hasta agrietarlos, desecando los globos oculares de cualquier persona que intente mirarla más de unos segundos sin protección, cegándola instantáneamente.

Tras horas de caos y muertes agónicas, Quetzalcoatl regresa a la Quinta Dimensión con la misma facilidad con la que llegó. El mundo, que yace en ruinas, vuelve a algo parecido a la normalidad mientras las aguas retornan a su cauce habitual. Esto crea un efecto inverso en todas las ciudades costeras en las que antes era de noche, ya que el mar vuelve ahora con mucha más fuerza de la que se fue. Enormes tsunamis golpean la costa, causando un impacto brutal y arrastrando todas esas embarcaciones que descansaban en el lecho marino.

Muchos edificios se derrumban o, simplemente, son barridos por la ola para que luego, lentamente, el agua vuelva a la normalidad. El daño causado por Quetzalcoatl se extiende por toda la superficie terrestre, incluyendo los polos, que han sido afectados por las altas temperaturas que circulan por el mundo y empiezan a derretirse a un ritmo mucho mayor que el actual.

Y aun así, todavía no ha acabado todo.

EL ENEMIGO

Después de que la Serpiente Emplumada destruye gran parte del mundo, llega el momento de los mayas que esperaban en la Cuarta Dimensión. Invisibles al resto de los seres vivos, los mayas aguardaban el momento oportuno, contemplando impávidos la muerte de millones de inocentes.

En el mismo instante en que Quetzalcoatl desaparece, los mayas empiezan a buscar supervivientes. No tienen prisa, no les importa esperar y son minuciosos. Caminan por las ruinas en busca de cuerpos agonizantes y, cuando encuentran uno, salen de la Cuarta Dimensión.

En ese momento se hacen visibles al ojo humano. Cuando alzan su lanza y se preparan para asestar el golpe mortal, se hacen tangibles en la Tercera Dimensión, golpean y desaparecen instantáneamente, retirándose a la Cuarta Dimensión.

Esa es su misión: matar a todos los humanos que les sea posible, pues entienden que así depurarán el mundo de la maldad que lo atenaza, es decir, todo lo referente al ciclo de la Tercera Dimensión. Todo lo referente a los humanos.

¿CÓMO LOS MATO?

Pese a lo que pueda parecer, los mayas son seres humanos normales y corrientes. Están bien formados como guerreros y dispuestos para la lucha, y es imposible golpearlos salvo en el momento en el que ellos deciden atacar, pero se les puede matar como a cualquier otra persona.

A efectos de juego, dado que los mayas solo permanecen en la Tercera Dimensión durante breves instantes, todo aquel que no pueda ver la Cuarta Dimensión en la que ellos se esconden tendrá que golpearlos siendo atacante, nunca defensor. Cualquier defensor que consiga infligir Estrés Físico a alguien que se encuentre en la Cuarta Dimensión causará un total de 0 puntos.

Por eso, la única opción para matarlos es estar alerta, espalda contra espalda y esperando a que aparezcan, para estar prevenido y poder ser el atacante en el combate. Si por algún casual un PJ consigue quitarle la lanza a un maya y separarla del cuerpo de su propietario antes de que vuelva a la Cuarta Dimensión, esta será material y funcional dentro de esta dimensión. Lo mismo pasará con los cadáveres mayas y su ropa, o con cualquier objeto de la Tercera Dimensión que los mayas agarren y arrastren consigo a la Cuarta Dimensión. En cualquier caso, a los PJ les iría mucho mejor si alguno de ellos pudiera ver la Cuarta Dimensión.

Uno de los efectos secundarios del ataque de Quetzalcoátl es que todos aquellos que resulten dañados de forma directa por su llegada quedarán "tocados" por él y, por lo tanto, tendrán una mayor visión del cosmos. Estas personas podrán ver todo aquello que esté en la Cuarta Dimensión. Serán capaces de ver a los mayas esperando con sus lanzas y la proyección de la Serpiente Emplumada sobre el meteorito. No podrán tocarlos, pero sí prepararse para su ataque y, en general, tener más información sobre ellos.

No reciben este don quienes han sufrido daños por las consecuencias de la devastación producida por Quetzalcoátl, pero no por él de forma directa. Así, si un muro se cae al paso de la Serpiente Emplumada y le parte el brazo a un PJ, éste no se considerará "tocado" por el dios. Pero si el calor antinatural lo golpea y le causa como mínimo un punto de Estrés Físico Temporal, o si las llamaradas le causan quemaduras, el PJ será capaz de ver lo que ocurre en la otra dimensión. Esto será irreversible y permanente, además de independiente de la capacidad de visión del personaje en la Tercera Dimensión, por lo que la pérdida de la vista en este mundo no afectaría a su percepción del otro.

LAS REACCIONES

Obviamente, tras el paso de la Serpiente Emplumada por nuestro mundo, las reacciones de pánico y desesperación serán generalizadas. Habrá gente que no sabrá qué hacer, vagando desesperada de un lado a otro, cargando con los cadáveres de sus familiares. Hospitales enteros yacerán destrozados o sepultados entre otros edificios, o simplemente estarán tan congestionados que no podrán admitir ni un paciente más.

Casi todos los gobernantes del mundo habrán sobrevivido y estarán tan desbordados como el resto de los ciudadanos. En circunstancias normales, los servicios de emergencias no darían abasto, pero aún menos tras los eventos que han diezmado sus filas. Los Ejércitos se movilizarán, pero con las comunicaciones caídas poco podrán hacer por optimizar sus recursos, así que más bien actuarán de manera aislada sin saber cuál es el estado global de las cosas.

Pero momentos después de la desaparición de Quetzalcoátl, que ha vuelto a la Quinta Dimensión, aparecerán en cinco lugares del globo terráqueo unos templos enormes, construidos por los mayas en la Cuarta Dimensión y teleportados por Quetzalcoátl a la Tercera Dimensión. Son los

templos de la Serpiente Emplumada, y proyectarán una luz multicolor hacia el cielo. Esta luz, que por las noches se verá desde cualquier punto del mundo, siempre será visible para aquellos capaces de ver la Cuarta Dimensión.

Muchos de quienes se encuentren cerca de los templos entrará en ellos, llevados por el aura de paz y amor que se parece emanar de estos lugares, como una promesa al alma, sin palabras pero sin equívoco posible. Las personas que entren serán transportadas automáticamente a la Cuarta Dimensión y, por lo tanto, quedarán libres de todo mal.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Cuando las primeras personas entren en la Cuarta Dimensión descubrirán que el espacio físico no es un impedimento y empezarán a viajar por todas partes para explicar a la gente la forma de salir de este mundo abocado a la destrucción. Entonces, por todo el planeta empezarán a surgir peregrinaciones hacia esos cinco templos.

INFORMACIÓN

ADICIONAL

LOCALIZACIÓN DE LOS CINCO TEMPLOS

Habrá un templo en cada uno de los continentes, siendo todos exactamente iguales que el templo de la Serpiente Emplumada situado en Teotihuacán, el único construido en la Tercera Dimensión y accesible antes del fin del mundo.

El resto de templos aparecerán encima de cualquier cosa que estuviera allí. No la aplastará, sino que se fundirá con lo que hubiera antes, como si el aire se materializara alrededor de la arquitectura (o población) que existiera previamente.

Aparte del situado en Teotihuacán, las ubicaciones de los templos son las siguientes: a las afueras de Varsovia, Polonia (Europa), en la frontera entre Rusia y Mongolia, cerca del lago Khovsgol (Asia), en la orilla del río Oubangui, que delimita la frontera entre la República Centroafricana y el Congo (África), y en pleno centro de Alice Springs, en mitad de Australia (Oceanía). Dependiendo de tus necesidades, la situación de estos templos puede cambiar a tu elección, si prefieres poner el templo más cerca o más lejos de los PJ para contar una u otra historia.

Paralelamente a estas acciones, aquellos que decidan no creer en la efectividad de los templos se dedicarán a dos tareas principales: la reconstrucción o el saqueo desenfrenado.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

Para los propósitos de esta ambientación se asumirá que el fin del mundo ocurre cuando en España es completamente de día. Si quieras cambiar esta situación inicial, mira la sección “*Lo que ocurre en toda ciudad de noche*” y extraí los resultados.

El 90% de las ciudades españolas han sido arrasadas por Quetzalcoatl. Las ciudades costeras han sufrido menos los incendios, pero solo porque se han visto afectadas por inundaciones. La población española ha disminuido en un 75% en tan solo un par de horas, y las autoridades españolas están, simple y llanamente, perdidas. Las órdenes que llegan desde el Gobierno van con retraso y son poco más que gritos de frustración, destinado a ocultar su falta de capacidad para enfrentarse a los acontecimientos.

Pasará poco tiempo antes de que surjan personas con dotes de mando que empezarán a dirigir las labores de rescate a nivel local. Dependiendo de cada localidad, este "líder" llevará a cabo su labor de mejor o peor forma, y no será raro ver cómo algunos se derrumban y lloran tras unas horas de trabajo impotente, o cómo un maya los atraviesa con su lanza para luego desaparecer.

En definitiva, España está tan perdida como el resto de países, con todos los sistemas de comunicación destruidos y una población que no tardará en entender que está a solas.

LO QUE OCURRE EN TODA CIUDAD DE DÍA

Todas las ciudades en las que sea de día sabrán lo ocurrido. El meteorito estuvo presente el tiempo suficiente como para ser visto desde todo el mundo, incluso desde las ciudades no afectadas por la bola de fuego. Las carreteras colapsadas y el daño masivo a los edificios, así como la combustión espontánea de muchos depósitos de combustible por culpa del calor, entorpecen enormemente las labores de rescate, si es que las hay.

El pánico también cunde en las ciudades no afectadas, pero existen más problemas porque hay una total desinformación sobre lo que está ocurriendo. Después de tanto fuego y explosiones en el horizonte, los mayas aparecerán entre la población para matar a la gente sin piedad alguna. El caos, por lo tanto, reinará en todas partes.

LO QUE OCURRE EN TODA CIUDAD DE NOCHE

Todos los países a los que el fin del mundo sorprenda de noche dispondrán de un poco más de tiempo en el que preparar su reacción. Tienen ocasión de construir muros de contención (improvisados y de mala calidad, pero que algunas vidas salvarán) en preparación para el tsunami, y el ejército y la policía empiezan a evacuar todas las poblaciones de costa para minimizar las bajas. Igualmente morirán millones de personas, pero estarán algo más preparadas y, además, podrán salvar algo de información, así como asegurar algunas centrales de telefonía e Internet para mantener la comunicación temporalmente.

Pero la desgracia también se cebará con ellos, y los mayas se concentrarán masivamente en la zona nocturna, con auténticos ejércitos que tomarán las ciudades por la fuerza, causando caos entre los militares movilizados y los refugiados que intentan ayudar.

Sea cual sea el caso, la masacre está asegurada.

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. No se recomienda cambiarla, aunque puedes matizarla todo lo que quieras. Por ejemplo, el meteorito puede empezar por la otra punta del mundo, y quizás los PJ descubran por los noticieros que aún funcionan que la bola de fuego se acerca peligrosamente a la ciudad. Por el contrario, puedes elegir que sea la primera ciudad en ser destruida, o que sea la última, cuando ya todo el mundo sepa que no es un simple meteorito.

La información exacta que llegue a los PJ dependerá de lo que quieras contar, pero no deberían conocer ni el origen ni la forma de derrotar a los enemigos hasta bien entrada la Campaña.

21/12/682	Pacal el Grande, gracias a la meditación, consigue entrar en la Quinta Dimensión y hablar con Quetzalcoátl.
22/12/682	Pacal informa a sus súbditos de la profecía de Quetzalcoátl y les dice que deben transcender todos a la Cuarta Dimensión.
28/08/683	La civilización maya al completo, salvo aquellos que no pueden transcender por sus medios, entra en la Cuarta Dimensión, donde Quetzalcoátl les repite todo lo que Pacal les había dicho.
12/10/1492	Cristóbal Colón llega a América. Los mayas de la Cuarta Dimensión descubren que hay tierra al otro lado del mar y van a investigar.
27/11/1492	Los mayas empiezan la construcción del primer templo de la Serpiente Emplumada en la Cuarta Dimensión, en medio de Europa.
03/01/1817	Nace el maya número 10 millones. Todos son entrenados como guerreros, ya que no necesitan comer o dormir en la Cuarta Dimensión.
23/09/1963	Siglos después de construir su primer templo en Teotihuacán, los mayas terminan de levantar, en la Cuarta Dimensión, su quinto y último templo.
12/07/1987	Nace el maya 100 millones.
07/03/1998	Los mayas llegan a la última etapa. Planean el ataque coordinado para que haya mayas en todas las ciudades. Hacen simulaciones y viven para el combate definitivo.

+00:00:00	COMIENZA LA PARTIDA
+00:00:01	Quetzalcoatl entra en la Tercera Dimensión. Solo con su aparición mata a un ciudadano de 67 años, de un ataque al corazón.
+00:00:02	Quetzalcoatl quema o choca contra la mayoría de satélites de comunicaciones.
+00:00:03	Quetzalcoatl entra en la primera ciudad.
+00:00:37	Quetzalcoatl sale de la primera ciudad. Ha matado 189.493 personas.
+00:12:01	En una emisora de radio local se hace el primer aviso del meteorito. No puede completarlo porque Quetzalcoatl lo calcina todo antes.
+00:14:56	Muere la persona número 1 millón víctima del meteorito.
+00:21:58	Todos los gobernantes del planeta están enterados de lo que ocurre y se intentan refugiar en búnkeres. Algunos no llegan a tiempo.
+00:26:49	Un canal internacional de noticias se hace eco de los sucesos. El meteorito alcanza a un corresponsal en directo. El presentador vomita y se interrumpe la transmisión.
+00:31:12	El primer ejército nacional en movilizarse se coloca en formación en el exterior de sus barracones. En ese momento llega el meteorito y los quema vivos. Por el calor muchas armas se disparan y mueren aún más personas.
+00:43:07	Muere la persona 100 millones víctima del meteorito.
+01:43:26	Muere la persona 1.000 millones víctima del meteorito.
+02:27:13	Quetzalcoatl vuelve a la Quinta Dimensión. Han muerto 2.998 millones de personas en todo el mundo.
+02:31:19	Un agente de policía, al ver la muerte a su alrededor y oír los gritos de dolor y sufrimiento, decide quitarse la vida. Es el primer suicidio asociado al fin del mundo.
+02:57:13	Tsunamis alcanzan las costas de los países de noche. El primer impacto es brutal y mata a 1.271.902 personas.
+03:12:54	La gran ola llega a su punto álgido, sobre pasando la mayoría de las islas más planas y engullendo varios kilómetros de tierra. La cuenta de muertos o heridos de muerte asciende hasta 5.748.912.701 personas.
+4:00:01	Aparecen los cinco templos de la Serpiente Emplumada. Sus haces de luz se ven en todo el mundo.
+4:00:02	El primer maya sale de la Cuarta Dimensión para matar a alguien. Ocurre en Escocia, donde le atraviesa el cráneo a Eric McDonaldson, que intentaba rescatar de entre unos escombros a alguien que muere a continuación.
+04:09:28	Muere la persona 6.000 millones víctima del meteorito.
+04:11:39	La primera persona que entra en uno de los templos es recibida por los mayas con afecto.
+04:17:12	Ya han pasado a la Cuarta Dimensión 1.000 personas. Todos los que intentan atacar a los mayas son ejecutados, pero el resto de personas que se acercan a sus templos son aceptadas como iguales.
+04:21:07	El primer no maya de la Cuarta Dimensión aparece en la Tercera Dimensión para avisar de la existencia de los templos y sus efectos. Lo hace junto a su familia directa.

LO QUE NO CONOCERÁS

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



MAYA

Físico 3, Mental 2, Social 1 (3)

REGLAS ESPECIALES:

- ⌚ "Guerrero entrenado": Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.
- ⌚ "Sin compasión": Tiene este Aspecto Social que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.
- ⌚ En la Cuarta Dimensión, su Rasgo Social es 3.

SAQUEADORES

Físico 1, Mental 1, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- ⌚ "Tasación rápida": Tienen este Aspecto Mental que podrán utilizar para mejorar sus tiradas.



QUETZALCOÁTL

Físico -, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ➊ *Invulnerable*: Al ser una criatura de la Quinta Dimensión, no tiene ningún Rasgo en la Tercera Dimensión, por lo que no se le puede afectar físicamente de ninguna manera.
- ➋ *Toque de fuego*: Todo aquello que toque su cuerpo, desde el papel hasta el diamante, se derretirá en cuestión de segundos, si es que no ha sido desplazado por el choque. En ese caso, cualquier objeto que salga disparado por contacto directo con Quetzalcoátl ocasionará un impacto de 6 puntos de Estrés Físico Permanente.
- ➌ *Aliento de fuego*: Todo lo que esté a 80 metros de la bola de fuego será golpeado por una ola de calor que ocasionará 4 puntos de Estrés Físico Permanente. Cada obstáculo, como una pared, que el calor tenga que atravesar (y no rodear) para llegar al personaje disminuye ese daño en 1 punto. Además, el daño también se reduce en otro punto por cada 20 metros de separación. A discreción del DJ, se podría reducir el daño en una cantidad menor si el obstáculo no es muy grueso.
- ➍ *Viento huracanado*: A su paso, Quetzalcoátl produce un golpe de aire extremadamente fuerte que puede volcar cualquier objeto que no esté asegurado al suelo. A efectos de juego, cualquier objeto que no esté detrás de al menos un obstáculo será levantado por el viento y lanzado con una fuerza que le infligirá 3 puntos de Estrés Físico Permanente. Por cada tonelada que pese el objeto se reducirá el daño del viento en 1 punto, hasta un máximo de 0, que representaría que el objeto ha cedido unos metros pero sin sufrir desperfectos dignos de mención.
- ➎ *Velocidad vertiginosa*: Quetzalcoátl va tan rápido que rompe la barrera del sonido, haciendo vibrar todo lo que está alrededor. Esto puede crear temblores de tierra y producirá grietas en casi todos los edificios cercanos. Las consecuencias exactas las decidirá el DJ, pero todo personaje que se quiera mantener de pie mientras Quetzalcoátl pasa a su lado tendrá que superar una tirada (Destreza: dificultad 5, 3 éxitos) por cada turno que quiera mantenerse así.



CIUDAD DE DÍA

ESCENARIO



El meteorito pasará a velocidad constante a una altura de unos 30 metros. Todos los edificios sin excepción quedan destruidos a partir de esa altura (unos 10 pisos), lo que en muchos casos provocará su derrumbe.

Mucha gente en la calle morirá solo por el aire caliente o los coches volcados, pero también habrá numerosas explosiones por culpa de los depósitos de combustible.

Si el grupo de PJ está jugando su partida en un piso más alto que el décimo o al aire libre (un parque, unas jornadas de juego), lo mejor que puede hacer el DJ es usar los noticiarios para avisar a los jugadores de lo que va a ocurrir y dejarles bien claro que si permanecen en ese lugar morirán sin remedio.

La partida debería ser una carrera frenética en la que los PJ tengan que esquivar coches lanzados por el meteorito, y en la que el DJ no debería ponerles las cosas fáciles. Y si van a empezar la sesión en un sitio seguro, el DJ debería volarlo por los aires, para que sufran.

COSAS QUE HACER:

- ➊ Huir antes de que se derrumbe un edificio, después de que otro más grande caiga sobre él.
- ➋ Entrar en el alcantarillado y ver cómo la basura en descomposición se inflama por el calor.
- ➌ Unirse a la inútil plegaria de unos vecinos espirituales para trascender a la Cuarta Dimensión.
- ➍ Salvar a uno de los PJ, que está entre los escombros cuando aparecen los mayas.
- ➎ Ser ayudado por un maya, que dice que está contra Quetzalcoátl y que hay más como él.
- ➏ Formar un grupo de ciudadanos que luche contra los mayas.

CIUDAD DE NOCHE

ESCENARIO



Las ciudades en las que sea de noche y que no sean costeras no sufrirán inicialmente ningún efecto negativo de este fin del mundo, aparte de los problemas de comunicación y derivados.

En cambio, los acontecimientos irán tomando rápidamente otro cariz desde el momento en que los mayas hagan su aparición.

Se puede jugar como una partida de intriga en la que los jugadores sepan que algo malo va a pasar pero no estén seguros de qué. La histeria colectiva no estará justificada, pero no por ello dejará de darse, y miles de personas empezarán a crear disturbios.

A elección del DJ, se puede adelantar la aparición de los mayas para que la acción no decaiga, aunque con una buena preparación esto no debería suponer ningún problema, y defender su barrio podría ser suficiente para los PJ.

Por otro lado, las ciudades que estén suficientemente cerca del mar, aunque no sean costeras, también se verán afectadas por la inmensa ola. No será un escenario tan violento, pero sí peligroso.

COSAS QUE HACER:

- ➊ Ir contrarreloj a una ciudad costera para salvar a alguien.
- ➋ Ir mar adentro en barco para intentar sortear el tsunami.
- ➌ Encontrar a unos adoradores de los mayas que entran en la Cuarta Dimensión trascendiendo.
- ➍ Salir de la ciudad con provisiones y bicicletas.
- ➎ Presenciar cómo un grupo de vírgenes se ofrece a los mayas, y cómo ellos las degüellan sin más.
- ➏ Hacer un parapeto en un sótano con reservas de oxígeno para hacer frente al tsunami.
- ➐ Conducir lo más lejos posible.



Los pueblos que hayan sido afectados directamente por el meteorito seguirán la misma dinámica que la “ciudad de día”, pero en el resto de ciudades pequeñas o pueblos la situación es algo diferente.

Muchos de estos pueblos verán el meteorito y, aunque no los afecte directamente, sí lo hará a sus alrededores.

Habrá incendios, explosiones y otros desastres, además de aludes y montañas estallando en pedazos a medida que Quetzalcoatl las atraviesa.

A eso habrá que sumarle un factor de gran importancia, y es que los animales salvajes huirán del fuego y es muy probable que para ello arrollen a los habitantes del pueblo.

Además, los ataques mayas serán más fuertes en aquellas ciudades que ellos sepan que no van a ser golpeadas por Quetzalcoatl, así que todos estos pueblos los sufrirán.

Y, por supuesto, también están los refugiados.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Quedar atrapado en mitad del incendio.
- ⌚ Iniciar un movimiento para rescatar a la gente de la ciudad más cercana.
- ⌚ Entrar en la iglesia para obligar a los que rezan a planificar la defensa.
- ⌚ Perder a los mayas entre las plantaciones.
- ⌚ Llevar personas al refugio antes de que lleguen los fragmentos ardientes de montaña.
- ⌚ Detener al primer suicida para que no dé ideas al resto.
- ⌚ Sustituir al alcalde para agilizar la toma de decisiones.

CAMINO AL TEMPLO

ESCENARIO



Por las carreteras de todo el mundo, saliendo de cualquier gran población, hay una línea continua de gente que camina en la misma dirección: hacia la luz.

Las personas más creyentes irán primero, además de estar más motivadas que el resto de personas. Pero no solo los creyentes estarán dispuestos a caminar días y semanas para llegar a su destino.

Habrá mucha gente que, en plena desesperación, se echará al camino con la pequeñísima esperanza de que lo que dicen las personas que se aparecen sea cierto. Algunos incluso lo harán incentivados únicamente por los rumores de terceros.

El ambiente entre los caminantes será cándido y agradable. Por supuesto, el peligro de bandidos estará presente en todo momento, sobre todo de noche, y los animales salvajes, aunque en menor grado, también serán un problema.

Los mayas, en cambio, no atacarán a los peregrinos. Siempre puede haber alguna excepción y que un maya haga la guerra por su cuenta, pero en general la peregrinación será tranquila.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Estafar a nuevos creyentes con amuletos inútiles.
- ⌚ Asaltar a grupos pequeños.
- ⌚ Ligar con alguna ávida peregrina de la nueva fe maya.
- ⌚ Aprender más sobre los mayas y rezar a Quetzalcoatl para tener su perdón.
- ⌚ Acortar campo a través, sorteando el peligro de los mayas.
- ⌚ Acabar con unos asaltantes y tomar su posición, ideal para preparar emboscadas.
- ⌚ Hacer un campamento e intentar transcender sin llegar al templo.

SAQUEOS

ESCENARIO



A todo el mundo no le parece una buena idea eso de caminar hacia los templos, a un futuro incierto, especialmente a aquellos que han sido dañados por Quetzalcoatl y pueden ver a los mayas mientras se acercan.

Mucha gente se quedará en las ciudades, en primer lugar para reconstruir sus hogares y también porque el saqueo es una fuente inestimable de riquezas.

Así, la ley del más fuerte empezará a ser lo común entre las ruinas, con grupos de “tocados” que vigilan la Cuarta Dimensión y otros que se encargan de cargar con todo lo que puedan que esté dentro de la fecha de caducidad.

Todos aquellos que se hayan movido rápido al principio controlarán los mercados de trueque por tener más material con el que comerciar, y poco a poco todos los que no fueron tan ágiles aprenderán que quitárselo a los primeros es una magnífica opción.

Aquellos no interesados en el robo y el saqueo se verán abocados de forma inevitable a comprar a los otros sus bienes, y no serán baratos.

COSAS QUE HACER:

- Montar una cuadrilla para proteger el barrio.
- Intentar restaurar el Gobierno con ayuda de las fuerzas del Estado.
- Salvar lo poco que quede intacto en el museo.
- Rastrear a quienes han saqueado la casa de uno de los PJ y recuperar lo que le pertenece.
- Limpiar unas ruinas y hacer un huerto.
- Saquear los barrios vecinos para acaparar material.
- Preparar una defensa contra los mayas, con “tocados” armados para vigilar su posible aparición.

TEMPLO**ESCENARIO**

Aunque están muy separados entre sí, los cinco templos son idénticos: un enorme zigurat en cuya cima hay una estructura sencilla y cuadrada de la que surgen cuatro haces de luz.

Todo el que entre en esa estructura superior habrá de superar una prueba que se detalla en la página 93, con la que conseguirá su entrada en la Cuarta Dimensión. Pero no todo el mundo pasa la prueba, y algunos tendrán que quedarse en la Tercera Dimensión, sabiéndose desterrados para siempre.

Muchos de quienes no consiguen superar la prueba permanecerán en las cercanías, orando con la esperanza de que podrán pasárla en el futuro.

Otros, más violentos, entenderán que si la entrada les ha sido negada, se le debe negar también al resto. Muchos de ellos intentarán atacar el templo con más o menos éxito.

Pero una cosa queda clara, y es que la gente que ha llegado hasta ahí no se va a quedar de brazos cruzados viendo cómo alguien intenta destrozar la que parece su única opción de ser feliz.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Sobornar a los sacerdotes para que den la prueba como buena.
- ⌚ Atacar el templo y, sobre todo, a los mayas de su interior.
- ⌚ Afrontar la prueba siguiendo las normas.
- ⌚ Montar un negocio de comidas preparadas para los peregrinos.
- ⌚ Aliarse con alguien de la Cuarta Dimensión para estafar a los peregrinos con guías espirituales.
- ⌚ Proteger el templo de todo mal.
- ⌚ Crear una secta y entrenar a otros tras alcanzar la Cuarta Dimensión.

REGLAS ESPECIALES

LA CUARTA DIMENSIÓN

Las leyes de la física no funcionan en la Cuarta Dimensión. Dar un paseo puede llevarte hacia adelante en el tiempo (nunca hacia atrás, aunque sí se puede ralentizar eternamente para no salir en años de un segundo concreto) o a kilómetros de distancia con un simple paso. Todo el que intente caminar por la Cuarta Dimensión sin un guía tendrá que hacer una tirada (Memoria: dificultad 7, 3 éxitos) para no perderse; a efectos del juego, no pasar la tirada tiene un efecto de movimiento temporal o físico impredecible.

Poco a poco se irán entendiendo las leyes que rigen este nuevo mundo y con el tiempo, quienes hayan entrado en él lo recorrerán con la misma soltura que si caminaran por la calle. Así, al superar 10 tiradas (independientemente de cuántas no supere), el personaje no tendrá que hacer más tiradas, y además podrá hacer de guía para otra persona (una tirada de Memoria: dificultad 3, 3 éxitos). De nuevo, tras superar 10 tiradas como guía tendrá tanta soltura que podrá hacerlo sin tirada alguna.

Una vez se ha trascendido a la Cuarta Dimensión, también es posible volver a la Tercera Dimensión y entablar relaciones como antaño sin ningún problema. Pero el esfuerzo para entrar es bastante grande, necesitándose una tirada (Memoria: dificultad 7, 7 éxitos) para hacerlo correctamente. Desde que se consiga el primer éxito en la tirada, el personaje será visible en los dos mundos, pero no será tangible hasta el séptimo éxito.

Para volver a la Cuarta Dimensión se puede entrar de nuevo por uno de los templos (sin hacer la prueba), o bien superar otra vez la tirada (Memoria: dificultad 7, 7 éxitos); esta tirada no será necesaria una vez se haya superado 10 veces para entrar o salir.

CARACTERÍSTICAS

La Cuarta Dimensión no funciona como la Tercera, y todo estímulo físico desaparecerá. Nadie tendrá hambre nunca más y el contacto o entrenamiento entre personas se hará mediante la meditación, consiguiendo una unión cien veces mayor con la otra persona, y una sensación de paz inigualable. Por eso, todo el mundo perderá su rasgo Físico al entrar (se tratará como “-”), y no lo recuperará hasta volver a la Tercera Dimensión.

Todas las tiradas físicas que se requieran en esta dimensión se harán con los Atributos Sociales, y el Estrés Físico también se sumará al Estrés Social. Es posible que alguien entrene en esta dimensión para mejorar sus Atributos Físicos. Todos los cambios de los Atributos Físicos en la Cuarta Dimensión se deben marcar como tales, ya que se sumarán a su Atributo Social equivalente dentro de dicha dimensión. Es por eso que los mayas de la ficha de PNJ golpean con un Rasgo Social de 3.

Además, el hecho de que alguien haya avanzado en el tiempo hasta el futuro no quiere decir que haya que hacerlo para encontrarse con él. Dos personas podrían andar juntas y estar dirigiéndose a sitios o momentos muy diferentes, al igual que se puede llegar a la cima de una montaña por varios caminos o hablar por teléfono con alguien mientras te alejas de él.

LA PRUEBA

Todo el que quiera entrar en la Cuarta Dimensión como los mayas deberá demostrar haber dejado atrás su parte más física. De esa manera, todo aquel cuyos Atributos Físicos sumen más de 5 tendrán vedada la entrada a la Cuarta Dimensión. Además, deben deshacerse de su Aspecto Físico con las mismas reglas que las de cambiar el Aspecto, indicadas en la página 62.

Por último, pero no por ello menos importante, todo el que entre en un templo se tendrá que enfrentar a una prueba definitiva: elegir cuál de las 20 tribus solares es la suya. Una tribu solar es, en esencia, como el signo del zodíaco, con 5 *signos* o “familias” que a la vez se ramifican según su relación con las 4 razas, siendo cada raza un color y, a la vez, un signo cardinal.

- Ⓐ Raza roja (este): Iniciadores, activos, creadores e imaginativos.
- Ⓑ Raza blanca (norte): Refinadores, se concentran en un objetivo hasta conseguirlo.
- Ⓒ Raza azul (oeste): Transformadores, agentes de cambio con fuerza de voluntad para llevarlo a cabo.
- Ⓓ Raza amarilla (sur): Integradores, fusionan todo lo anterior, evolucionan y concretan las ideas.

Cada templo tiene cuatro haces de luz, y hay cinco templos, que entre todos representan las 20 tribus. Así, al entrar en un templo el sacerdote pedirá al visitante que entre en un haz de luz. Si es el perteneciente a su raza, conseguirá transcender. Aunque la raza se calcula respecto al calendario maya, es más interesante determinarla según las habilidades del personaje. Así, el DJ (si lo desea, con ayuda de los otros jugadores) deberá buscar en qué raza encaja mejor el Concepto que cada PJ tiene en su ficha.



EL FIN DEL MUNDO

EL DÍA DE LA BESTIA

LA IRA DE LOS DIOSES — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 2



—Tras abrir la puerta de su casa, Pedro le dedica una mirada de reproche. María, casi sin aliento tras subir las escaleras, solo alcanza a decir:

—Siento llegar tarde.

—Que sí, coño —Pedro se encoge de hombros mientras le invita a pasar—. No te preocupes.

Cuando María entra, ve la mesa ya preparada para la partida, y al resto de sus amigos en el sofá. Miran la televisión como hipnotizados, sin apartar la vista del televisor ni un segundo. María mira la pantalla y ve una grabación borrosa donde un niño sin camisa es desvestido por alguien.

—¿Qué estáis viendo?

—¡Shhh! —contestan los demás al unísono.

—¿ESE ES EL PAPA? —grita, señalando al televisor.

—¡SHHHHHHHHHHHH!

María se sienta en el sofá. Aquel que parece el papa sigue desnudando al niño hasta que está a punto de quitarle los calzoncillos. En ese momento, la imagen se congela y vuelve a una persona que habla desde un atril.

—Ese niño que aparecía en pantalla es mi sobrino, cuando se eligió al actual papa —señala el orador—. He estado luchando desde entonces para conseguir pruebas de que la Igles...

—¿Ese no es el actor aquél...? —María señala al orador en pantalla—. Ya sabes... El de la peli aquell...

—¡PERO CÁLLATE YA! —estalla Pedro.

María termina por callarse y observar la televisión que ahora muestra, con cámara al hombre, un equipo de la policía italiana entrando en un recinto lujoso. Un letrero en la parte baja de la pantalla reza “En directo desde el Vaticano”.

—...material fue entregado a las autoridades que han confirmado su autenticidad —La voz del actor se superpone a la imagen—, y es por eso que me enorgullezco de anunciar que están a punto de desarticular la mayor red de pornografía infantil de la hist...

El discurso se detiene cuando suenan unos disparos. En la televisión se muestra como uno de los policías, tras entrar en las estancias del Santo Padre, realiza tres disparos contra el pecho y otro contra la cabeza del papa, que se desploma muerto.

—La que han liado —dice Simón.

LO QUE SABES

Un famoso actor de Hollywood ha aparecido en televisión para desvelar que la Iglesia Católica lleva cometiendo un monstruoso crimen desde hace demasiados años para ser contados. Explica que, cada vez que un “importante ministro de la Iglesia” sube un escalón en la jerarquía de la misma, tiene lugar un pequeño ritual consistente en profanar a un niño de diez años.

Este actor explica que todos los miembros del clero lo han hecho al menos una vez y que de este modo, al verse obligados a delatarse si quieren contarla, el secreto se guarda. Así ha ocurrido durante generaciones, hasta que en la elección del actual papa decidieron elegir al sobrino del actor para la ceremonia. Aunque recibió una pequeña fortuna en compensación, para el famoso personaje era necesario hacer justicia.

Ahora, después de años de investigación, ha podido dar las pruebas a la policía, que ha procedido a detener al papa. Sin embargo, en lo que parecía un intento de huida por parte del pontífice, este ha recibido cuatro disparos, certificándose su muerte minutos más tarde.

La población mundial, ultrajada por el secreto mejor guardado de la Iglesia, empieza a atacar y quemar iglesias, a destruir públicamente imágenes de Jesús y la Virgen y cometer actos vandálicos en conventos. Los asesinatos, ejecuciones públicas y violaciones llenan las noticias, y el Gobierno de cada país intenta hacer lo que puede para detener los problemas mientras arresta a curas y requisa sus bienes por “su propia seguridad”.

La bolsa, sorprendida por los eventos, se desploma, y todos los grandes distribuidores de comida paralizan sus encargos al no saber el precio de nada en términos internacionales. Para paliar el resultado de la hambruna que se intuye que ocurrirá, el actor vuelve a salir en la televisión diciendo que dará comida gratis a todo el que la pida.

A cambio de matar creyentes.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

En el Apocalipsis según San Juan se habla de una información que Dios le mostró al apóstol sobre el fin de los días. Es un texto confuso y simbólico, por lo que admite cientos de interpretaciones, desde las más directas, con cuatro jinetes montados en caballos destruyendo todo a su paso, hasta una explicación de la caída del Imperio Romano.

Pero lo cierto es que el Apocalipsis es una profecía, y lleva gestándose mucho tiempo. San Juan hablaba de la figura del Cordero (Jesucristo), que abriría siete sellos, siendo los cuatro primeros los jinetes del Apocalipsis, y los demás, diversas catástrofes naturales. Pero no es exactamente así como ocurrirá.

En el Cielo llevan preparándose para el Apocalipsis desde tiempos inmemoriales, ya que este será el momento en que Dios recuperará el control sobre el reino de la Tierra, que lleva en manos de Satanás desde que este se rebelara a su señor. Así, las huestes celestiales se reúnen y llevan el papiro con los Siete Sellos a Jesucristo, que los lee delante de sus súbditos en el Cielo.

Y con cada sello que va leyendo, invoca una nueva penuria sobre la Tierra. El primer sello habla de un jinete con un arco, montado sobre un caballo blanco con una corona. Trata sobre la llegada del Anticristo, que con falsos pretextos humanistas engañará a los no creyentes para que odien a Dios y la Iglesia. Así, en el momento de empezar la partida, un famoso actor de Hollywood, idolatrado por muchos, da una rueda de prensa donde se destapará un gran escándalo en el seno de la Iglesia. Este actor, el Anticristo que profetizó San Juan, habla públicamente y ofrece pruebas, falsas según la Iglesia pero admitidas por los jueces de la Tierra, de que el actual papa ha cometido actos de depravación sexual con menores de edad.

El Anticristo también menciona que esto no solo se sabe, sino que además del líder de la Iglesia, todos sus altos cargos están involucrados en ello. La rueda de prensa, entonces, se vuelve más y más peligrosa hasta que Jesucristo, en el Cielo, lee el segundo sello. Dicho sello habla del jinete del caballo rojo armado con una espada: la Guerra.

Desde el Vaticano dicen que las pruebas son falsas y difamatorias e intentan detener a la policía. Pero las cámaras de televisión graban claramente al papa intentando huir y a las fuerzas policiales italianas abatiéndolo en el acto. Ese es el momento en que la Guerra entra en juego. Católicos del mundo entero empiezan a ser perseguidos con una furia que no tendrá igual, apaleados hasta morir, encarcelados sin juicio y desposeídos de sus bienes. Esta es una iniciativa ciudadana, pero los Gobiernos de la mayoría de países, intentando no soliviantar aún más a los manifestantes, se ponen de su parte y detienen a los miembros del clero.

Pero la muerte sigue golpeando a los cristianos, y los ciudadanos del mundo no están satisfechos con la detención de curas y obispos: tienen un ansia antinatural de sangre, por culpa del segundo sello abierto. El Vaticano es pasto de las llamas y todo aquel que muestra un símbolo cristiano en público es tratado como un apestado o, directamente, golpeado hasta morir.

El Vaticano, cuyo peso en la bolsa a nivel internacional es enorme, cae como institución monetaria y el mundo de la banca sufre las consecuencias. Y así, Jesucristo lee el tercer sello, que habla del jinete del caballo negro y la balanza en la mano: el Hambre, la Peste y la Pobreza. La misma noche de la ejecución del papa, toda transacción comercial se para hasta que se descubra el futuro de la economía global. Los mercados internacionales detienen toda importación de bienes de primer orden, incluyendo la comida, y los supermercados abren al día siguiente solo con las reservas y sin idea de cuándo recibirán más. En consecuencia, los alimentos empiezan a escasear y el pánico se desata, con millones de personas en todo el mundo desesperadas por conseguir alimento.

Jesucristo lee después el cuarto sello, aquel que habla del jinete sobre el caballo amarillo. El llamado Muerte. Los conflictos se incrementan, los cristianos tienen que esconderse y, con los supermercados vacíos y sin nadie que los reponga, las luchas se desatan entre compañeros, entre vecinos o incluso familiares, y son brutales. Hay guerras civiles y caos en todas partes, batallas que ningún Gobierno puede parar y militares que se dedican al saqueo. Y ojalá esto fuera todo.

El Anticristo vuelve a aparecer en la televisión y retransmite un mensaje de paz fraternal, diciendo que no hay que asesinarse por la comida porque él la proporcionará. Entonces enseña un montón de comida comprada antes de que el primer sello fuese abierto, pagado con sus millonarios sueldos fruto de protagonizar algunas de las películas más taquilleras de la década. Anuncia que todo el que quiera seguirlo tendrá acceso a esa comida.

Lo que no dice es que hacerlo implica matar a los cristianos que se tenga cerca.

El quinto sello se abre poco después de esas revelaciones, con la muerte del creyente número 144.000. Con él, Jesucristo pone fin al reinado del Anticristo. Así, 144.000 almas de cristianos se alzan de nuevo. Fantasmas de ropajes blancos caen del cielo justo donde murieron, flotando como plumas, envueltos en un aura que los protege de cualquier mal hasta que sus pies tocan en suelo, momento en el cual el aura desaparece como una burbuja. Han contemplado a Dios y están en éxtasis por ello. Han visto a Jesucristo abriendo los sellos y dicen que quedan más. Anuncian que, sin ningún lugar a dudas, el Apocalipsis ha llegado y el Anticristo los ha estado engañando a todos.

Estos 144.000 son los elegidos por Dios, y la humanidad comprende enseguida el error que ha cometido. Ese es el momento que Jesucristo elige para leer el sexto sello. Este sello habla de una gran catástrofe para el mundo. Una lluvia de meteoritos sin precedentes, invocada por Dios, aparece en toda ciudad, montaña y río. Caen en el mar y en la tierra y lo destruyen todo. Los meteoritos también crean gigantescos terremotos, despertando volcanes y creando una inmensa capa de humo negro que tapa el sol.

Y Jesucristo no se detiene ahí. Con los volcanes aún en erupción, con los mares todavía lanzando inmensas olas contra la costa y los terremotos en marcha, Jesús no espera ni un momento para abrir el séptimo y último sello, aquel que anuncia la llegada del Espíritu Santo a la Tierra, tocando la trompeta siete veces. El Espíritu Santo no puede ser visto por los humanos, salvo los 144.000 resucitados, pero el sonido de la trompeta suena en el mundo entero.

¿QUIÉN RESUCITARÁ? ☩

Puede darse el caso de que en las trifulcas muera alguno de los PJ. ¿Resucitará con la lectura del quinto sello? La respuesta es contundente: solo si cree en Dios.

Pero creer en Dios no es suficiente. Los 144.000 resucitados tienen una fe en Dios que mueve montañas. Todos tienen algo en común, y es que en el momento de su muerte, su Concepto o alguno de sus Aspectos estaba dedicado a Dios. El DJ decidirá cómo se aplica esto, y quizás un Aspecto social como "Siempre llorando" se puede entender como que está en "el valle de lágrimas" y sea lícito, y puede que "fanático religioso" no lo sea si el DJ entiende que este sirve como excusa para cometer crímenes de odio.

Es importante darse cuenta de que no basta con arrepentirse y rezar antes de morir, sino que será una vida dedicada a Cristo lo que salve a la persona. Los jugadores podrán opinar y exponer las razones, como si de un juicio frente a San Pedro se tratara. Aun así, todas las personas resucitadas cambiarán su Concepto por el de "Siervo del Señor", sin importar cuál fuera su Concepto anterior.

LAS SIETE TROMPETAS

Al hacer sonar la primera trompeta, los cultivos de una tercera parte de la Tierra se secan. Del mismo modo, se echa a perder un tercio de las reservas de comida del planeta y un tercio de todas las plantas en general.

La segunda trompeta libera un meteorito, más grande y destructivo que los anteriores, que cae en mitad del océano Atlántico. La ola creada por el meteorito se expande a los demás océanos, destruyendo barcos y a quienes van en ellos.

Sin más dilación, toca la tercera trompeta, con la cual el meteorito, de un material feroso y por lo tanto tóxico, se deshace en el agua. Esta se torna roja y la tercera parte de los peces muere envenenada. La misma suerte correrán aquellos que beban de esa agua.

La cuarta trompeta condensa el humo que hay en el cielo, haciendo así que la poca luz del sol y de las estrellas que antes pasaba ya no pueda llegar a la Tierra. El mundo, poco a poco, se vuelve más frío.

Pero la población mundial no tiene tiempo de preocuparse por el frío, ya que un inmenso terremoto resquebraja el suelo de la estepa rusa con la quinta trompeta que, acompañada de un "¡Ay!" del Espíritu Santo, abre un hueco en la tierra que conecta directamente con el Infierno. Del centro de la Tierra surge una plaga de demonios con apariencia de langostas que, en cuestión de horas, llega a cada rincón del planeta.

La sexta trompeta, y con ella el segundo "¡Ay!", suena muy poco después, y un ejército de doscientos millones de jinetes montados en caballos con cabeza de león aparece desde el río Éufrates para aniquilar toda presencia humana a su paso.

Este gran ejército mata a todos los que se cruzan en su camino, destruyéndolos como si atra-
versara papel. Cuando todo parece perdido, cuando un tercio de la población mundial ha caído
bajo el peso de todas estas plagas, y a la vez que suena la séptima trompeta y el tercer “¡Ay！”,
el Anticristo se interpone entre la humanidad y el ejército de jinetes, expulsando a estos últimos
solo con su fuerza de voluntad.

¿CÓMO LES MATO?

Las plagas que sacuden a los hombres vienen de Dios, y por tanto no pueden ser eliminadas. Las langostas, por otro lado, proceden del Infierno, y podrán ser destruidas como cualquier otro insecto. El problema radica en su número y en que consumen las plantaciones con tal rapidez que la alarma solo se da cuando la devastación es ya casi total. Comen y comen sin saciarse nunca, y los humanos que intentan pararlas son golpeados y mordidos por miles de esos insectos.

El ejército de jinetes es aun peor. Unos seres de aspecto humanoide con corazas de fuego y montados sobre caballos con cabeza de león que escupen fuego nunca son buenas noticias. Que esos jinetes sean enviados desde el Cielo, y por lo tanto inmunes a cualquier fuente de daño terrenal, hace las cosas aún peores.

En definitiva, lo mejor que pueden hacer los PJ es huir y esconderse. Los jinetes se bajarán de sus caballos cuando sea necesario, pero mantendrán una conexión empática con sus bestias, por lo que verán lo mismo que sus monturas, por muy lejos que estén de ellas.

Los jinetes perseguirán a todo el mundo, incluyendo los resucitados por Dios, y no pararán ante nada salvo el Anticristo. Una vez el Anticristo se revele ante los jinetes y les grite para que se marchen, estos huirán del planeta. No solo se marcharán aquellos que lo pueden ver o escuchar, sino todos los jinetes existentes. Huirán hacia el nacimiento del Éufrates instantáneamente, sin importar lo que estuvieran haciendo un segundo antes.

LAS REACCIONES

El libre albedrío que Dios dio al ser humano empezará a desaparecer por culpa del Diablo. Con el “descubrimiento” que realiza el Anticristo de las aparentes evidencias que apuntan a la Iglesia, Satanás estará realizando un enorme hechizo sobre el mundo, usando a la Bestia (el Anticristo) como conductor para ello. Los seres humanos, sin ser conscientes de ello, empezarán a odiar a los seguidores de Dios con una rabia inhumana.

La mayoría de las personas entenderá que esto se deberá a la noticia sobre los abusos de la Iglesia, que se emitirá en directo en todo el mundo, y que actuará como una especie de última gota que colma el vaso de su paciencia. Lo cierto es que aquellos que se dejen llevar por su ira no tendrán nada que hacer contra el hechizo del Diablo, ya que lo estarán alimentando. En cambio, aquellos que vean la noticia como un ejemplo más de lo malo que hay en el mundo (o que no la crean) y actúen según su moralidad, tendrán buena parte de la batalla contra el Infierno ganada.

En la página 114 se ofrecen reglas para determinar cómo afecta el hechizo de Satanás a los PJ.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Una gran mayoría de la población se dejará llevar y empezará a maltratar a cualquier persona que siga a la Iglesia. Habrá muchas muertes y robos en muy poco tiempo, y cientos de miles de personas harán manifestaciones espontáneas nada pacíficas frente a los símbolos de la Santa Iglesia. El Vaticano caerá y sus habitantes serán pasados a cuchillo, y la estampa se repetirá en parroquias, catedrales y otros lugares similares.

Muchos de los gobernantes del mundo no serán fervientes creyentes en Dios, así que sus primeros instintos serán los de declarar el Estado de Excepción y detener a esa “banda de malnacidos” antes de que escapen. No tardarán en entrar en razón y comprender que esa no es la reacción correcta en personas de su posición, así que, en mayor o menor medida, todos los gobernantes abandonarán pronto esa política. Aun así, la población será muy difícil de controlar y no hará caso a las órdenes ni a los Estados de Excepción que se puedan imponer.

Lo peor es que ni un solo Gobierno será eficaz contra la ola de locura que invade el mundo. Incluso aunque su dirigente sea creyente, es imposible que absolutamente todo el mundo en la escala jerárquica tenga un fervor religioso similar, por lo que no harán un esfuerzo real en ese sentido, sino lo mínimo para no llevarse una sanción de sus superiores.

El conjuro de Satanás se romperá cuando Jesucristo abra el quinto sello y los 144.000 feligreses vuelvan a la vida. Un milagro de esa magnitud romperá cualquier hechizo que actúe contra los creyentes y, por lo tanto, hará que recobren el sentido por completo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿QUÉ PASA CON LOS RESUCITADOS?

Como ya se ha comentado, si algún PJ que ha muerto, puede darse el caso de que vuelvan a la vida. Vendrán del cielo, descendiendo delicadamente y vestidos por completo de blanco mientras la gente a su alrededor se postra llorosa y suplicante. ¿Qué habrá pasado durante ese tiempo?

Puede que haya pasado demasiado tiempo entre la muerte del PJ y su resurrección, por lo que el jugador se habrá hecho otro personaje. Si es así, puede ser interesante jugar con el resucitado como un PNJ más, para que los jugadores nunca tengan la certeza absoluta de si quien ha vuelto es su amigo al que creían perdido o, por el contrario, es un agente del Diablo.

También puede que haya pasado poco tiempo desde su muerte y que el jugador aún no se haya hecho una nueva ficha de juego. Para que el efecto sea aún mayor, podrías hacer que el resucitado aparezca justo delante de los jugadores, envuelto en un halo divino. Recordará haber estado frente a Dios, pero todo será como un sueño borroso, por lo que puedes darle detalles puntuales para que se los cuente al resto. Puedes incluso dar pinceladas que se contradigan con las versiones de otros resucitados, si quieras sembrar la duda entre tus jugadores.

Mucha gente sentirá vergüenza, otros dirán que siempre fueron creyentes e incluso habrá quien se suicide. Sea como fuere, en la mayoría de lugares se detendrán de inmediato todos los ataques y los atacantes se postrarán de rodillas pidiendo clemencia. Pero lo de poner la otra mejilla no tiene por qué ser una cualidad que tengan todos los creyentes, así que muchos de esos que piden clemencia acabarán siendo ejecutados.

Las reacciones a partir de que se abra el sexto sello no tendrán muchas interpretaciones. Habrá millones de personas corriendo, intentando salvarse y rezando inútilmente a Dios. Los gobernantes tampoco tendrán nada que añadir, y cualquier labor de rescate será total y completamente imposible de realizar.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

En España, un país de tradición católica, habrá muchas más personas que protegerán a los creyentes que en otros países. En cualquier caso, los eventos ocurrirán a nivel mundial, y los grupos religiosos de apoyo solo serán de ayuda a nivel local, y únicamente durante un tiempo.

En cambio, los ataques de la quinta y la sexta trompeta vendrán de más lejos y llegarán bastante atenuados. Sobre todo el primero, ya que las langostas irán comiéndose poco a poco el terreno y muy pocas llegarán a la Península Ibérica. El agujero se abrirá en mitad de la estepa rusa y las langostas serán lanzadas al aire como un géiser, con tanta fuerza y brutalidad que llegarán a todo el continente eurasiano en menos de una hora. Pero al estar España en un extremo de dicho continente, llegarán con mucha menos fuerza.

Aun así, el verdadero problema será el ejército de jinetes que, aunque saldrán del Éufrates, sabrán adónde ir y correrán a una velocidad más allá de cualquier ley física hasta llegar a sus ciudades objetivo. En todas las ciudades habrá al menos un jinete por millón de habitantes, incluyendo pueblos y ciudades de menor población.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Las grandes ciudades estarán menos preparadas para esta especie de guerra civil. Al ser más habitual cruzarse con desconocidos por la calle, también será más probable no recibir ayuda cuando las cosas se pongan feas. Además, la masa de gente agolpándose en la entrada de las instituciones religiosas será mucho mayor y, por lo tanto, más peligrosa.

Incluso habrá personas que decidan que deben hacer patrullas vecinales para encontrar y asesinar a los cristianos. Irán de puerta en puerta buscando a posibles cristianos escondidos y entenderán cualquier gesto de duda como la confirmación de que alguien se esconde en el interior. Por culpa de estas iniciativas, muchas personas que ni siquiera son cristianas morirán o serán detenidas sin juicio alguno.

Y en las comisarías, dependiendo de quién esté al mando, la vejación y humillación de prisioneros, o incluso la ejecución sumaria de algunos podrá llevarse a cabo entre risas, insultos y escupitajos. El poder corrompe a estas personas, sobre todo las que van con pistola.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

Como en pueblos y pequeñas ciudades el trato es más cercano y la gente se conoce mejor, será más fácil resistirse al hechizo de Satanás. Es muy probable que las iglesias y catedrales terminen siendo saqueadas y sus habitantes, como mínimo, apaleados. Pero la lucha sin sentido contra los cristianos terminará ahí. En muy pocas ocasiones se formarán patrullas ciudadanas y, de formarse, actuarán de un modo mucho más directo, pues ya tendrán conocimiento de quién es devoto y quién no. Sin embargo, sí que será un problema la posible llegada de forasteros, o incluso turistas en medio de sus vacaciones rurales, pues estos serán atacados por furiosos pueblerinos para que confiesen si son cristianos o no.

También hay que tener en cuenta que puede darse el caso de un pueblo con mayoría de católicos practicantes, donde las tornas se giren. Allí los que terminen en comisaría serán aquellos que, movidos por Satanás, ataquen a sus hermanos.

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. Puede ser modificada a conveniencia por el DJ o matizada para que afecte de una manera ligeramente diferente a la localización exacta en la que se encuentren los PJ.

Todo lo que ocurre tendrá repercusión a nivel internacional, así que lo acontecido a causa de los Siete Sellos y las Siete Trompetas tendrá su eco, de alguna manera, en la ciudad que se elija para jugar la Campaña.

-17 MESES	El Anticristo entrega a la policía la grabación de su sobrino suriendo abusos por parte del papa. Se empieza la investigación del caso en secreto.
-3 MESES	La investigación concluye que el video es genuino, aunque no lo es, y que la persona que aparece abusando del niño es el propio papa.
-24:00:00	Se termina todo el papeleo necesario para entrar en el Vaticano y detener el papa. El Anticristo solicita ser él mismo el que de la noticia a la población.
-0:05:01	Jesucristo lee el primer sello.
-0:05:00	Empieza la rueda de prensa del Anticristo en directo con traducción simultánea a más de 60 idiomas.
+00:00:00	COMIENZA LA PARTIDA.
+00:02:07	Se retransmite desde el Vaticano el intento de detención del papa.
+00:02:35	Jesucristo lee el segundo sello.
+00:02:36	Uno de los policías que detienen al papa lo abate cuando este parece intentar huir. La retransmisión vuelve bruscamente al estudio.
+00:02:37	Satanás aprovecha el momento de conmoción para realizar su hechizo contra la humanidad.
+00:03:18	El primer cristiano fallece por el hechizo de Satanás. Es Alekos Papandreas, un anciano que es empujado del autobús turístico en el que iba cuando visitaba Roma. Se rompe la columna vertebral por la caída, pero muere cuando un taxista lo atropella intencionadamente.
+00:12:29	El primer edificio católico ha sido destruido. Se trata de la catedral de Marsella. Una turba entra a matar a todo el que esté en su interior y el conductor de un camión cisterna repleto de gasolina vuelca el contenido del vehículo en el suelo de la iglesia, haciéndola arder con decenas de personas en su interior.
+00:39:42	Un grupo enfurecido se reúne a la entrada del Vaticano. Empiezan a insultar y hacer exigencias imposibles como ejecuciones voluntarias.
+01:46:55	El número de cristianos muertos en todo el mundo alcanza las 1.000 personas.
+02:01:29	El presidente de España anuncia que se perseguirá a todos aquellos que arremetan contra los cristianos por su religión. El efecto en la población es nulo.
+03:17:12	El grupo frente al Vaticano es tan numeroso que consigue penetrar en su interior.
+03:27:00	La bolsa empieza a caer en picado por culpa de la debacle del Vaticano.
+03:41:49	Jesucristo lee el tercer sello.
+04:03:07	Los dirigentes de las grandes empresas de distribución alimenticia se reúnen para buscar una solución.
+04:21:28	El número de cristianos muertos en todo el mundo alcanza las 10.000 personas.
+04:32:14	Impulsados por la fuerza del tercer sello, los dirigentes de las grandes empresas obligan a todos los distribuidores de bienes de consumo a que paralicen su actividad.

+04:37:01	El primer supermercado es saqueado. Es en Austin, Texas en Estados Unidos. Mueren tres de sus trabajadores en el proceso.
+05:52:07	Jesucristo lee el cuarto sello.
+05:52:08	El Anticristo aparece en la televisión en directo. Anuncia que aquellos que maten a más cristianos podrán tener acceso a la comida que él mismo ha recolectado.
+06:38:52	El número de cristianos muertos en todo el mundo alcanza las 100.000 personas.
+07:14:26	Muere el cristiano 144.000. Jesucristo lee el quinto sello.
+07:14:27	Los 144.000 resucitan y caen del Cielo.
+07:18:31	El primer responsable de crímenes contra los cristianos se suicida. Es Antonio Sánchez, un español que se rebana el cuello cuando el cura de su pueblo lo perdona por haberle destrozado la cabeza con una piedra.
+07:23:47	El primer culpable de crímenes contra los cristianos es ejecutado. Es Norman Hollander, en Milwaukee, Wisconsin en Estados Unidos, que pide perdón tras haber empotrado su camioneta contra una iglesia, matando a siete feligreses. Pero una de las supervivientes no lo perdona.
+07:25:11	Jesucristo lee el sexto sello.
+07:25:12	Una lluvia de pequeños meteoritos inunda la Tierra acompañado de un terremoto global. El humo de los meteoritos y los volcanes deja el mundo en la más completa oscuridad.
+07:25:21	Un letrero se desciende en Berlín por el terremoto y mata al tendero cuando sacaba la basura.
+07:31:28	Jesucristo lee el séptimo sello.
+07:31:29	El Espíritu Santo toca la primera trompeta.
+07:31:30	La tierra se resquebraja en todas partes por efecto de una grave sequía. Un tercio de las cosechas se pudre y los lagos bajan un metro, como si se evaporaran a alta velocidad.
+07:32:55	Una mujer en Armenia muere aplastada por un árbol frutal que se pudre, se quiebra y cae sobre ella.
+07:41:03	El Espíritu Santo toca la Segunda Trompeta.
+07:41:04	Un meteorito del tamaño de la ciudad de Madrid, visible desde gran parte del mundo, cae en el medio del océano Atlántico, creando un tsunami inmenso.
+07:43:56	El tsunami vuelca el primer barco, un barco-ciudad japonés, matando a toda su tripulación.
+07:44:03	El Espíritu Santo toca la tercera trompeta.
+07:44:04	El meteorito se empieza a disolver, tiñendo el mar de rojo en cuestión de segundos.
+08:11:24	El tsunami, con apariencia de sangre, llega a la costa. Ya ha hundido 807 barcos y todas las plataformas flotantes del océano.
+08:11:33	Aparece un hombre en la isla de La Palma empalado en una señal de tráfico tras ser lanzado por el tsunami.
+08:22:07	El Espíritu Santo toca la cuarta trompeta.
+08:22:08	Las nubes de humo en el cielo, antes en continuo movimiento, se quedan quietas y sin huecos por los que ver el sol.
+08:23:41	Un hombre ruso sale de su casa temiendo su derrumbe y un coche, cuyo conductor no lo ve, lo atropella.
+08:41:26	El Espíritu Santo toca la quinta trompeta y exclama el primer "¡Ay!"
+08:41:27	En mitad de la estepa rusa se abre un inmenso cráter del que salen magma y millones de langostas.
+08:42:09	Un granjero, paralizado por el terror, no puede escapar de un fragmento de tierra del tamaño de un camión que le cae encima.
+09:37:12	Las langostas llegan a España.
+09:45:12	El Espíritu Santo toca la sexta trompeta y exclama el segundo "¡Ay!"
+09:45:13	Del nacimiento del río Éufrates salen las huestes de jinetes del Cielo.
+09:46:07	El primer jinete mata a un cristiano que se puso de rodillas frente a él, rezando.
+10:23:44	Un tercio de la población mundial ha muerto desde la lectura del primer sello.
+10:23:45	El Espíritu Santo toca la séptima trompeta y exclama el tercer "¡Ay!"
+10:23:46	El Anticristo expulsa a los jinetes con su mera presencia.
+10:23:47	El sol vuelve a salir y la nube de humo se disipa.

LO QUE NO CONOCERÁS

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



JINETE

Físico 10, Mental 3, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ➲ *"Asesino implacable"*: Tiene este Aspecto Físico que puede utilizar para mejorar sus tiradas.
- ➲ *Visión compartida*: El jinete ve todo lo que vea su caballo.

CABALLO LEÓN

Físico 5, Mental 1, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ➲ *Aliento de fuego*: Puede lanzar fuego por la boca, lo que le da un +2 a las tiradas de combate.
- ➲ *Visión compartida*: El caballo ve todo lo que vea su jinete.



LANGOSTA (ENJAMBRE)

Físico 4, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ➲ *Ataque desde el aire*: El ataque de las langostas tiene un +1 por posición estratégica.
- ➲ *Destructoras de cosechas*: Un enjambre de langostas puede consumir cosechas sumando 10 éxitos en una tirada simple (Físico, dificultad 4)



EL ANTICRISTO

CONCEPTO: ACTOR REVERENCIADO

FÍSICO: Destreza 2 / Energía 3

ASPECTO: +: Ni un gramo de grasa

MENTAL: Lógica 2 / Memoria 2

ASPECTO: +: Memorizar

SOCIAL: Carisma 3 / Empatía 3

ASPECTO: +: Líder de masas

Aunque en la Biblia se lo conoce como "la Bestia" o "el Anticristo", lo cierto es que entre los humanos nadie lo considera así.

Como este juego debe ser actual, no se indica qué actor (o actriz) lo interpretará. Será siempre aquel de mayor actualidad cuando se desate el Apocalipsis, conocido por ser un libertino y vivir la vida tal y como quiere, sin preocuparse por nada.

Pero eso no significa que sea alguien egoísta o manipulador. Al contrario, será alguien muy querido por la opinión pública y, si ha protagonizado algún escándalo, será menor.

En cuanto empiece a predicar contra la Iglesia, lo hará de forma honesta y nadie podrá descubrir que está mintiendo. Pero él sabe perfectamente lo que está haciendo y que Satanás está detrás de todo.

Si bien es un ser humano como otro cualquiera, carente de capacidades sobrehumanas, el Anticristo cuenta con "inmunidad argumental", lo que significa que su presencia es tan importante en esta ambientación que nada puede acabar con él. Satanás en persona le protege con sus dotes demoníacas y cambiará la realidad para que su siervo no muera. El DJ puede representar esta inmunidad en sus partidas por medio de un verdadero ejército de siervos influidos por Satanás dispuestos a sacrificarse por su líder o por una aparente "mala suerte" que trunque las acciones de PJ y PNJ por igual.



HOSPITAL

ESCENARIO



En la primera parte del Apocalipsis habrá más heridos que muertos. En algunos casos las agresiones se les irán de las manos a los asaltantes, pero normalmente no supondrán la muerte de los cristianos atacados.

Habrá excepciones, sobre todo entre los miembros del clero, muchos de los cuales morirán envueltos en llamas y apaleados junto a sus feligreses, pero por lo general los atacados llegarán a los hospitales.

En pocas horas, estos lugares estarán completamente atestados de gente y los médicos harán lo posible por salvarlos (o rematarlos), pero no dispondrán de más tiempo para los pacientes que el estrictamente necesario.

Cuando los lugares más obvios donde encontrar creyentes hayan sido tomados, muchas de las patrullas de ciudadanos irán a los hospitales a buscar a aquellos que se les hayan escapado.

Los PJ cristianos heridos quizás prefieran ir a un veterinario.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Descubrir a un médico inyectando veneno a los cristianos.
- ⌚ Ser testigo de cómo el guardia de seguridad golpea a los cristianos en la sala de espera.
- ⌚ Robar una ambulancia para curar a un PJ católico.
- ⌚ Los PJ deben demostrar a una patrulla que no creen en Dios matando a un católico en coma.
- ⌚ Tratar de apagar un incendio en la capilla del hospital, o escapar de él.
- ⌚ Ser salvado por un grupo de médicos creyentes que se atrincheran en un quirófano.
- ⌚ Ver cómo un cura se desangra hasta morir en la puerta del hospital.

IGLESIA**ESCENARIO**

Una gran parte de la gente ni siquiera verá terminar la rueda de prensa del Anticristo, sino que cogerán algún objeto contundente y se dirigirán inmediatamente a la iglesia más cercana.

La turba enfurecida no se andará con tonterías, y atacará de buenas a primeras a todo el que allí se encuentre. Y los transeúntes que pasen por allí, en la gran mayoría de los casos, no querrán o no podrán hacer nada para detenerlos.

Las noticias de este tipo de sucesos se retransmitirán a nivel global, y la Iglesia, por mucho que quiera evitarlo, no tendrá poder mediático suficiente para detener este ataque. En gran parte, las televisiones ignorarán sus comunicados y, en todo caso, el público también lo hará.

Mientras, habrá saqueos y violencia sin sentido. El fuego será utilizado en un buen número de casos y, aunque la mayor parte de la gente se sentirá mal después de lo ocurrido, mientras haya un católico delante, seguirán cegados por una rabia antinatural.

Que Dios los pille confesados.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Defender la iglesia del ataque de los vándalos.
- ⌚ Liderar una cuadrilla para poder controlar un poco sus acciones.
- ⌚ Avisar a los feligreses de la llegada de los vándalos.
- ⌚ Saquear antes que nadie.
- ⌚ Salvar las antigüedades de la iglesia.
- ⌚ Refugiar a los católicos en casa de alguno de los PJ.
- ⌚ Torturar al cura para que diga dónde está el resto de católicos.
- ⌚ Derribar la pared con un autobús para sacar a los parroquianos de entre las llamas.
- ⌚ Matar a los vándalos.

LOS 144.000

ESCENARIO



En todo el mundo a la vez empezarán a caer personas como si fueran en delicados paracaídas, sin sufrir daño alguno y posándose sobre el terreno seguro más cercano al lugar donde murieron.

Esto marcará el final de una etapa en el Apocalipsis. A partir de entonces el odio hacia la cristiandad se esfumará (al menos el efecto que Satanás tiene sobre los seres humanos) y la mayoría de las personas darán un giro de ciento ochenta grados a su curso de acción.

Pero el Anticristo, aunque sea señalado directamente por muchos de los resucitados, explicará que él es una víctima más del Diablo.

La confusión reinará unos instantes, pero la llegada de los meteoritos hará que la discusión se posponga. La gente se verá obligada a elegir un bando sin tiempo para pensar.

Y la próxima vez que se pueda hablar del tema será tras la expulsión de los jinetes, que hará del Anticristo un héroe.

COSAS QUE HACER:

- ➊ Liderar una revuelta contra el Anticristo.
- ➋ Hacer una detención ciudadana de aquellos que mataron católicos.
- ➌ Volver a asesinar a uno de los resucitados para no ser acusado.
- ➍ Ver cómo el líder de una patrulla ciudadana se vuela la cabeza.
- ➎ Ayudar a un resucitado a encontrar y detener a sus asesinos.
- ➏ Intentar vender una exclusiva a la televisión después de haber resucitado.
- ➐ Arrodillarse frente a un resucitado y ponerse a su disposición
- ➑ Crear una patrulla de resucitados para detener a las otras patrullas.

LLUVIA DE METEORITOS

ESCENARIO



La llegada de los meteoritos cogerá a todo el mundo desprevenido. Esto irá unido a un terremoto a escala global, por lo que habrá quien ni siquiera se entere de la caída de los meteoritos.

Este será el inicio de una intensa carrera por la supervivencia. Todos los que se habían encerrado en casa para intentar mantener la normalidad no podrán seguir ignorando lo que está sucediendo.

Dentro de las ciudades, tanta agitación será peligrosa. Los terremotos no derrumbarán ningún edificio, a menos que su estructura esté dañada por un meteorito o similar, pero sí tirarán árboles, postes de telefonía y similares.

Muchas carreteras se abrirán y algunos sistemas de alcantarillado también, inundando secciones de la ciudad sin que nadie pueda hacer realmente nada para evitarlo.

En el campo habrá avalanchas, grietas y, en lugares cercanos a volcanes, erupciones salvajes.

Y la nube de humo tapándolo todo.

COSAS QUE HACER:

- ➊ Un meteorito destruye el coche que está delante del de los PJ, abriendo el suelo. Deben escapar.
- ➋ Huir de un edificio en llamas.
- ➌ Escapar de una erupción volcánica, y una estampida de reses que vuelca su coche.
- ➍ Sobrevivir al aterrizaje de un avión que intenta tomar tierra por la nube de humo cerca de los PJ.
- ➎ Presenciar cómo un resucitado es impactado de forma directa por un meteorito.
- ➏ Convencer a alguien de que es mejor pasar el fin del mundo practicando sexo.
- ➐ Ver cómo un helicóptero es impactado por un meteorito. Es el del presidente.

CULTIVOS

ESCENARIO



Aunque lo ocurrido parece dejar claro que lo primero que hay que salvar es el cuello y luego preocuparse por lo demás, quienes viven de la agricultura no pensará lo mismo cuando se acerquen las langostas.

Lo cierto es que el ataque, aunque significativamente menos destructivo que el anterior, será un problema a largo plazo. Con los supermercados vacíos, las cosechas arruinadas, animales corriendo libremente por el terremoto y las aguas envenenadas por el meteorito, ¿cómo sobrevivirá la especie humana? Esa pregunta se la harán muchos al verse incapaces de echar a las langostas de su campo.

Las langostas, además, son mucho más fieras de lo normal, y aunque en una lucha igualada no podrán hacer nada contra un ser humano, su número les permite incluso derribar a granjeros.

Son mucho más fuertes por su número y la vuelan a una enorme velocidad, por lo que podrán incluso morder y matar a una persona si esta, por la razón que sea, no consigue huir.

COSAS QUE HACER:

- Salvar a un granjero que está siendo atacado.
- Atravesar con un vehículo una nube de langostas que intentan entrar.
- Intentar apagar un incendio de las cosechas provocado por un meteorito.
- Ser salvados por las langostas, que atacan a un jinete que estaba persiguiendo a los PJ.
- Ver cómo el depósito de agua se cae por el terremoto y aplasta al hijo de uno de los PJ.
- Prender fuego a una parte de la plantación para salvar el resto.
- Ponerse un traje de apicultor y plantarle cara a las langostas.
- Esconder a un gran grupo de católicos en el granero y que se incendie por un meteorito cercano.

REFUGIO NUCLEAR

ESCENARIO



Puede que alguien consiga escapar de todas las penurias encerrándose en un refugio, ya sea antinuclear, para huracanes, o del tipo que sea.

Pero la sexta trompeta no perdonará. Los jinetes tienen un oído muy fino y una inteligencia superior. Pueden rastrear casi cualquier cosa y corren más que nadie.

La única manera de escapar de los jinetes es separarse y cruzar los dedos para que siga a otro y no a ti. La velocidad a la que puede llegar el caballo león no tiene rival en ningún medio de locomoción, y la fuerza de su jinete puede derribar trenes si se lo propone.

Aun así, el jinete abandonará a su montura para perseguir supervivientes entre las ruinas y, aunque comparten visión, el caballo león no hará nada por su cuenta, salvo para defenderse.

Todos son criaturas mortales, aunque resultan tan difíciles de matar que no merece la pena intentarlo. Además, todas las monturas, con o sin jinete, huirán con la séptima trompeta.

COSAS QUE HACER:

- Acoger a un grupo de vecinos que suplica a los PJ que les dejen un espacio en su refugio.
- Intentar detener la inundación del refugio, producida por el terremoto.
- Ocultar a unos católicos y que después una patrulla ciudadana exija comprobar que no hay ninguno dentro.
- Salir para ver cómo está la cosecha y que un temblor bloquee la entrada al refugio a la vuelta.
- Ir al refugio para encontrar a alguien en su interior.
- Llamar a un jinete para que vaya a por uno mismo y así salvar a sus familiares o amigos.
- Liberar al ganado para que no se lo coman las langostas.
- Quedar encerrado en el refugio.

REGLAS ESPECIALES

EL HECHIZO DE SATANÁS

Todo el que ayude (por acción, no por inacción) a los seguidores de Dios deberá superar una tirada por situación estresante de media Intensidad, siendo la Cercanía diferente según el caso, como se establece en la página 39, pero al revés, pues es más fácil contenerse ante alguien cercano. Por ejemplo, abrir el maletero y ver que allí se ha escondido un cristiano tendría el contrario de poca Cercanía, es decir, mucha Cercanía, descubrir que un amigo de tu abuelo es católico practicante tendría una Cercanía media, y que tu pareja te confiese que cree en Dios tendría poca Cercanía.

Hay que tener en cuenta que la Cercanía solo cambiará por la relación del afectado con el PJ, no por la acción en sí. Aun así, el grado de Cercanía puede cambiar por las mismas razones que cualquier situación estresante. De tal manera, es más difícil resistirse al hechizo de Satanás si el afectado es salvado de forma fortuita por el PJ (subiría el grado de Cercanía) o si es salvado de forma voluntaria por él (aumentaría la Intensidad).

Así, en los ejemplos de arriba, si por ir en el maletero ese cristiano se ha salvado de una patrulla ciudadana, subiría un grado saliéndose de la tabla. En el segundo caso, si el PJ esconde al amigo de su abuelo a petición de este, subiría la Intensidad de la tirada. En cualquiera de esos casos, no superar la tirada haría que el PJ no pudiera negar su impulso, gritando o golpeando al cristiano, lleno de furia.

En el momento en que supere la tirada, el PJ ya no volverá a tener que tirar por salvar a dicho personaje, pero sí por el resto. La única excepción es la de aquellos con fe en Dios. Todo aquel que siga las reglas opcionales de la página 99 sobre quién resucitará será eximido de hacer estas tiradas, porque estará protegido por el Señor.



EL FIN DEL MUNDO

MAMÁ NATURALEZA TE LO QUITA

LA IRA DE LOS DIOSES — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 3



—Tu perro está haciendo cosas raras —dice Simón señalando al sofá.

Todos miran en esa dirección y ven como el perro de Pedro gruñe y se agita en el sofá, girando sobre sí mismo y revolviendo la cabeza como si se intentara quitar algo de encima. Pedro resopla.

—Siempre dije que era un perro algo tonto —silba al perro—. ¡Brian! Estate quieto.

El perro gimotea lastimoso y termina por meter el rabo entre las patas y mearse encima, quedándose totalmente quieto sobre el sofá.

—¡Oh, joder! —grita Pedro enfadado—. ¿No te había enseñado a pedir esas cosas?

Pedro se levanta a por una bayeta y va al sofá, refunfuñando para sus adentros. Empieza a limpiar la mancha de pis mientras aparta bruscamente al perro, que se deja empujar, inerte.

—Perro malo, Brian. ¡Perro malo! Mira que meart... ¡AAAARRRGGGHHH!

El perro salta al cuello de Pedro, mordiendo con todas sus fuerzas. Pedro grita de dolor e intenta zafarse de él, sin ningún éxito. El resto de amigos se levantan para ayudarlo contra la bestia.

Tras unos minutos de forcejeo consiguen arrancar las fauces de la mascota del brazo de su dueño. Sigue ladrando y lanzando dentelladas al aire, así que lo lanzan a un cuarto, cerrando rápidamente la puerta tras él.

Simón empieza a examinar la herida de Pedro, que sangra abundantemente. Pedro, farfuleando algo, cae sobre el sofá, exhausto.

—Tienes una herida muy fea —explica Simón, preocupado—. ¡Llamad a la ambulancia!

—Sabía... que tenía que... ca-castrarl...

Y Pedro fallece.

El resto de compañeros, en total silencio, observan la escena indecisos mientras los ladridos del perro inundan la estancia. Sus golpes contra la puerta resuenan por la casa y nadie sabe qué hacer.

En ese mismo instante, el suelo empieza a temblar.

LO QUE SABES

SEGÚN informan por las noticias, millones de personas han sido atacadas al mismo tiempo por animales domésticos, desde hámsteres que intentan morder a sus dueños hasta dogos argentinos que devoran la cara del niño con el que estaban jugando tres minutos antes.

Las llamadas a emergencias se cuentan por centenares y el sistema telefónico se desborda en cuestión de minutos. Miles de personas corren a urgencias, colapsando las calles con coches cargados de personas heridas. Parece que el resto de animales también actúa de forma extraña, hablándose de ataques suicidas de pájaros en los parques e incluso de jaurías de perros abandonados que se unen para atacar a inocentes transeúntes.

Pero cuando todavía no ha pasado el tiempo suficiente para que nadie se empiece a preguntar siquiera qué está pasando, ocurre otro evento aún más extraño: los árboles crecen a un ritmo vertiginoso.

De repente, un pequeño parque se convierte en un frondoso bosque, y las raíces se clavan en la tierra, resquebrajando el suelo, destruyendo los túneles de metro, perforando con sus ramas las ventanas más cercanas y destrozando los cimientos de los edificios más desafortunados.

Nadie entiende nada y el pánico arrastra a las personas a salir de sus casas y huir a cualquier sitio. Algunos edificios caen y otros se llenan con el crecimiento masivo de plantas de oficina, que aplastan a sus ocupantes contra las paredes o los lanzan al vacío a través de ventanas cerradas. Las plantas siguen aumentando de tamaño de forma constante e incluso los setos de jardín amenazan con fagocitar casas con su volumen. Una simple semilla hace crecer un árbol en mitad de la calle en unos segundos.

Ciudades enteras quedan reducidas a ruinas en cuestión de horas y se producen éxodos generalizados de supervivientes. Familias enteras son despedazadas por sus queridas mascotas, y hay granjeros que ven cómo sus vacas cargan contra sus casas, derribándolas. Bandadas de pájaros se lanzan contra los motores de aviones en vuelo y las ballenas aplastan de un simple coletazo barcos enteros.

Parece que la naturaleza se ha propuesto borrar al ser humano de la faz de la Tierra, y lo está consiguiendo.

Pero lo peor está aún por llegar...

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

MADRE Gaia está cansada del ser humano. Nos creó como el colofón de la evolución perfecta de su ecosistema también perfecto, pero no se dio cuenta del error que estaba cometiendo. El libre albedrío con el que obsequió a los seres humanos parecía una buena idea en un comienzo, pero obviamente se equivocó.

Unas decenas de miles de años después, el ser humano se cree amo y señor de las tierras de Gaia, la Madre Naturaleza. Destruye, contamina y cambia el hábitat de cientos de miles de criaturas. El hijo predilecto de Gaia, la madre y fundadora del planeta en el que vivimos, es la vergüenza de la familia. No es capaz de convivir con los demás y solo sabe luchar por su bienestar a corto plazo. Quema, arrasa y bombardea la superficie de la diosa que lo creó y que, irremediablemente, lo ama.

Pero todo tiene un límite y Gaia, Gea, Gaya o cualquiera que sea su nombre en otras culturas ha llegado a ese límite. Nunca se sabrá cuál fue la gota que colmó el vaso: quizás una foca apaleada más, o un árbol reducido a tres mesas de IKEA, o la enésima vaca que intenta huir del matadero y es apaleada para que siga caminando hacia su muerte. Sea cual sea el motivo, Madre Gaia entendió que no podía seguir soportando los caprichos del hijo al que tanto quiso.

Así, y sin dudarlo ni un segundo más, decidió darle una lección que no olvidaría jamás.

Todos los seres vivos de la creación siguen las directrices dictadas por Gaia (aunque los científicos lo llamarían "instintos"), a excepción del ser humano, dotado de "libre albedrío". Subyugados bajo la guía de su diosa, todos y cada uno de los animales y plantas del planeta se unen para dar una lección a la humanidad.

Algunos intentan evitarlo y resistirse a ello, reticentes a dañar a sus amos, pero en pocos segundos, todos sin excepción terminan haciendo caso a la verdadera madre que todos comparten. Y el plan es tan sencillo como arrollador: asesinar a tantos seres humanos como sea necesario para que sepan quién manda.

EL ENEMIGO

En *Mamá Naturaleza te lo quita*, el planeta al completo es el enemigo. Los seres vivos que pueblan la tierra actúan como guiados por una sola mente, y por si eso no fuese suficiente, toda la maquinaria del planeta está en guerra con el ser humano. Los fenómenos meteorológicos también están bajo el control de Madre Gaia, y el suelo que pisan los PJ no es otra cosa que su piel.

Todo movimiento sobre terreno no asfaltado será notado instantáneamente por el planeta, como una mosca que se posara en su brazo. Es decisión del DJ determinar si Gaia va a espantar a los PJ o va a conducirlos hacia una trampa, teniendo en cuenta que también tiene control sobre las placas tectónicas y, por lo tanto, puede iniciar terremotos o erupciones volcánicas a voluntad.

Son armas muy poderosas, así que DJ debería utilizarlas cuidadosa y sabiamente, sin perder de vista que el objetivo es que los jugadores se sientan en constante peligro sin verse superados por él en ningún momento. Afortunadamente para los humanos, Gaia no quiere destruirse a sí misma, por lo que no recurrirá a acciones tan brutales como los volcanes o los terremotos a menos que sea la única opción o el tiempo corra en su contra (por ejemplo, para detener por completo el lanzamiento de una bomba nuclear), y normalmente sus métodos serán otros.

Por eso, será mucho más fácil ver a un grupo de personas perseguidas por una bandada de cuervos, o a unos castores bloqueando un río para cambiar su curso y así ahogar a unos humanos, aunque cabe decir que nunca harán algo complejo que no supieran hacer por sí mismos. Por ejemplo, no se verán mapaches pinchando las ruedas del vehículo de huida o gaviotas posándose sobre los respiraderos de un búnker para evitar que entre el oxígeno. Tanto Gaia como los animales no tienen conciencia de la utilidad real de esos artilugios por separado, aunque sí entienden el funcionamiento general de las cosas.

Así, si ven una compuerta cerrándose sabrán que detrás hay algo, y pueden hacer batidas alrededor del edificio en busca de una entrada alternativa. O, aunque no saben qué es un depósito de gasolina o cómo funciona un motor, sí que saben que un coche sirve para ir más rápido. Por ejemplo, es posible que un rinoceronte cargue contra un coche para evitar que los humanos huyan.

Por supuesto, hay reglas físicas invariables como la gravedad o la inercia. Si Gaia quiere crear un tsunami tendrá que provocar un enorme terremoto submarino, no podrá formar la ola de la nada. De la misma manera, el agua siempre fluirá hacia la superficie más baja y el oxígeno nunca abandonará la atmósfera.

La lluvia tendrá que surgir de nubes cargadas de agua, aunque su formación pueda acelerarse mediante los vientos y la desecación más rápida de otras áreas. Igualmente, la nieve, granizo y otros fenómenos meteorológicos podrán ser originados a voluntad por Gaia. Esto incluye fenómenos mucho más destructivos, como por ejemplo tornados que, al igual que los terremotos, serán usados como última opción y solo para la destrucción masiva de seres humanos.

¿CÓMO LOS MATO?

La respuesta rápida: no puedes.

Matar a Madre Gaia es destruir el mundo, ya que son la misma cosa. Se puede luchar contra sus síntomas, matar animales, destruir árboles y no pisar nunca fuera de terreno asfaltado. Pero no se puede acabar con Gaia sin destruir el planeta en el proceso.

Desde la más grande de las montañas hasta el más pequeño de los insectos, todos los seres de la creación trabajan guiados por una misma conciencia cósmica. La diosa dirige sutilmente sus acciones para que, sin que ellos lo sepan, puedan llegar a éxitos comunes. Pero sus instintos siguen existiendo, y por mucho que Gaia pretenda que unos conejos ataquen en el mismo frente que unos zorros, estos actuarán como harían normalmente en la presencia del otro. Un caballo saldrá desbocado ante un rayo y un oso huirá rápidamente de un fuego.

Es por esto que, salvo excepciones, las amenazas se encontrarán de una en una, o como mucho estarán formadas por especies parecidas. Por ejemplo, diferentes tipos de animales carnívoros podrían formar un frente común, aunque probablemente se peleen por la comida en cuanto el ataque haya finalizado.

Pero por encima de todo, Gaia no quiere matar a todos los humanos. Al fin y al cabo, siguen siendo sus hijos predilectos y, de cualquier manera, una reprimenda no tiene sentido si no queda nadie al final para entender la lección. El objetivo de Gaia no es el exterminio, sino un control de población.

¿CUÁNDO PARARÁ GAIA?

Aunque la cronología marca con precisión el momento exacto en el que Gaia saciará sus ansias de destrucción, resulta especialmente recomendable que elijas el momento preciso para hacer parar a Gaia. Prepara una sesión de juego totalmente frenética, con los PJ huyendo como puedan por la ciudad mientras esquivan trozos de edificios y ven un avión, con los motores incendiados, intentando aterrizar en la misma calle por la que intentan huir.

INFORMACIÓN

ADICIONAL

Déjales siempre una única vía de escape y no les des tiempo para pensar: que suden con las tiradas de dados y griten de alegría cada vez que alguno consiga escapar del coche que un árbol gigante está elevando a varios pisos de altura. Haz que las únicas elecciones que puedan tomar sean saltar por una grieta al vacío o enfrentarse a decenas de perros hambrientos y agresivos. Cierra todas sus puertas, haz que se desesperen y que teman por sus vidas y, en el último momento, cuando no haya más oportunidades y estén atrapados entre un camión en llamas, un río volcánico y una manada de monos escapados del zoo, haz que todo pare.

Observa sus caras de alivio y nunca, nunca, nunca les digas por qué paró. Así estarán el resto de la Campaña temiendo que pueda volver a ocurrir.

Gaia matará y destruirá a todo el que se ponga por delante, sin importar su raza o religión. Le es indiferente que mueran buenas o malas personas, o que adoren o hagan sacrificios a la Diosa Madre. Lo único que a Gaia le importa es el número. De esta manera, el ritmo de muertes no decrecerá, sino que aumentará progresivamente, hasta que se alcance un cupo. Gaia solo quiere acabar con el 90% de la población humana.

Cuando siente que se está acercando a ese número, los ataques cesan de manera inmediata. Miles de personas verán cómo auténticas cargas de animales se detendrán por completo, dejando a estos desconcertados y, posiblemente, asustados por los humanos. Los terremotos pararán repentinamente (aunque, una vez puestos en marcha, es inevitable que haya réplicas), del mismo modo que todos los fenómenos atmosféricos iniciados por Gaia.

En ese momento, Gaia respirará aliviada. Confía en que esta lección haga recapacitar a los humanos y en que 700 millones de personas sean más que suficientes para que la humanidad vuelva a florecer. Ahora podrá relajarse y dejar que el ciclo de la vida fluya de nuevo, mejor medido y con unos humanos que entienden su papel en el equilibrado medio ambiente que ella ha creado.

LAS REACCIONES

Las reacciones serán inmediatas y directas: sálvese quien pueda. En las ciudades los casos serán más drásticos todavía: la destrucción será brutal y continuada, con millones de muertos solo en los primeros minutos, y no quedará ninguna ciudad en pie al cabo de una hora. Puede que alguna persona sobreviva escondida en un armario o en el quicio de una puerta para resguardarse de los temblores de tierra, pero será por puro azar, no por su habilidad.

Cualquiera que se entretenga lo más mínimo para buscar a algún familiar, o simplemente su portátil, estará reduciendo notablemente sus posibilidades de supervivencia. Será una carrera por ser los primeros en llegar a las afueras de la ciudad y es probable que muchos tengan que abandonar a algún amigo suplicante por el camino.

Por otro lado, la reacción de la mayoría de gobernantes será la estupefacción más absoluta o la huida. Alguno intentará movilizar al Ejército, ¿pero contra qué? Los ejércitos avanzarán asustados, totalmente sobrepasados y sin un objetivo claro. Intentar un rescate dentro de cualquier ciudad será poco menos que un suicidio y la población estará demasiado alterada como para tratar de organizar una evacuación.

No existen protocolos de actuación contra árboles que crecen varios metros por minuto. No se pueden asesinar y tampoco se los puede convencer de que no crezcan. Evidentemente, talarlos supondría demasiado tiempo y surgen seis o siete en el tiempo que se tarda en talar uno, así que la opción de correr lo más rápido que se pueda es la única viable.

Los medios de comunicación intentarán hacer un seguimiento de los eventos, pero cualquier infraestructura emplazada dentro de una ciudad quedará inutilizada en menos de lo que se tarda en convocar a los presentadores para hacer una emisión especial de noticias. Así, y aunque muchos reporteros destinados a pequeñas poblaciones puedan haber sobrevivido, ningún canal de noticias importante podrá retransmitir nada.

Las centrales eléctricas serán atacadas rápidamente, junto a las estaciones de telefonía y cualquier otra infraestructura dedicada a la comunicación moderna, evitando así que nadie pueda crear un programa de contención adecuado. Además, casi todos los técnicos morirán en el ataque, y las bibliotecas que permitirían adquirir tales conocimientos quedarán probablemente engullidas por la jungla que está naciendo en cada ciudad.

En cualquier caso, la civilización tal y como la conocemos se habrá acabado para siempre.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Se podría describir la caída de la bolsa, los Gobiernos que intentan huir y todas las peticiones de rescate llevadas a cabo por grupos de poder, pero así no se explicaría de verdad lo que ocurre en el mundo. Porque lo que ocurre en el mundo es que toda estructura política, económica o militar desaparece.

De un solo golpe, Gaia consigue destruir la sociedad humana a nivel mundial, sin excepción. Tras terremotos que fragmentan los núcleos de poder, estampidas que arrollan a los supervivientes como si no estuvieran allí y maremotos que hunden flotas enteras, la sociedad nunca volverá a ser la que era.

Los registros informáticos están en grandes servidores subterráneos que han resultado destruidos, y las copias en papel (si las hubiera) estarán sepultadas bajo toneladas de escombros en lugares a los que probablemente no se podrá acceder en décadas. Así, cualquier delito ha prescrito automáticamente y no existe nada parecido a las fuerzas del orden. Pocos de quienes han dicho "Hay que comenzar desde cero" tenían en mente pasar por una situación tan dura como esta.

En cambio, para muchas pequeñas comunidades la vida continua como siempre, con poco más que pequeños contratiempos: una manada de lobos salvajes que ataca y mata a algunos aldeanos o caballos que se encabritan y matan a sus dueños. Algunas tribus sin contacto con el resto del planeta, especialmente supersticiosas, ven claramente una advertencia de sus dioses. Otras en cambio simplemente piensan que los animales han perdido la cabeza.

En cualquier caso, al limitarse los eventos más impresionantes a las ciudades y al no existir nadie que pueda retransmitir lo que ocurre, muchas de estas personas piensan que solo ha sido un incidente raro y aislado, y tardarán un tiempo en descubrir lo que realmente ha sucedido.

En los momentos de caos inmediatamente posteriores a los ataques de Madre Gaia, algunos se arman hasta los dientes para saquear a los supervivientes, pero son casos aislados, ya que la conmoción es tan grande que incluso los grupos armados tienen que parar para respirar.

Obviamente, esto da paso a una nueva era de pequeñas dictaduras y gran pesar para quienes los desean una vida pacífica. Todos los supervivientes tendrán que elegir un bando y asimilar cómo van a vivir en el nuevo mundo: pisando o dejándose pisar.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

España no es ninguna excepción. Como sucede en todo el mundo, las ciudades españolas sufrirán el ataque de los árboles de crecimiento inusitado. Los animales domésticos causarán estragos y habrá numerosas estampidas, provocadas especialmente las reses estabuladas.

Pero por encima de todo, dos grandes hecatombes sacudirán España. Por un lado, la cordillera de los Pirineos, de origen volcánico, entrará en una violenta erupción por medio de sus numerosas calderas. El país de Andorra quedará sepultado por completo y los lugares más cercanos también se verán afectados, por no hablar del magma que cae al mar, solidificándose y creando una nueva extensión de tierra. Todo el que se encuentre cerca tendrá que huir para no verse aplastado, carbonizado o las dos cosas.

Por otro lado, en las Islas Canarias, entre las islas de El Hierro y La Gomera, un volcán surgirá del fondo marino, irguiéndose como una isla más, sin dejar de soltar magma y humo, calentando el agua a su alrededor hasta que hierva en los puntos más cercanos. Al no existir ningún aviso previo, el tráfico marítimo habitual entre las islas será hundido por el volcán, y el volumen de agua desalojada por la aparición del mismo formará una ola gigantesca que llegará incluso hasta la isla de La Palma.

Las demás Islas Canarias, también de origen volcánico, entrará en su vez en erupción. Aunque el Teide sea el mayor volcán, las islas de La Palma y Lanzarote serán las más afectadas, arrasadas casi por completo por sus respectivos volcanes, y el resto de islas, muy afectadas también, sufrirán los efectos de una nube de humo inmensa que tapará la luz del sol durante algunos días.

En definitiva, todo lo que ocurre en España anuncia tragedias iguales o mayores que en el resto del mundo. Se han comentado los casos más graves, pero la masacre y la destrucción serán casi las mismas que en cualquier otro punto del planeta.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Tiene lugar una destrucción generalizada y caótica tras la que nada de más de dos pisos de altura queda en pie.

Toda ciudad de más de 5.000 habitantes es un objetivo claro, y cada una de ellas es atacada con la misma intensidad, exceptuando aquellas que además son afectadas por una catástrofe como un volcán o un terremoto.

Los árboles crecerán hasta alcanzar alturas imposibles, los matorrales engullirán coches con su mero crecimiento, y la gente que corre atropellará a otras personas mientras huye de animales enfurecidos o edificios en plena demolición.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

En cambio, en las ciudades de menos de 5.000 habitantes, la vida es más “tranquila”. Hay ataques de animales que se vuelven salvajes de repente, y algunos árboles crecen desmesuradamente, aplastando casas en su crecimiento, pero en un principio las víctimas mortales son pocas. Sin embargo, cuando se cortan las comunicaciones y cae la red eléctrica, el caos termina por desatarse.

Cientos de personas buscan una explicación racional a lo que pasa. La gente intenta aferrarse a la idea de que todo tiene una causa lógica, planteando que los animales “están raros por una onda de radio que ha salido de frecuencia” o que el árbol “no ha crecido de repente, sino que ya era así bajo tierra y un movimiento subterráneo lo ha hecho salir a la superficie”.

Las urgencias reciben un tratamiento adecuado hasta que empiezan a llegar problemas más acuciantes, como grandes estampidas o, irremediablemente, los refugiados de las ciudades.

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. Se aconseja encarecidamente que se utilice sólo como guía y que se ajuste únicamente a las necesidades de la partida.

Aun así, la cronología sirve para establecer el orden en que llegan las amenazas, que siempre van de menos a más, y cómo afectan al planeta.

-00:00:01	Gaia pierde la paciencia.	COMIENZA LA PARTIDA
+00:00:00		
+00:00:01	Gaia intenta poseer a todos los animales.	
+00:00:27	Todos los animales del mundo, incluyendo los más rebeldes, se someten a la voluntad de la Diosa Madre.	
+00:00:56	Todos los animales del mundo saben que deben buscar y matar a los humanos. Algunos incluso atacan y muerden a sus dueños.	
+00:00:57	Muerre el primer humano por culpa de Gaia. Es Dan Johannis, un domador de leones rumano que, en ese instante, tenía la cabeza dentro de la boca de una de sus fieras.	
+00:04:33	La primera reacción de los animales ya ha tenido lugar. Todo el mundo con un animal cerca sabe que algo va mal. Gaia nota esa incertidumbre y se alegra. Ya han muerto 7.859 humanos.	
+00:05:08	Cualquier planta situada a menos de dos kilómetros de una población de más de 5.000 habitantes empieza a crecer, desde semillas tiradas en el suelo hasta árboles con siglos de antigüedad.	
+00:06:01	El crecimiento de una planta derriba el primer edificio. Ocurre en Nueva York, donde una semilla de ciruelo olvidada en un parking subterráneo quiebra los cimientos del edificio al brotar.	
+00:06:34	En un matadero a las afueras de Ginebra, en Suiza, las reses se rebelan y consiguen huir para acabar con sus dueños.	
+00:07:36	El primer edificio de más de diez plantas cae por culpa de las plantas en Nueva York. Ya han muerto más de 123.437 personas.	
+00:09:24	En todo el mundo, ningún edificio de más de 5 plantas sigue intacto. La mayoría no ha caído, pero su estructura no se recuperará jamás. Han muerto 1.986.444 personas.	
+00:11:07	Muere la persona número 10 millones, junto a 29 más, cuando la fachada de la Catedral de San Salvador de Brujas, en Bélgica, se desprende y la aplasta.	

+00:13:26	Las plantas paran su crecimiento desmedido. En el piso 20 del edificio Burj Khalifa de Dubai se encuentra la planta cuyo crecimiento ha sido más desmesurado, que pasó de ser un simple bonsái en un despacho a atravesar casi 200 pisos y asomar su copa por la azotea del rascacielos.
+00:19:38	De entre las ruinas de las ciudades, los animales vuelven a la carga. La primera jauría de perros callejeros se cobra una víctima. Ocurre en Hong Kong. Han muerto 63 millones de personas.
+00:23:54	Muere la persona 100 millones en el zoológico de Londres, apaleada por monos.
+00:27:33	La última central eléctrica aún en activo sobre el planeta, en Hawái, deja de funcionar cuando un árbol de 100 metros de altura cae sobre ella.
+00:31:22	Más de la mitad de los volcanes del mundo entran en erupción. Solo son aquellos con alguna población significativa cercana.
+00:33:17	Un terremoto en Nueva York, que marca 10.2 en la escala sismológica de magnitud, raja la tierra y sumerge Manhattan bajo las aguas. Ni un solo edificio de la ciudad se mantiene en pie, y a decenas de kilómetros de la ciudad las alarmas de los coches se activan por la vibración.
+00:37:48	Muere la persona 1.000 millones cuando, huyendo de una estampida de vacas en Texas, un geiser que acaba de surgir la mata instantáneamente.
+00:41:27	Un tsunami creado por el mayor terremoto que haya sacudido jamás a la tierra, en el centro del océano Atlántico, hunde el último barco tripulado en alta mar.
+00:50:18	Los animales de las ciudades, incluyendo aquellos que viven en el alcantarillado, hacen batidas para encontrar posibles supervivientes y matarlos. Han muerto, aproximadamente, 2.007 millones de personas.
+01:09:33	Todos los animales de gran tamaño que están fuera de las ciudades dejan de buscar a las personas para centrarse en derribar edificios cargando contra ellos.
+01:11:33	El tsunami golpea la zona de costa del océano Atlántico más alejada de su epicentro.
+01:14:50	La primera gran tempestad desatada por Gaia se forma sobre Noruega. Los rayos se cobran su primera víctima cuando una mujer intenta sacar a sus hijos de un coche casi sumergido por las grandes aguas. Los niños no tardan mucho en seguirla.
+01:29:11	El primer tornado convocado por Gaia derriba lo que queda en pie en San Petersburgo, incluyendo un inmenso árbol que aplasta a cientos de personas que no se pueden apartar a tiempo.
+01:37:48	El último ser humano sobre la Antártida muere de hipotermia al intentar huir de la estación científica donde se encontraba, que estaba siendo destrozada por un ataque conjunto de focas y osos polares.
+01:42:07	La población total de Europa se ha reducido al 1%.
+01:57:12	La última emisora de radio activa, a las afueras de Wuhai, en Mongolia, es destruida.
+02:09:58	Muere la persona 5.000 millones ahogada en una cueva de San José, en México, a 2.700 metros de altitud, cuando las lluvias crean una riada que la mata junto a su familia y otras doce que allí se escondían.
+02:31:21	El último edificio de más de dos plantas sobre el planeta, en Nueva Guinea, cae cuando un barco impulsado por la tormenta se clava en él.
+02:34:59	Muere la persona 6.925 millones cuando una legión de hormigas, buscando entre los escombros de Munich, entran en su boca hasta que la asfixian. Gaia se da por satisfecha.
+02:35:00	Todos los animales vuelven a su comportamiento habitual y solo aquellos que se sienten atacados responden agresivamente.
+02:35:01	Todos los desastres naturales van perdiendo fuerza hasta detenerse: los terremotos se detienen, los volcanes dejan de escupir lava, los tornados se disuelven y las tormentas se convierten en agradables lloviznas. Las consecuencias de estas acciones, como el agua desplazada por los tsunamis, las réplicas de los terremotos o la lava que aún no se ha enfriado, siguen su ciclo normal.

LO QUE NO CONOCERÁS

SOLO PARA EL DJ

PERSONAJES NO JUGADORES



PERRO

Físico 1, Mental 0, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

➊ *Tipos de perro:* Todo perro puede ser de dos tipos: "Domesticado" es un Aspecto Social, y "Vagabundo" es un Aspecto Físico, y ambos pueden usarse para tener +1 a las tiradas.

➋ *Tamaño:* El tamaño del perro limita el número máximo de puntos de Estrés Físico Permanente que puede sufrir: Diminuto = 1, Pequeño = 2, Normal= 3.

VACA

Físico 3, Mental 0, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

➊ *"Torpe":* Tiene este Aspecto Físico que penalizará sus tiradas.



PÁJAROS (BANDADA)

Físico 3, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

➊ *Ataque desde el aire:* El ataque de los pájaros tiene un +1 por posición estratégica.



CABALLO

Físico 3, Mental 0, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ⌚ "Veloz": Los caballos tienen este Aspecto Físico que pueden utilizar para mejorar sus tiradas.



MONO

Físico 2, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ⌚ "Ingenioso": Los monos tienen este Aspecto Mental que pueden utilizar para mejorar sus tiradas.
- ⌚ *Pulgares oponibles*: Los monos pueden utilizar herramientas sencillas como palos y piedras.

HORMIGAS (COLMENA)

Físico 0, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ⌚ *Apoyo conjunto*: Las hormigas realizan ataques suicidas, por lo que cada ataque le infinge un punto de Estrés Físico Permanente a la colmena.



RASCACIELOS

ESCENARIO



El crecimiento de los árboles será peligroso en toda la ciudad, pero cobrará especial importancia en los edificios altos, donde la vegetación puede desestabilizar los pilares centrales y destrozar algunas partes importantes de la estructura.

Permanecer en cualquier edificio de más de dos o tres pisos es una locura y escapar debería ser la mayor prioridad para sus ocupantes.

El problema de los rascacielos es que descender las escaleras hasta el suelo no es fácil y lleva mucho tiempo, más que el que los árboles tardan en crecer por completo.

Por si esto fuera poco, hay que tener en cuenta que en esta situación el resto de ocupantes del edificio también suponen un peligro por sí mismos, ya que las posibilidades de ser aplastado en las escaleras son muy elevadas.

Además, se desprenderán grandes fragmentos del edificio, y aunque no destruyan las casas cercanas, pueden aplastar a quien salga.

Como único aspecto positivo, los edificios altos están diseñados para disminuir todo lo posible el efecto de los terremotos, así que resistirán más que una casa normal.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Bajar por el ascensor y que se quede bloqueado.
- ⌚ Subir al tejado en espera de una ayuda aérea que nunca llegará.
- ⌚ Bajar por las escaleras esquivando al resto de gente que huye.
- ⌚ Salir del edificio por una ventana, agarrado a una rama del árbol, para llegar a otro edificio.
- ⌚ Lanzar las macetas por la ventana cuando sus plantas aún están empezando a crecer.
- ⌚ Saltar desde una ventana con un paracaídas improvisado.
- ⌚ Salir del garaje con un coche esquivando raíces en crecimiento.

CALLE PRINCIPAL

ESCENARIO



Las calles principales serán un caos, ya que a su alrededor se suelen encontrar los edificios más grandes. Las plantas crecen de la nada, los coches vuelan por los aires y los animales salen de los callejones para atacar a personas indefensas.

En las zonas céntricas de la mayoría de ciudades el subsuelo está repleto de estaciones de metro, sótanos y aparcamientos subterráneos, así que los hundimientos aquí serán muy comunes con los primeros temblores.

Si añadimos los árboles que hay en muchas de las aceras, es posible que el único lugar más o menos seguro sea el centro de la calle, sin dejar de mirar el cielo a la espera de cascotes que caigan de un edificio.

Lo mejor que podría hacer cualquiera en esa situación es correr lo máximo posible, huir hasta la salida más cercana a una autopista y rezar para que ninguna planta haya afectado las vías centrales. La huida será angustiosa, pero la labor del DJ será que los PJ sobrevivan, así que debe planear siempre una vía de escape.

COSAS QUE HACER:

- ➊ Salir de casa para ver el desastre generalizado.
- ➋ Ir al centro escapando de una estampida de vacas.
- ➌ Tratar de huir después de que una gran rotura en las cañerías inunde todas las vías visibles de escape.
- ➍ Salvar a un PJ atrapado en el interior de un trozo de edificio.
- ➎ Intentar esquivar un árbol mientras el coche vuelca.
- ➏ Tratar de liberar a un PJ después de que una rama en crecimiento lo atraviese por el hombro. Si la rama sigue ensanchándose lo partirá en dos.
- ➐ Ver cómo una jauría de perros entra en el edificio de los PJ para devorar gente.



Aunque es improbable que los PJ empiecen su aventura en un zoológico, puede darse el caso de que tengan que ir allí o de que vivan cerca y los animales que se han escapado los ataquen.

Todo zoológico tiene gran cantidad de animales y plantas y, aunque sus edificios rara vez superan una planta de altura, es posible que el suelo se parta por el crecimiento de las raíces. Así, el riesgo de desprendimientos será menor, pero gran parte de las jaulas se romperán y dejarán libres a los animales, poseídos por Gaia.

Incluso los animales más pequeños como las ardillas o los perros de las praderas, cuando se enfadan, pueden ser un problema. Pero no serán nada comparados con tigres, osos y otros animales verdaderamente peligrosos.

Todos los animales correrán detrás de los visitantes, pero por mandato de Gaia no se pararán para devorar los cadáveres, sino que morderán el cuello hasta que la víctima deje de moverse y a continuación intentarán atacar a otra persona. La mayor diferencia del zoo con el resto de la ciudad es que los animales, al estar cerca, atacarán mucho antes.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Intentar salvar a unos niños después de que un autobús escolar caiga en la jaula de los tigres.
- ⌚ Escapar de un edificio después de que las serpientes entren en los conductos de ventilación.
- ⌚ Intentar escapar por un puente que se desmorona mientras un oso ataca a quien trata de cruzar.
- ⌚ Huir en coche mientras unos castores roen los postes de la luz, que caen a la carretera.
- ⌚ Escapar por las cloacas y que una fractura en la tierra haga que un tiburón caiga al alcantarillado.
- ⌚ Salir de un centro comercial ocupado por una manada de orangutanes asesinos.

VOLCÁN

ESCENARIO



Cuando un volcán entra en erupción, nadie que esté cerca se salva. Las altas temperaturas, el humo sofocante y, sobre todo, el magma caliente, harán su trabajo para mantener a todo el mundo alejado.

Aun así, los volcanes serán uno de los pocos fenómenos provocados por Gaia que se puedan eludir. Mucho antes de que los temblores propios del volcán se puedan notar, los animales empezarán a huir en tropel.

Gaia aleja a sus aliados de la lava, al saber que es un enemigo imbatible y que destruirá todo a su paso. Quien examine el comportamiento de los animales se dará cuenta de esto y podrá huir sin ningún problema, incluso más rápido que ellos, si dispone de vehículo.

Una vez entre en erupción el volcán no habrá vuelta atrás. Inmensas rocas volcánicas saldrán disparadas a gran distancia y empezarán incendios allí donde caigan, y los temblores probablemente derriben árboles o casas en mal estado.

Nadie puede sobrevivir al magma y todo lo que quedará será inhabitable, así que la única opción es huir.

COSAS QUE HACER:

- Colocar vehículos y árboles para retrasar el avance de la lava.
- Huir en coche campo a través para alejarse del volcán.
- Abandonar una ciudad antes de que una de las chimeneas secundarias del volcán surja en el centro.
- Defender el pueblo de los animales, que amenazan con arrasarlo en su huida.
- Tratar de alcanzar un helicóptero de emergencia a punto de irse, pero que está peligrosamente cerca de la lava.
- Lanzar a la lava a los enemigos.



Que se hundan todos los barcos sin excepción no significa que la partida no pueda tener lugar en una embarcación.

El hundimiento puede ser algo muy emocionante de vivir. Y como los jugadores no saben que es imposible de evitar, intentarán a toda costa mantener el barco a flote.

En el último momento, quedarán dos tipos de PJ: los que han abandonado el barco esperando ser salvados y los que han decidido hundirse con él.

Los del primer tipo pueden llegar a un islote cercano, o ser rescatados por un submarino que acaba de salir a la superficie. Quizás encuentren restos flotantes de una plataforma marina o puedan sobrevivir en un bote de salvamento hasta llegar a tierra.

Del segundo tipo, se puede narrar su heroica muerte, cómo se quedan poco a poco sin oxígeno, cerrando algunos compartimentos para aguantar cinco minutos más, escuchando cómo la presión hace añicos el barco...

Estar en un barco limita las historias y probablemente no se pueda hacer otra cosa que una partida de una sola sesión, pero esa limitación también puede tener sus ventajas.

COSAS QUE HACER:

- ➊ Sobrevivir a un tsunami que lanza los restos del barco a tierra.
- ➋ Repeler a una bandada de gaviotas que ataca a los supervivientes.
- ➌ Resistir la aparición de un tifón.
- ➍ Ver cómo una enorme ola lanza una pequeña embarcación a la cubierta del barco.
- ➎ Alcanzar el ojo del huracán, donde la mar está en calma.
- ➏ Intentar atracar in extremis para escapar del maremoto.

PUEBLO**ESCENARIO**

Los pueblos pequeños no tendrán un apocalipsis tan ajetreado. Sí, habrá problemas iniciales con los animales y la luz se irá en algún momento. Incluso es posible que, con algo de mala suerte, algunos de esos animales consigan tomar el control.

Al principio todo parecerá más extraño de lo habitual, pero tampoco se asemejará a nada comparable con el fin del mundo. El problema principal aparecerá cuando los animales se organicen de verdad para el ataque y cuando la ira de los dioses se convierta en lluvias torrenciales, granizo y tornados.

Gaia está muy furiosa y una pequeña ciudad de mala muerte no se le va a escapar. Los ataques no serán tan agresivos y muchos de los aldeanos pueden pensar en salvar sus casas de la tempestad.

Obviamente, esto será un error y solo hará que estén menos preparados para cuando lleguen los auténticos problemas, pisándoles los talones a cientos o miles de supervivientes que traen noticias horribles de la ciudad.

Desafortunadamente, los problemas solo acaban de empezar y la Diosa Madre no tendrá piedad.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Sacrificar las reses estabuladas antes de que se liberen.
- ⌚ Intentar hacer vida normal. Son animales nerviosos por el clima, nada más.
- ⌚ Huir a campo abierto en cuanto empiezan los problemas.
- ⌚ Echar a los supervivientes de las ciudades. No hay lugar para ellos.
- ⌚ Esconderse del tornado en el sótano y rezar porque la puerta resista los golpes del caballo.
- ⌚ Ir a la Iglesia y rezar.
- ⌚ Hacer zanjas contra los animales.

REGLAS ESPECIALES

ANIMALES

Hay muchísimos animales en el mundo, así que la lista que se presenta es solo ilustrativa, ya que una gran cantidad de especies se ha quedado en el tintero. En esta ambientación, más que en ninguna otra, es importante definir las fichas de los animales, ya que van a ser un enemigo importante en el juego.

Como siempre, el DJ tendrá la última palabra a la hora de definir los Atributos finales del animal en cuestión.

ATRIBUTOS

Los animales rara vez tendrán Atributo Social, ya que la mayoría de los animales no tienen forma de ser domesticados, así que tendrán el símbolo “-” como valor del Atributo. En cualquier caso, los Atributos Mental y Social tendrán como máximo un valor de 1.

Pero la fuerza de los diversos animales es muy variable, y estos pueden poseer un Atributo Físico de 0 (una rata) o de 5 (un elefante), ya que hay muchos animales más fuertes que el ser humano y que superan su máximo de 3.

TAMAÑO

Los animales se definen por su tamaño, lo que les otorga más o menos resistencia al Estrés Físico:

- Ⓐ Diminuto (rata, gato, chihuahua, hurón, paloma): 1 punto de Estrés Físico Permanente.
- Ⓑ Pequeño (perro beagle, delfín, serpiente pitón, búho): 2 puntos de Estrés Físico Permanente.
- Ⓒ Normal (perro san bernardo, lince, osezno, águila): 3 puntos de Estrés Físico Permanente.
- Ⓓ Grande (caballo, vaca, oso, cóndor): 4 puntos de Estrés Físico Permanente.
- Ⓔ Enorme (ballena, elefante): 5 puntos de Estrés Físico Permanente.

CORAZA

Dependiendo de la dureza de su piel, los animales tienen un número diferente de puntos de Coraza Física Permanente:

- Ⓐ Piel (perro, vaca, jirafa): 0 puntos de Coraza Física Permanente.

- ⌚ Piel gruesa (rinoceronte, elefante, ballena): 1 punto de Coraza Física Permanente.
- ⌚ Piel rígida (tortuga, cocodrilo, armadillo): 2 puntos de Coraza Física Permanente.

ASPECTO

Todos los animales tienen un Aspecto Físico, Mental o Social que los define. Hay tantos Aspectos como razas, pero lo ideal es usar algunos concretos como “*Veloz*”, “*Cazador*”, “*Sigiloso*” o “*Ingenuo*”. El Aspecto no tiene por qué ser positivo, sino que puede ser “*Lento*”, “*Torpe*” o “*Dormilón*”.

HABILIDADES ESPECIALES

Algunos animales, como pueden ser los pájaros, los erizos o las tortugas, tienen habilidades especiales que no están descritas en las reglas anteriores. Será tarea del DJ pensar cómo afectan esas capacidades al sistema y crear las correspondientes habilidades especiales, como estas:

- ⌚ *Vuelo*: +1 al ataque por posición estratégica.
- ⌚ *Cuerpo con espinas*: Siempre que reciba un punto de Estrés Físico por un ataque sin herramientas, causa 1 punto de Estrés Físico Temporal al oponente.
- ⌚ *Caparazón*: Si elige ser defensor, se esconde en su caparazón, por lo que suma +3 a su Grado de habilidad. Si supera al atacante, no tira dados para calcular el daño, sino que este se convierte en 0.

REBAÑO

Si bien una hormiga es totalmente inofensiva, toda una colonia de hormigas puede ser muy peligrosa. Así, algunos animales, cuando se unen para luchar como una sola fuerza, pueden tener una puntuación común.

INFORMACIÓN

ADICIONAL

Incluso algunos animales que, como un cuervo, sean capaces de hacer algo de daño a una persona, pueden resultar mucho más letales en bandada.

Los rebaños no tienen Rasgos Mental ni Social, ni tampoco Aspecto, y sus puntos de Estrés Físico Permanente son siempre 4. Como Rasgo Físico tendrán lo que el DJ considere adecuado, pero se puede establecer como regla general multiplicar por 3 la fuerza del animal.

Si el animal es demasiado débil, como un insecto, crea habilidades especiales que debiliten el rebaño con cada ataque.



EL FIN DEL MUNDO

RAGNARÖK

LA IRA DE LOS DIOSSES — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 4



De repente, se va la luz.

—Me cago en... ¡Que ayer vino el técnico, hombre! —grita Pedro enfadado, dirigiéndose al interruptor.

—Hmmm, Pedro —intenta interrumpir Simón.

—Siempre igual ¡Pagas a alguien y te hace una CHAPUZA!

Pedro enciende la luz.

—Anda, si funciona bien —se corrige Pedro, perplejo.

—Es lo que te intentaba decir —Simón se acerca a la ventana—. Es de día, no teníamos encendida la lámpara.

Simón se asoma y mira al cielo. Es noche cerrada. Solo se ven unas pocas estrellas en el cielo. Mira su reloj.

—Son las 5 de la tarde.

—Imposible —comenta Juan—. ¿Hemos llegado todos a la hora? Debe ser un récord o algo similar.

—Lo digo en serio. Mirad por la ventana. Es de noche pero, ¡son las 5!

Todos se asoman por la ventana, extrañados. Miran en silencio hacia arriba, buscando el sol y una explicación a la oscuridad. En ese momento, todos pueden ver claramente como las estrellas se apagan una a una, hasta que el cielo se convierte en un enorme manto negro.

—Esto no es bueno —balbucea Gabriel, muerto de miedo.

—¿Y por qué hace tanto frío? —añade María.

Como atraído por esas palabras, un inmenso grito hace temblar el suelo. Y no tardan en oírse en la lejanía unas enormes pisadas. Juan saca medio cuerpo por la ventana para poder ver el motivo de esos temblores. Y lo ve.

Un hombre azul, del tamaño de un edificio y hecho de hielo, camina por la calle, curioseando. Toca una fachada y esta se congela. Donde pisa aparecen enormes esquirlas de hielo que atraviesan a las horrorizadas personas que allí están.

—Me acabo de mear encima —dice Juan temblando.

Y en ese momento, se desmaya.

LO QUE SABES

El sol y la luna se han apagado, y con ellos las estrellas. Poco después, un enorme terremoto destruye gran parte de Noruega y de las profundidades de la tierra surge un lobo tan grande que es capaz de saltar montañas. Esta imagen aparece rápidamente en todos los noticarios del mundo. Una figura humana, vestida con ropajes de guerra, lo acompaña, acariciándolo.

En ese momento, y aunque parezca algo increíble, todos los seres humanos sobre la Tierra se desmayan un segundo. Tan poco tiempo dura que algunos ni siquiera llegan a caer, sino que se tambalean ligeramente y vuelven a despertar. Aun así, el resultado es siempre el mismo: a partir de ese momento, todo el mundo conoce la forma en que va a morir y a manos de quién lo hará.

El pánico cunde en todo el mundo, hay gente llorando por todas partes, y las personas se abrazan dándose consuelo. Dicen que no es real, sino solo una alucinación colectiva, y que es así como debe considerarse. Muchos gobernantes piden a sus pueblos que mantengan la calma y que hagan su vida normal, alegando que Noruega está muy lejos y que los ejércitos de medio mundo están lanzando todo su arsenal contra la bestia mientras se pronuncian estas palabras.

Pero no todos los países reaccionan así. En Corea del Norte se anuncia que el líder del pueblo ha declarado la guerra a alguien llamado Heimdall e insta a toda su población a luchar contra él. El máximo dirigente de la India prohíbe el oro por considerar que va a traer su muerte, y en Noruega, el rey aparece en televisión con una armadura de combate diciendo que su destino es luchar contra el lobo y perecer, y que no tiene miedo a ello.

Simultáneamente, un temblor de tierra en mitad del océano Pacífico parece haber liberado a una gigantesca criatura que se desliza hacia la costa de San Francisco. La acompaña un tsunami tan grande que parece consumir todo lo que toca. Además, extrañas informaciones de todo el mundo hablan de avistamientos de gigantes de hielo y personas del tamaño de árboles hablando en un idioma extraño y llamándose por nombres arcaicos.

Por todo el mundo aparecen denuncias de ataques sin sentido protagonizados por personas de todas las épocas, confundidas y que hablan en muchos idiomas distintos. En Francia aparece un hombre dado por muerto en la Primera Guerra Mundial, que no ha envejecido ni un segundo, mientras que caballeros medievales asesinan a turistas que visitaban un castillo, y en Egipto aparecen hombres que secuestran a personas para venderlas como esclavas.

En Estados Unidos, se inicia una gran matanza en mitad de la reconstrucción de una batalla de la guerra civil, y en España, cientos de republicanos disparan contra la guardia civil al grito de “¡Viva la República!”. Nadie sabe lo que pasa, y no parece que esto vaya a cambiar en breve.

Y menos cuando un hombre de tres metros, barbudo y pelirrojo, aparece con un martillo que atrae las tormentas.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

Los dioses nórdicos, a diferencia de los del resto de religiones, saben que van a morir. Y no solo lo saben, sino que conocen cómo y a manos de quién. Con una carga como esa, Odín, que está tuerto de su ojo izquierdo, y su estirpe, viven sus vidas tal y como quieren vivirlas hasta que les llega la hora.

Y esa hora, el denominado *Ragnarök* ("el destino de los dioses"), ha llegado. Los lobos Sköll y Hati han conseguido sus objetivos. Tras milenios persiguiendo respectivamente a la diosa Sól (el sol) y al dios Máni (la luna), por fin han conseguido cazarlos y matarlos, haciéndolos desaparecer del cielo. Después, ajenos a la vida en la Tierra, han decidido seguir jugando, cazando estrellas, alejándose de la Tierra mientras despedazan y mutilan todas y cada una de las constelaciones del firmamento.

Con la Tierra sumida en una completa oscuridad, todos los dioses entienden que sus destinos han llegado a su fin. Está teniendo lugar ese momento narrado hace tantos eones por las normas, que tejen el destino entre las raíces del gran árbol del mundo, Yggdrasil. Así que, sabiendo que van a morir, caminan por el *Bifrost* (el arco iris) y se alejan de Asgard para no volver a verlo jamás.

Mientras, las cosas en la Tierra van de mal en peor, ya que los más encarnizados enemigos de los dioses hacen lo que está en su mano para desencadenar el fin de los tiempos. El primero en aparecer es Fenrir, el terrible lobo de ocho kilómetros de altura, engañado para quedarse encadenado bajo tierra por siempre, que por fin se libra de sus ataduras con la ayuda de su padre, Loki, quien también estaba encerrado con él por causar la muerte del Dios Balder. En un estallido de rabia, Fenrir consigue quebrar y destruir la corteza del planeta, apareciendo en mitad de las montañas de los Alpes escandinavos, precisamente donde unos instantes antes yacía Galdhøpiggen, el mayor pico de Europa del Norte.

Los trozos de tierra caen a cientos de kilómetros de allí, volando por el impacto y la posterior sacudida de Fenrir, que se limpia como si fuera un perro quitándose arena y pulgas. El temblor afecta a todas las regiones de Noruega y Suecia en distintos grados, desde un ligero temblor que hace vibrar la cucharilla del té hasta la destrucción masiva y completa de ciudades al completo, incluyendo Oslo, capital de Noruega.

Pero Fenrir yacía en una prisión creada por los dioses bajo la popular cadena montañosa, por lo que era lugar de descanso eterno de los gigantes de hielo y roca, derrotados hace siglos por Thor, dios del trueno. Entre estos gigantes destaca Eggþér, vigilante de los jotuns, que espera su muerte tocando un arpa con capacidad de invocar a todos los gigantes sobre la Tierra, no solo a los que fueron derrotados. Gigantes muy enfadados con la humanidad por haberlos abandonado y sepultado construyendo ciudades y carreteras encima de sus yacimientos eternos.

Por eso, los espíritus con forma de gigantes de fuego (*eldjötnar*), hielo (*hrímpursar*) y roca (*bergri-sar*) despiertan en todo el mundo. Algunos justo bajo edificios que caen al instante, otros saliendo

de grutas escondidas y húmedas, e incluso despertando volcanes largo tiempo apagados. Sea cual sea el caso, tienen mucha hambre y los humanos parecen un bocado muy sabroso.

Hela, la señora del inframundo que vive oculta bajo las raíces de Yggdrasil, al ver despertar a Loki, su padre y única persona a la que debía lealtad, cumple su cometido. Así, tal y como estaba destinada a hacer, decide liberar todas las almas del infierno. Por ahora, estos seres, liberados de sus prisiones, siguen a la espera de que un gran evento destruya las puertas del Hel y así poder llegar a la Tierra.

Pero la peor de las desgracias aún está por llegar. Del fondo de la fosa de las Marianas, la serpiente de Midgard, también hija de Loki, llamada Jörmundgander, enterrada bajo roca y fango marino, sale al fin de su descanso. Nada a la superficie con una velocidad tal que crea un gran tsunami que llega a todas las islas del Pacífico, sepultando muchas de las islas de Oceanía y Hawái, y dejando todo Japón en una situación crítica, tras la llegada de una ola que lo atraviesa de punta a punta.

Jörmundgander serpentea por la superficie del agua hasta llegar a San Francisco, en Estados Unidos, con una violenta sacudida que derriba todos los edificios que no están preparados para terremotos.

Mientras, los gigantes de todo el mundo se preparan para la llegada de los dioses a la Tierra. Estos siguen cabalgando veloces el arco iris, pero en un momento dado todos los gigantes se detienen, miran al cielo, y lanzan un inmenso grito que hace temblar la tierra. Ese grito está destinado al Bifröst, que se quiebra y deja de separar así esta la Tierra del Cielo en el que viven los dioses.

Roto el Bifröst, se abren las puertas del Hel, de las que surgen todas las bestias que allí estaban esperando desde que Hela las liberara. Monstruos y seres deformes salen de la grieta formada por el arco iris y empiezan a perseguir a los dioses, que siguen a ciegas su camino lejos de Asgard, cabalgando velozmente sus caballos. Pero Garm, el perro cancerbero del infierno, con el pecho ensangrentado y fuego en los ojos, les come terreno poco a poco. Tyr, el dios de la guerra y la batalla, manco de su mano derecha, decide girarse y afrontar su destino, conteniendo así el ataque de la bestia.

Su hazaña da tiempo al resto de dioses para llegar a tierra sanos y salvos, mientras Tyr lucha ferozmente en el Bifröst, que se despedaza bajo sus pies. Finalmente tanto él como su enemigo caen al vacío, muriendo en el acto, aplastados contra el suelo.

Para los humanos, todo esto se vive como la simple desaparición del arco iris. Todos los gigantes que estaban aplastando y matando gente, de repente giran sus cabezas a un punto concreto del cielo y gritan, sin ningún efecto aparente, aunque lo que hagan en realidad sea derribar el arco iris. La única pista de que algo verdaderamente grave ha ocurrido es la aparición de dos seres inmensos que caen del cielo en algún lugar del planeta (elegido por el DJ a su conveniencia) y terminan aplastados por la caída.

La carrera de los dioses por el Bifröst termina en tierra firme, con el arco iris desintegrándose tras ellos. Pero había algo de sus profecías que no habían conseguido interpretar correctamente: según estas, cuando ellos llegaran a la Tierra, todos los mortales habrían muerto. Y esto se cumple, pero no de la manera que los dioses pensaban que ocurriría.

En ese mismo instante, todas las personas vivas sufren una conmoción, una especie de mareo del que se recuperan inmediatamente. Aunque transcurra menos de un segundo, en la mente de todos los humanos pasa mucho más tiempo. El tiempo suficiente para que quede claro cómo y a manos de quién va a morir cada uno. Así, igual que los dioses, los humanos tendrán sus destinos sellados y no morirán de otra manera. No sabrán cuándo ni dónde, pero sí cómo.

LA MORTALIDAD DEL SER INMORTAL ☀

En la mitología nórdica es muy importante el concepto de la inevitabilidad. Todo el destino, ya sea pasado, presente o futuro, está tejido por las nornas, que controlan los hilos de las vidas de todas las personas, y también de los dioses. La diferencia entre personas y dioses siempre ha sido que estos últimos saben cómo van a morir. Esa diferencia ya no existe.

A partir del momento en que los dioses lleguen a la Tierra, los humanos también estarán predestinados en su muerte, así que sean cuáles sean los resultados de las tiradas, nada podrá hacerles sufrir el último punto de Estrés Físico Permanente antes de que les llegue la hora predestinada. Los PJ podrán dejar de jugar por culpa del Estrés Mental y Social, pero estos nunca conllevarán una muerte física.

En cambio, en el momento en que los PJ reciban esa premonición, debes pasar en privado un papel a cada jugador (lo ideal es que lo hayas preparado en el momento de idear tu Campaña) que dirá quién (o qué) será el asesino y cómo morirá el personaje. Esta nota debe ser muy difusa pero irremediable a la vez, algo como "Una bola de bolos te matará por desangramiento" o "Fenrir te matará por aplastamiento". La información les llegará en imágenes y flashes, así que, si lo ves más adecuado, puedes hablar con cada jugador por separado y relatarle esa información de una forma más críptica y confusa. Por ejemplo, podrías enseñarle a sí mismo en un páramo helado y muriendo de hipotermia cuando su destino fatal sea el de morir empalado por una estalactita de un gigante de hielo.

Al final, todos morirán. Puede ser en la Campaña dedicada al Año Diez de esta ambientación o a los cinco minutos de empezar la partida, pero todos morirán. Puede incluso que mueran en su cama de viejos (eso es algo que deberás decidir tú como DJ), pero este predestinamiento es un mecanismo muy potente para crear conflicto (por ejemplo, que un jugador esté destinado a matar a otro y que resulte que tengan un accidente de coche donde conduzca el primero, matando al segundo) y miedos (por ejemplo, "morirás en un campo de margaritas con cientos de perforaciones", y que termine sus días en un invernadero cuando un cristal se caiga y lo seccione en dos). Considera estos factores y potenciales.

Obviamente, esto no debe ser una excusa para que mates a los PJ cuando te convenga, sino más bien una manera de tenerlos enganchados a la historia y dirigir sus acciones. Esto se traduce en que, si tú le dices a un jugador que terminará sus días quemado, se alejará de los gigantes de fuego, y tu objetivo como DJ no será obligarlo a seguir hacia ese gigante, sino usarlo como "frontera infranqueable" y así redirigir sus acciones cuando te interese hacerlo.

Heimdall, protector del Bifröst y dios de las clases sociales, sabiendo que los dioses están rodeados por miles de enemigos, toca el cuerno Gjallarhorn, que resuena por todo el mundo, en todos los mundos. Los enemigos salidos de Hel se acercan rápidamente y los dioses se saben en clara desventaja, así que este llamamiento no es sino una desesperada manera de pedir ayuda.

Mientras, Odín no piensa esperar la llegada de esa ayuda, así que junto con su hijo Thor galopa rápidamente hacia Fenrir para enfrentarse a él. Pero de camino a Noruega, Jörmundgander aparece para detenerlos y salvar así a su hermano, el lobo gigante Fenrir, pues ambos son hijos de Loki. Thor baja del caballo para impedir que la inmensa serpiente alcance a su padre y que pueda cumplir su destino, pese a saber el suyo propio.

La batalla es cruenta y larga. Se perseguirán mutuamente, lanzándose de un lado a otro, volando de ciudad en ciudad para caer sobre los edificios, Jörmundgander escupiendo veneno que gotea por todas partes y Thor golpeando con su martillo Mjölnir, creando tormentas que descargan sus rayos sobre la serpiente y sus alrededores.

Mientras, la llamada de Heimdall no pasa inadvertida y las valkirias abren las 540 puertas del Valhalla para liberar al ejército que podría ayudarlos en la inmensa batalla, un ejército formado por las almas de todos aquellos que alguna vez murieron en cualquier batalla de la humanidad, en cualquier momento y bajo cualquier estandarte, elegidos por las valkirias para vivir en el Valhalla. Ya cayeran en una reyerta de bar o en una batalla campal a las órdenes de poderosos lugartenientes, todos los combatientes muertos aparecen justo en el lugar de su defunción con un resplandor de luz.

Aturdidos y confusos, con el mismo aspecto que en el momento de su muerte pero con todas sus heridas cerradas y sus armas cargadas, estos no muertos siguen con su vida como si no hubiera pasado ni un solo segundo. Algunos deciden tirar las armas y volver a casa, otros siguen con su lucha y otros incluso pactan treguas con los del bando contrario hasta entender lo que ocurre.

Ninguna valkirie aparece para darles órdenes y ellos tampoco tienen conciencia de haber pasado tiempo en el Cielo ni de deberle nada a nadie. Por supuesto, la pelea no tardará en aparecer, con Loki, Fenrir y Jörmundgander usando el planeta como campo de batalla, o las fuerzas de Hel saliendo del infierno, luchando del lado de enormes gigantes de hielo, fuego y roca que se desplazan por todo el mundo. En ese preciso momento, todas las piezas de la batalla están al fin en su sitio y es solo cuestión de tiempo que esta termine. Con la humanidad como víctima y testigo.

EL ENEMIGO

Hay decenas de peligrosos enemigos, pero todos ellos son inmortales y tienen sus destinos sellados. Freyr, dios de la lluvia y la vegetación, perecerá luchando contra los gigantes de fuego, Thor matará a Jörmundgander y dará nueve pasos antes de morir a causa de las heridas en el combate y Odín se enfrentará a Fenrir, siendo engullido por este. Para vengar su muerte, Vidar, hijo de Odín y dios del silencio y la justicia, se dejará comer por Fenrir y cuando esté en su boca agarrará sus fauces impidiendo que las cierre y le clavará la espada en el paladar, matándolo.

Loki, a bordo de un barco sacado por los gigantes de hielo de su sepultura, intentará huir a Asgard, pero Heimdall lo detendrá y destruirá el navío volador, matando a Loki y muriendo también en el proceso.

El resto de dioses morirán en el Ragnarök, cada uno cumpliendo con su particular sino, salvo seis excepciones: el hermano de Odín, Vili, dios de las emociones humanas, los hijos de Odín, Vali y

LA INMORTALIDAD DEL SER MORTAL

Pero, ¿qué pasa si un jugador descubre que su PJ es inmortal? ¿Y si sabe que no puede morir salvo de una manera específica y hace cosas como apostarse un millón de euros a que puede sobrevivir a un balazo? Aprovecha para darle una buena lección y enséñale a no intentar destrozar una Campaña porque crea haber encontrado un fallo. Al fin y al cabo, que no pueda morir no significa que no pueda quedarse en una silla de ruedas para el resto de sus días, ¿no?

Vidar, que formará la nueva Tierra, los hijos de Thor, Modi y Magni, que recuperarán el Mjölnir del cadáver de su padre, y Hone, el dios indeciso, que gracias a una varita explicará al resto de supervivientes lo que está por venir. Balder, muerto por acción de Loki, y Hodr, su hermano, también asesinado, salen del Hel tras su muerte y vuelven al Valhalla para sustituir a las valkirias en su trabajo como guardianas y protectoras de aquellos que murieron en el campo de batalla.

¿CÓMO LOS MATO?

Como ya se ha dicho, son seres inmortales con sus destinos sellados, así que matarlos no será una opción. Se podrá colaborar en la caída de algún enemigo importante, en uno u otro sentido y en algunos casos especiales, pero en la mayoría de situaciones, los enemigos a batir serán siempre de menor tamaño. Los gigantes se ceban con los humanos y los intentan engullir para saciar su hambre o simplemente matan por pura diversión. Además, a su alrededor se crean efectos medioambientales bastante extraños como un frío antinatural cerca de los gigantes de hielo, calor junto a los de fuego y temblores de tierra junto a los de roca.

Aunque los gigantes son lo bastante numerosos como para ser un problema (hay uno por cada medio millón de habitantes de una ciudad), realmente el mayor problema vendrá de las huestes salidas de Hel. Cientos de miles de orcos, trasgos y ogros saldrán de cualquier gruta o lugar oscuro y húmedo, como alcantarillas o garajes. Estarán preocupados únicamente por matar y saquear, armados con fuertes armaduras y espadas de diversas formas y tipos, salvo los ogros, que irán armados con garrotes del tamaño de un humano.

Los orcos son criaturas verdes con orejas puntiagudas y colmillos prominentes, dotadas de un extraordinario sentido del olfato y una total ausencia de piedad en el combate. En cambio, los trasgos a su lado parecen orcos muy jóvenes, del tamaño de un niño, que juegan a la guerra. Pero no hay que olvidar que su juego es mortal. Los trasgos son tan buenos en combate como sus compañeros de armas, y probablemente más crueles en las torturas, y son vistos disfrutando del combate mientras rién a carcajadas.

Por suerte, los ogros, tan altos como los dioses, son terriblemente estúpidos y van encadenados por el cuello, tirados por dos trasgos que les señalan su siguiente objetivo. Si por algún casual sus guías mueren, los ogros vagan por el campo de batalla, desconcertados y respondiendo agresiva-

mente ante cualquier ataque directo. Muchos trasgos intentan hacerse cargo de las cadenas para guiarlos de nuevo, pero esta es una flaqueza que sus adversarios no dudan en usar.

Hay muchas amenazas, ya que está teniendo lugar una batalla a nivel global. Simplemente, los humanos no podrán alterar su desarrollo aunque quieran.

LAS REACCIONES

El desconcierto será lo más común en el mundo. Muchos no entenderán o no creerán las visiones que han tenido, así que seguirán con sus vidas y no participarán de forma alguna en el fin del mundo. Barrerán los escombros que ha dejado Jörmundgander en su terraza, cerrarán con llave para que no entren los orcos y seguirán viendo la televisión.

En cambio, otros se unirán a la lucha como si la guerra fuera contra ellos. Quienes tengan influencia a nivel nacional, intentarán que se movilicen los ejércitos y se saque la artillería pesada, y en el resto de casos intentarán echar a esos malditos gigantes del barrio donde crecieron. Esta última opción será la única que se pueda tomar para la mayoría, ya que cuando un ejército invasor te obliga a luchar por tu vida, no hay nada que pensar.

Para aquellos que han resucitado, la opción de la lucha parecerá la única posible, ya que aunque una parte intente volver a sus vidas, no tardarán en descubrir que el mundo puede irse al garete si no ayudan.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Desde la destrucción de Noruega y Suecia, todos los países temerán que eso les pueda pasar a ellos también. Sin dudarlo, y ante la confusión general en esos dos países, donde ni siquiera se sabe si el líder político sigue con vida y el rey quiere ponerse una armadura para luchar con un lobo de ocho kilómetros de altura, el vicepresidente decidirá abrir el espacio aéreo como súplica para que todos los Ejércitos del mundo envíen sus misiles, de cualquier tipo, contra Fenrir.

Eso se resume en que, en menos de una hora, más de doscientos misiles, algunos de ellos nucleares, impactarán sobre el lobo, que observará el espectáculo más confuso que dolorido. Impotentes, los gobernantes no intentarán ninguna otra estrategia contra el animal y simplemente ignorarán las súplicas de los noruegos, ya que no sabrán qué hacer para ayudar y preferirán no tener que hacerlo público. A partir de ese momento, dedicarán todos sus esfuerzos en asistir a sus fuerzas armadas dentro de sus propias fronteras.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Todas las grandes ciudades se verán infestadas de cucarachas, que saldrán de las alcantarillas y aparecerán en casi cualquier lugar. Resultará imposible organizar un frente común ante estas criaturas, y las fuerzas del orden humanas, en las ciudades en las que haya, tardarán poco en entender que es imposible salvar a los civiles y se centrará únicamente en luchar contra las criaturas.

Los gigantes, al ser especialmente difíciles de matar, acapararán el grueso de la acción, mientras que los ingentes ejércitos de orcos y trasgos caerán con las ráfagas de las armas automáticas más pesadas. La estrategia básica será la de congregarlos en algún cuello de botella como una calle estrecha o una plaza y descargar contra ellos toda la munición sin pensarlo dos veces.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

Los pueblos que no tengan apoyo militar estarán demasiado preocupados en huir de los gigantes como para poder preparar una defensa decente. Así, correrán por sus vidas sin darse cuenta de que están adentrándose en un lugar mucho peor, ya que los ejércitos de Hel estarán esperando a las afueras, saliendo de cuevas y otros lugares oscuros.

Esta gente morirá rápidamente, excepto quienes tengan la suerte de que un dios menor aparezca en las inmediaciones y luche contra el ejército, ya que no será una verdadera amenaza para ellos. Orcos, trasgos y ogros caerán como moscas ante los dioses.

Aun así, incluso para los dioses, un gigante es una amenaza importante, y al hablar únicamente en nórdico antiguo, las estrategias que podrían usar para la batalla no las podrán comunicar a nadie. Simplemente gritarán a los humanos que se aparten de la batalla y lucharán contra los gigantes a solas.

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. Puede ser modificada a conveniencia por el DJ o malinterpretada por los medios de comunicación que se hagan eco de la noticia.

La batalla a nivel global se explicará de forma más o menos exhaustiva, pero no se citarán los lugares donde ocurren los hechos para ayudar al DJ a que los introduzca donde los necesite en su partida. Además, debe saber que para un dios las distancias son mucho menores, dado su tamaño y potencia muscular, así que una batalla entre Freyr y los gigantes de fuego pudo haber empezado en mitad del Sáhara para terminar en las puertas de San Petersburgo pasando antes por Tokio y Canadá.

Aunque los acontecimientos se desarrollan en un orden concreto, muchos de ellos tienen lugar casi simultáneamente, en distintos puntos del mundo, así que puede darse el caso de que estos afecten a la ciudad de los PJ en un orden diferente, que no lleguen allí o que lo hagan todos a la vez.

01/01/1087	Odín, para acceder al pozo de sabiduría de Mímir, da su ojo como prenda.	
09/11/1134	Loki consigue engañar a Hodr para que mate a Balder con un dardo de muérdago, la única sustancia a la que es vulnerable.	
27/12/1134	Encuentran a Loki y lo encierran bajo el monte Galdhopiggen como castigo, con una serpiente goteando veneno sobre su cara hasta el fin del mundo.	
03/01/1137	Atrapan al lobo Fenrir con un engaño, pero Heimdall pierde una mano en el proceso. Lo dejan encerrado en la misma prisión subterránea que a su padre.	
06/29/1144	Freyr pierde su espada a cambio de poder cortear a Gerda, diosa de la fertilidad.	
-00:00:01	Fenrir se libera de sus ataduras.	
+00:00:00	COMIENZA LA PARTIDA	
+00:00:01	Los lobos Sköll y Hati alcanzan y devoran a Sól y Máni. El cielo se apaga y ellos persiguen a las estrellas, apagándolas una a una.	
+00:00:19	Fenrir consigue destruir la prisión en la que estaba encerrado.	
+00:00:41	El primer muerto por mano de Fenrir es Rainer Iverson, un montañista que cae en plena escalada al rajarse la montaña, rompiéndose la espalda y siendo aplastado instantes después por la pata de Fenrir.	
+00:01:17	Fenrir libera a su padre, Loki, y lo carga en su espalda.	
+00:01:20	Entre Fenrir, los fragmentos de montaña y los terremotos, han muerto 100.000 personas.	
+00:01:23	En Asgard, todos los dioses sienten el Ragnarök y se preparan para viajar a la Tierra.	
+00:05:49	Jörmundgander se despierta y empieza su trayecto a la superficie.	
+00:06:07	Hela, la guardiana de Hel, sabe de la liberación de sus hermanos.	
+00:07:48	Los dioses de Asgard preparan sus monturas.	
+00:09:45	El gigante Egthér toca su arpa, despertando a los gigantes.	
+00:10:01	Jörmundgander llega a la superficie, creando un enorme tsunami.	
+00:12:58	Hela libera a las criaturas de sus celdas, que se quedan en las puertas del Hel esperando una catástrofe, armados y preparados.	
+00:23:12	Todos los gigantes están ya despiertos y empiezan a observar su alrededor.	
+00:23:21	La primera baja a causa de un gigante ocurre cuando una camioneta en las afueras de Elva, Estonia, choca contra un gigante de roca y su conductor sale despedido del vehículo.	
+00:26:33	Los dioses entran en el Bifrost.	
+00:31:17	El presidente de Noruega solicita ayuda para acabar con la vida de Fenrir.	

+00:33:25	Se da la orden al primer avión armado con misiles nucleares, que se prepara para salir de Francia hacia Noruega.
+00:37:08	Todos los gigantes del mundo se unen para dar un grito simultáneo en dirección al Bifröst, quebrándolo de lado a lado con la vibración.
+00:39:17	El tsunami creado por Jörmundgander llega a la costa de Estados Unidos. En la cresta de la ola, en San Francisco, se encuentra la propia serpiente, que derriba dos bloques de edificios por completo con su llegada.
+00:40:16	Muere la persona número 1.000.000 atravesada por cristales de un edificio derribado por Jörmundgander.
+00:41:29	Noruega lanza todos sus misiles contra Fenrir, sin que este se inmuta siquiera. La escena se televisa en directo en todo el mundo, con devastadores efectos para la moral.
+00:43:07	El Bifröst se inunda con las criaturas salidas del Hel, encabezadas por Garm, que persiguen a los dioses.
+00:55:43	El primer trasgo de los ejércitos salidos del Hel llega a una caverna conectada con la Tierra, gracias a la debilitación del Bifröst.
+00:57:11	Los gigantes de Galdhöppgen sacan un navío de entre los restos de la montaña y se lo entregan a Loki como ofrenda. Es el navío que luego utilizará para intentar volver a Asgard.
+00:59:07	Viendo que los ejércitos de Hel están a punto de alcanzarles, Tyr encara a sus enemigos para ganar tiempo para sus compañeros.
+01:13:39	El primer misil atómico impacta sobre Fenrir, seguido de 123 más en pocos minutos. Solo consigue hacerlo trastabillar un poco y enfadarlo.
+01:19:37	Tyr se abalanza al vacío con Garm, muriendo los dos en el acto.
+01:28:51	Muere la persona número 10.000.000 cuando un gigante la congela y pisa, partiéndola en trozos.
+01:31:08	Jörmundgander destroza su décima ciudad.
+01:32:59	Los dioses por fin salen del Bifröst.
+01:33:00	Todos los humanos pierden la conciencia y se convierten en inmortales.
+01:34:07	Los ejércitos de Hel salen de sus escondrijos, y cuevas, alcantarillas y sótanos se inundan mágicamente de trasgos, orcos y ogros.
+01:34:29	Muere la persona número 100.000.000 cuando un ogro le destroza la cabeza de un golpe de garrote.
+01:35:53	Heimdall toca el cuerno Gjallarhorn, que suena en todo el planeta.
+01:36:07	Las valkirias abren las 540 puertas del Valhalla. Al pasar la puerta, los guerreros fallecidos se telesportan al mismo lugar en el que murieron.
+01:37:12	El último de los Ejércitos del planeta se pone en marcha. Es el de Uganda.
+01:39:54	Muere la persona número 1.000.000.000 cuando un soldado de la Segunda Guerra Mundial dispara contra el nieto del hombre que lo mató en 1943.
+01:40:08	Odín y Thor marchan juntos para luchar contra Fenrir.
+01:42:11	Jörmundgander intercepta a Thor y lucha con él.
+01:43:29	Freyr muere en medio de un ejército de gigantes de fuego, sobrepasado tras matar a varias docenas de ellos.
+01:47:38	La destrucción causada entre Jörmundgander, Fenrir y los ejércitos de Hel alcanza 1007 ciudades de más de 1 millón de habitantes e incontables pueblos.
+01:59:06	Loki, con el navío volador preparado, zarpó hacia Asgard. Heimdall lo ve.
+02:01:27	Odín lucha al fin contra Fenrir.
+03:09:22	Muere la persona número 2.000.000.000 cuando un escuadrón de trasgos la obliga a comer cristales.
+03:17:48	Thor mata a Jörmundgander. Después da nueve pasos y muere. La lucha se ha cobrado más de 10 millones de víctimas e incontables daños materiales.
+03:21:09	Heimdall consigue saltar desde su caballo al navío volador para luchar contra Loki.
+03:29:47	La guerrilla colombiana mata al último gigante con ayuda de varios lanzacohetes.
+03:37:08	Fenrir devora a Odín.
+04:01:32	Víðar venga a su padre clavando su espada en el paladar de Fenrir.
+04:19:12	Heimdall destroza el navío de Loki, haciendo que se estrelle en la Tierra, matándose a sí mismo junto a él.
+04:38:39	Los ejércitos de Hel empiezan a retirarse.
+04:59:12	Muere la persona 3.000 millones cuando un dios nórdico la aplasta al morir a manos de un gigante de roca.
+05:17:48	Nace la hija de la diosa Sól, llamada también Sól, haciendo que se ilumine el cielo otra vez.



LO QUE NO CONOCERÁS

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES

JÖRMUNDGANDER

Físico 10, Mental 2, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ➊ *Veneno*: Sus colmillos expulsan veneno constantemente. Cualquiera que esté cerca deberá lanzar 1D6 y sufrir 1 punto de Estrés Físico Permanente si el resultado de la tirada es 1 ó 2.
- ➋ *Resistente*: A todo el daño recibido se le restan 6 puntos de Estrés Físico Temporal. Tiene 7 puntos de Estrés Físico Permanente.
- ➌ *"Resentido con los dioses"*: Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

FENRIR

Físico 10, Mental 1, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ➊ *Fauces enormes*: Puede engullir cualquier cosa del tamaño de un autobús en un único turno superando una tirada (Destreza: dificultad 5, 3 éxitos).
- ➋ *Resistente*: A todo el daño recibido se le restan 9 puntos de Estrés Físico Temporal. Tiene 10 puntos de Estrés Físico Permanente.
- ➌ *Movimiento*: Puede correr 10 kilómetro en un turno y saltar 20 kilómetros.



TRASGOS

Físico 1, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ➊ *"Sádico y cruel"*: Tienen este Aspecto Físico que podrán utilizar para mejorar sus tiradas.
- ➋ *"Rastrear cosas comestibles"*: Tienen este Aspecto Mental que podrán utilizar para mejorar sus tiradas.



ORCOS

Físico 3, Mental 2, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ⌚ "Potente, y lo sabe": Tienen este Aspecto Físico que podrán utilizar para mejorar sus tiradas.
- ⌚ "Estratega directo": Tienen este Aspecto Mental que podrán utilizar para mejorar sus tiradas.



GIGANTES

Físico 7, Mental 2, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ⌚ *Hielo, fuego o roca*: A su alrededor varían el clima y los elementos, dándoles un +2 al combate por posición estratégica.
- ⌚ *Rayo directo*: Pueden lanzar un rayo del elemento correspondiente que funciona a efectos de reglas como un lanzacohetes.



FREYR VS GIGANTES DE FUEGO

ESCENARIO



Sin contar con Tyr, que cae del propio Bifröst, el primero en morir es Freyr, que intentará enfrentarse con los gigantes de fuego donde más concentrados están.

Surtr, el mayor de los gigantes de fuego y líder de su raza, lo asesina sin piedad, después de que Freyr luche a solas contra ellos con las manos desnudas, hasta que la piel y la carne se caen de ellas.

Freyr tendrá la muerte más sufrida de todas, ya que los gigantes de fuego se concentrarán en él, al saber que tiene el poder sobre las cosechas y la lluvia, y no le dejarán ni un segundo de respiro.

Pero él no huirá, sino que seguirá luchando hasta su último aliento.

Conseguirá mantener a raya a los gigantes, matando a tantos que el resto no se atreverá a acercarse. No lo permitirán huir, y finalmente aparecerá Surtr.

Este, más grande y poderoso que los demás, lo quemará vivo a distancia.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Ser salvados de unos gigantes de fuego por Freyr.
- ⌚ Cabrear a un gigante de hielo para que siga a los PJ hasta donde están los de fuego.
- ⌚ Vaciar el depósito de agua de un hidroavión sobre la pelea.
- ⌚ Robar un camión cisterna para hacer un hueco por el que Freyr pueda huir, aunque no lo hará.
- ⌚ Dejar a Freyr a su suerte.
- ⌚ Ser testigos de cómo Freyr usa sus últimas fuerzas para invocar lluvia sobre un incendio.
- ⌚ Golpear a un gigante y llamar su atención accidentalmente.
- ⌚ Llamar a los bomberos para usar sus mangueras contra Surtr.

THOR vs JÖRMUNDGANDER

ESCENARIO



Jörmundgander, como hijo de un dios, es muy poderoso, y odia a los mortales y sus ciudades. Así, empezará a destruir ciudades en Estados Unidos de forma sistemática hasta que llegue Thor.

La Serpiente de Midgard, cegada de furia, avanzará en línea recta hasta el encuentro con Thor, su archienemigo, atravesando mares, ríos, ciudades y montañas para llegar a su objetivo.

Una vez los dos seres se encuentren, la batalla será increíble: se golpearán entre sí con todas sus fuerzas, lanzándose violentamente de uno al otro lado del mundo, por lo que probablemente nadie vea la batalla más de 15 segundos seguidos.

La batalla dejará muchos daños materiales y muchos muertos. Los edificios en los que caigan los combatientes estarán llenos de gente y nadie se quedará para salvarlos.

Y sumando destrucción a la contienda, el rayo que invoca Thor con cada golpe de Mjölnir, capaz de borrar del mapa ciudades enteras.

COSAS QUE HACER:

- ➊ Estar a punto de morir a manos de un gigante y que Jörmundgander lo arrolle, matándolo.
- ➋ Buscarse otro refugio después de que Thor lo destruya al atravesarlo en su caída.
- ➌ Tratar de evitar que Jörmundgander llene de veneno un río que abastece de agua la ciudad.
- ➍ Huir por el túnel del metro y que el techo se derrumbe.
- ➎ Tomar el relevo después de que la última línea de defensa del Ejército en la ciudad sea aplastada.
- ➏ Enterarse de que el alcalde sabe que morirá por la serpiente y planea dirigir todos los efectivos contra ella.
- ➐ Sobrevivir al impacto de un rayo en el coche.
- ➑ Competir con otras personas por el martillo de Thor tras su muerte.

ODÍN vs FENRIR

ESCENARIO



Aunque el plan original era que Thor y Odín lucharan juntos, la Serpiente de Midgard no se lo permitirá, así que el Dios de Dioses tendrá que hacer el trabajo a solas.

En consecuencia, Odín marchará a solas contra el lobo gigante y no tendrá capacidad suficiente para luchar contra él. La lanza de Odín enviará rayos contra el lobo, dolorosos pero insuficientes para derrotarlo.

En cambio, los ataques de Fenrir sí son efectivos desde el primer momento. Se comerá al caballo, lanzará a Odín lejos y jugará con él, alejándolo lo más posible de los preparativos del navío de Loki.

Al igual que en la lucha entre Thor y Jörmungander, allá donde impacte Odín se creará un cráter y Fenrir llegará enseguida tras él, destrozando unas cuantas manzanas en su andar alrededor del dios.

Esto durará mucho menos que con Thor y Fenrir se aburrirá rápidamente, por lo que lo devorará sin más ceremonia. Así, cerrará su final a manos de Balder.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Ayudar a Balder a combatir a las tropas de Hel, y ver como este los abandona para vengar a su padre.
- ⌚ Ver como el caballo de Odín huye intentando alejarse de Fenrir.
- ⌚ Presenciar cómo Odín se estrella contra un avión en vuelo, haciéndolo caer en la ciudad de los PJ.
- ⌚ Ver aparecer al rey de Noruega en helicóptero, con la armadura puesta para luchar contra Fenrir.
- ⌚ Ver cómo un hombre con una espada de madera carga contra Fenrir y se llama a sí mismo Odín.
- ⌚ Tratar de escapar del edificio después de que otro caiga sobre él al ser golpeado por Fenrir.
- ⌚ Conducir un coche lleno de explosivos hasta el interior de la boca de Fenrir.

HACIENDO LA GUERRA

ESCENARIO



Sobre todo en las grandes ciudades, la resistencia es feroz. No hay duda de los bandos cuando se lucha contra criaturas salidas del infierno.

Ya desde el principio se supo que no se podría librar una guerra al uso, con un bando a cada lado de las trincheras, ya que de cualquier agujero podían salir en cualquier momento miles de soldados preparados para matar.

Todo se convierte rápidamente en una guerra de guerrillas donde cada ciudad se tiene que hacer cargo de su propia invasión. Todos los ciudadanos ayudan en mayor o menor medida, ya que se dan cuenta rápidamente de que huir es más complicado aún que plantarle cara al enemigo.

Las criaturas de Hel no saben nada de tecnología y se confunden con algunas cosas. Los semáforos para ciegos son objeto de su ira, y los coches son desguazados para buscar su “magia”.

Una tablet con un salvapantallas de fuego puede ser suficiente para hacerlos huir, mientras que alguien con dos machetes matando decenas por sí solo será visto como un desafío.

COSAS QUE HACER:

- Bloquear alcantarillas aparcando coches para impedir la invasión.
- Abrir un paso seguro para ayudar a huir de la ciudad a ciudadanos indefensos.
- Unirse al Ejército con ideas propias acerca de cómo defender la zona.
- Hacer la guerra por cuenta propia.
- Aprovechar para robar y saquear.
- Unirse al bando de Hel esperando que, si gana, les perdonen la vida.
- Robar un ogro y usarlo de su lado.
- Tender una emboscada en la plaza.
- Preparar una tienda de campaña para atender a los heridos.
- Proyectar imágenes que asusten a los orcos sobre una pared blanca.

HUYENDO

ESCENARIO



En los pueblos, y en las ciudades con poca presencia militar, la situación es muy diferente. La policía no es, ni por asomo, suficiente para luchar contra la horda y los ciudadanos huirán mucho antes de intentar una defensa seria.

La huida no es la mejor idea, pero el 90% de la población ni sabe ni puede luchar, y esto condicionará al resto, que se verá obligado a idear formas de ayudarlos.

Pero, ¿cómo huir de algo que está en todas partes? Alejarse de un agujero del que salen monstruos puede significar acercarse a otro, y no se sabe dónde puede haber tropas de Hel esperando con una trampa.

Aunque improbable, es factible que un general esté dispuesto a sacrificar a la población de un lugar por conseguir ventaja táctica, por ejemplo, conduciendo a los más débiles a una trampa para poder flanquear al ejército y salvar así a un grupo mayor por otro lado.

En pocas palabras, huir es correr a ciegas sin saber las probabilidades de éxito. Muchos morirán de esta manera pensando que hacen lo mejor.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Encerrarse en casa hasta que un orco eche la puerta abajo.
- ⌚ Activar una trampa explosiva del ejército al huir.
- ⌚ Llegar a un callejón sin salida y verse forzado a luchar.
- ⌚ Derribar a otro PJ para entretenér a quienes le persiguen.
- ⌚ Plantarse en un puente y cobrar peaje a los que huyen por él.
- ⌚ Estrellar un helicóptero contra un gigante que persigue a la gente.
- ⌚ Ponerse un chaleco explosivo y lanzarse contra la horda.

HEIMDALL vs LOKI

ESCENARIO



En algún momento, Heimdall conseguirá subir al barco volante de Loki para matarlo.

Cómo conseguirá la hazaña será decisión del DJ, ya que hay distintas formas de conseguirlo. Puede cabalgar hasta lo alto de un rascacielos y saltar desde la azotea al barco, haciendo que el caballo caiga al vacío. O puede hacer que dos o tres dioses lo lancen por los aires.

Es posible que robe un globo aerostático para perseguir el navío o que se lance desde un avión comercial en pleno vuelo, despresurizando por completo la cabina.

Sea cuál sea el caso, los PJ pueden ayudar en algún momento, ya sea para conducir el globo para quitarle de encima enemigos. También pueden entender que es malvado e intentar detenerle, pero encararse a un dios no es buena idea.

Si el DJ lo prefiere, el encuentro de los PJ con esta batalla puede ser en la caída, ya que el barco caerá del cielo en algún lugar indeterminado, destrozando lo que allí hubiera.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Saltar con Heimdall al navío.
- ⌚ Improvisar una catapulta para lanzar a Heimdall al barco.
- ⌚ Atravesar las líneas del ejército para llegar a un lugar alto.
- ⌚ Entrar por las alcantarillas en una ciudad ya tomada para alcanzar un edificio alto.
- ⌚ Convencer al Ejército para que lo escolte en helicópteros.
- ⌚ Resistir un misil redirigido mágicamente contra el navío por Loki.
- ⌚ Ver cómo un gigante salta e intercepta el vuelo de Heimdall.
- ⌚ Ayudar a Heimdall después de que vea la muerte de un dios y decida que prefiere vengarlo.

REGLAS ESPECIALES

DIOSES

El panteón de dioses nórdicos es extenso, con casi una centena de deidades entre *Aesir* (dioses) y *Ásynjur* (diosas) de los que solo se mencionan algunos en este libro. Todos ellos parecen fornidos hombres o mujeres que se dedican a la guerra, y todos sin excepción tienen su final grabado en el Ragnarök. Lucharán para proteger a los humanos, más débiles, y se enfrentarán a su destino con una sonrisa.

En general, todos los dioses tendrán una ficha similar a la siguiente:

[NOMBRE DEL DIOS]

CONCEPTO: SU ÁREA DE INFLUENCIA

FÍSICO: Destreza 6 / Energía 8

MENTAL: Lógica 6 / Memoria 8

SOCIAL: Carisma 8 / Empatía 8

Sus Aspectos variarán, y puede que también lo hagan sus Atributos, pero todos estarán muy por encima del límite humano.

Salto: Todos los dioses pueden usar sus capacidades sobrehumanas para cruzar grandes distancias a saltos. Para realizar uno de estos saltos, realizan una tirada (Energía: dificultad 3, 3 éxitos): por cada éxito por encima de los requeridos se desplazarán un kilómetro en ese salto sin máximo requerido.

Inmortalidad: Los dioses pueden vivir eternamente, pero su destino está marcado al igual que el de los humanos, así que pueden morir en circunstancias muy concretas, que quedan a elección del DJ. A excepción de estas circunstancias, no habrá otra manera de causarles daño.

En cualquier caso, es posible que los PJ se encuentren con alguno de estos colosos de tres metros luchando a solas y consiguiendo mayores resultados que escuadrones enteros de un ejército. Puede que estén comandando tropas resucitadas o golpeando furiosamente a los gigantes, puede que se los encuentren en edificios en llamas sacando víctimas o llorando la muerte de algún ser querido, pero todos serán inmortales hasta que su destino los alcance.

Se comunicarán con los humanos por gestos, ya que es muy improbable que se encuentren con alguien que domine el nórdico antiguo. Y más aún que esté dispuesto a hacer de intérprete. Pero las estrategias de combate de estos dioses rara vez pasarán del enfrentamiento directo, lo que resulta efectivo para ellos, pero deja atrás a los ejércitos humanos.

Además, los dioses se sacrificarán en el Ragnarök, pues ninguno va a sobrevivir ni lo va a intentar siquiera. Los únicos que tienen un final grabado más allá del fin del mundo serán Vili, Vali, Vidar, Modi, Magni, Hone, Balder y Hodr, por lo que puede ser una buena opción que los PJ los puedan acompañar.

ARMAS DE LOS DIOSSES

Muchos dioses poseen un arma propia. Son armas que destilan y focalizan sus poderes mágicos. Así, el martillo de Thor invoca a las tormentas cuando golpea y las zapatillas de Vidar pueden mantener abiertas las fauces de Fenrir. Sin estos objetos, los dioses perderán parte de su poder, como Freyr, que pierde su espada y es derrotado por los gigantes de fuego, pero eso no significa que estos objetos tengan poder por sí mismos.

Igual que dos sustancias inertes que, al unirse, reaccionan para convertirse en un explosivo, estas armas DOBLAN el resultado de las tiradas de los dioses cuando intentan hacer algo relacionado con el Aspecto que define a cada uno de estos objetos. Por ejemplo, Mjölnir tiene el Aspecto "*Tormentoso*" y cada vez que se haga algo con él que implique violencia o algo que se pueda atribuir a ese Aspecto, doblará el resultado de la correspondiente tirada.

Cualquier PJ que se haga con un arma perteneciente a los dioses la podrá utilizar sin problemas, pero no hará más daño que un arma igual creada por los mortales. Los poderes adicionales vienen dados por su comunión con el dios, no por el propio artefacto.

La única arma que no puede ser sostenida por un mortal será el martillo de Thor, Mjölnir, que nadie salvo él o sus hijos será capaz de levantar del suelo. Eso forma parte de su Aspecto, "*Tormentoso*", ya que no se deja domar por nadie más.



EL FIN DEL MUNDO

NO TODO DUERME ETERNAMENTE

LA IRA DE LOS DIOSES — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 5



Paredes de piedra llenas de líquenes goteantes. Jaulas de madera que cuelgan del techo. Un fuerte olor a moho y pescado. Gritos en la lejanía y un suelo lleno de agua hasta las rodillas. De una de las jaulas del fondo provienen los sollozos de alguien, que intercala súplicas a nadie en concreto con gritos de ayuda.

La puerta se abre y dos seres a medio camino entre pez y persona aparecen. Tienen los ojos saltones y la piel, grisácea, recubierta de una gelatina brillante. Miran a todos lados, buscando algo que vaya mal, respirando por unas branquias de su abultado cuello. Uno de ellos se alisa el mojado cabello con una mano de dedos unidos por una membrana.

Al ver que las jaulas siguen donde deben, y que los más de veinte presos están en su sitio, arrastran al interior a su nueva víctima. Se trata de María, inconsciente y flotando, con una brecha en la frente de la que mana abundante sangre. Las bestias la suben a una de las pocas jaulas vacías que quedan, cierran la puerta y se marchan.

En cuanto cierran la puerta, una mano sale de una jaula cercana y agarra el cuerpo inerte de María, acercando así ambas jaulas. Es Simón, con un brazo en cabestrillo y signos de haber estado llorando.

—¡María! —susurra Simón—. María, ¡sigues viva! Gracias a Dios.

María solo contesta con un gemido de dolor. Pero desde otra jaula contestan por ella.

—¿La conoces? —dice una voz quebrada, ronca. Simón lo mira, es un anciano con una cicatriz fresca que recorre su cara por encima de lo que antes fue un ojo.

—Es una amiga. Nos... nos sepáramos —contesta Simón, con un hilo de voz—. Creía que no la volvería a ver.

—Que no se enteren de que os conocéis.

—¿Por qué?

—A los conocidos se los llevan juntos. Los torturan más tiempo, y los gritos son mayores.

—Pero, ¿por qué? ¿Qué quieren saber?

—No lo sé —El anciano niega con la cabeza, apesadumbrado—. Nunca vuelven.

Los dos se quedan en silencio. Simón se arranca el trozo de camiseta más seco que tiene y, con mucho esfuerzo, venda la herida a su amiga, mientras agarra las dos jaulas con los pies, para que no se separen.

—Al menos así no morirá desangrada —suspira el anciano—. No sé si le estás haciendo un favor.

—Y pensar que estábamos jugando a rol cuando todo empezó...

LO QUE SABES

Las estrellas se han alineado.

Por fin el cielo tiene la combinación de estrellas en las posiciones adecuadas para que se cumpla la profecía y que Cthulhu se despierte.

Pero eso es una tontería. Cthulhu no es más que una creación de alguien ya muerto, y no está fundamentado en nada real. Sí, es cierto que una isla ha emergido en mitad del océano. Los sismólogos lo han detectado y las imágenes por satélite son inequívocas. Es una isla antigua que se parece a lo descrito por H.P. Lovecraft en sus famosos relatos, pero seguro que no es más que una coincidencia.

Algunos países han mandado barcos a explorar la nueva isla. Puede que con intenciones científicas, o con la intención de colonizar la isla para su país. El problema es que está en el punto más alejado de tierra en todo el planeta, así que tardarán en llegar. Mientras, los barcos más adelantados informan de ataques de tentáculos gigantes a medida que se acercan a la isla.

Pero es imposible. Los mitos de Cthulhu son ficción. No puede existir. Son solo extrañas coincidencias y nada más que eso. Es posible los radares submarinos del mundo entero están detectando movimientos inusuales en las profundidades marinas que no se pueden explicar, pero seguro que son enormes bancos de peces. Nada más.

Leones marinos, focas, tortugas y demás animales del mar huyen llevados por un temor indescriptible. Se internan tierra adentro en un comportamiento inaudito que, probablemente, termine con la vida de muchos de ellos. Parece no importarles, y algunos incluso dejan a sus crías atrás, pensando únicamente en salvarse ellos mismos. El resto de animales en todo el mundo parecen inquietos. Gimien, tiemblan.

Pero es ilógico. Tiene que haber una explicación a todo esto. Las declaraciones que empiezan a aparecer por todas partes sobre personas con apariencia de pez saliendo de las alcantarillas, o del propio océano, son solo producto de la histeria colectiva.

En O Outeiro, un pequeño pueblo de Galicia, un hombre de aspecto bastante desagradable, parecido a un sapo, dice que es un profundo y que ha tomado el lugar, junto con el resto de sus hermanos, para mayor gloria de su señor, Cthulhu.

Pero es sencillamente estúpido. No puede estar ocurriendo. Es una broma pesada de un amigo. Seguro. Han hackeado la señal de televisión y el ordenador y por eso llegan estas imágenes. Es la única razón por la cual se puede haber visto en las noticias como unos bañistas en Canarias han sido aplastados por un inmenso tentáculo, que acto seguido ha derribado un edificio.

Esa imagen que se dibuja en el horizonte parece un ser humano verdoso con tentáculos en vez de barba, pero debe ser realmente una extraña formación de nubes. Porque Cthulhu no existe. Los dioses primigenios no existen.

Nada de esto es cierto. ¿Verdad?

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

Hoy día, Howard Phillips Lovecraft es un escritor conocido en el mundo entero. Creó los mitos de Cthulhu y escribió una inmensa cantidad de relatos cortos con un estilo que se terminó denominando *“horror cósmico”*, creando una nueva manera de concebir el terror que, incluso en la actualidad, continúa causando fervor. Pero lo que no todo el mundo sabe es que estos relatos no son ficción, sino fruto de una intensa documentación por parte de Lovecraft.

El 21 de mayo de 1921 murió el padre de Lovecraft, pero no de sifilis, sino de una extraña y desconocida enfermedad. Lo cierto es que su padre descubrió un antiguo grimorio que hablaba de una historia de la humanidad que nadie había conocido. Trataba de unos dioses que luchaban por la hegemonía de la tierra contra lo que se denominaban dioses exteriores, fuerzas de la naturaleza que rigen el cosmos.

Con el tiempo estos dioses fueron doblegando a los dioses primigenios y, de esa manera, los encerraron en prisiones ocultas al resto de seres vivos, ya que son inmortales y “no puede morir lo que yace eternamente”. La única manera de salir de sus prisiones era conseguir que la humanidad supiese de ellos y que en el momento preciso por les invocase el número suficiente de personas.

Poco a poco, durante millones de años, el gran dios Cthulhu fue contactando con cientos de miles de personas, mediante sueños recurrentes que les contaban la historia de los evos extraños. Cthulhu les prometía conocimiento sin igual y poder a sus seguidores, a cambio de que lo liberaran. El problema es que la mente humana no puede soportar el conocimiento real del universo, y eso le costó a los primigenios varios siglos de pruebas hasta hallar la manera de dar ese conocimiento sin que los humanos se volvieran locos. Lo consiguieron mediante la escritura.

El libro encontrado por el padre de Lovecraft fue dejado a propósito por un seguidor de Cthulhu, que quería que alguien lo cogiera y se empapara de su sabiduría. Comprender el funcionamiento del cosmos y que los humanos somos solo una anécdota de un apartado de la historia del universo lo perturbó enormemente y lo convirtió en una persona taciturna. Sabía que, de alguna manera, los primigenios debían ser eliminados, ya que sus planes afectarían directamente a los humanos.

A diferencia del resto de dioses, poco interesados en la vida de los humanos, los poderosos primigenios estaban guiados por una malignidad que amenazaba a la humanidad, a nivel individual y como raza. Cthulhu empezó a rondarlo en sueños, intentando mostrarle las cotas más monstruosas del universo y volverlo loco. Los efectos de estos esfuerzos fueron mucho más allá, y le hicieron enfermar físicamente, transformándolo en un monstruo que ya solo se comunicaba con su hijo, y únicamente por carta.

Se tapó el escándalo de la terrible mutación del padre y se normalizó la situación, pero Howard supo que tenía que hacer algo para luchar contra los primigenios. Con este propósito escribió más de cien relatos e incontables cartas a sus fans del mundo entero. Aunque todo lo que escribía lo apartó de los estudios de su padre y de sus investigaciones posteriores, siempre negó que los dio-

ses fueran reales y decía que simplemente eran fruto de su propia fantasía. De esta manera quería desacreditar a los cultos que creían en estos dioses primigenios y que todo el mundo pensara en ellos como en una fantasía. Se equivocaba.

Es cierto que consiguió confundir a muchos, creó deidades falsas (consiguiendo que un grupo de escritores crearan aún más) y plagó las historias de errores intencionados para que nadie los pudiera usar como guía para invocarlos. Pero a Cthulhu, igual que al resto de dioses primigenios, les basta con que se piense en ellos. Eso es suficiente para ayudar a la invocación. Toda esa energía que miles, millones de personas ejercen al pensar en un ente, se sumó a la combinación estelar precisa para, por fin, despertar a Cthulhu.

Ahora, el símbolo arcano que los dioses exteriores habían puesto sobre su tumba de la isla de R'lyeh, que se encontraba en las profundidades del océano Pacífico, se ha quebrado. Y como consecuencia, la propia isla emerge y Cthulhu, al fin, puede despertar de su eterno letargo.

EL ENEMIGO

Cthulhu no tiene una forma física permanente, sino que puede cambiar de tamaño para acomodarse al lugar donde se encuentra. Algunos relatos lo describen como un ser de 10 kilómetros de altura, pero puede llegar a ser más alto incluso, o más bajo, hasta poder entrar por una puerta. Lo que no podrá cambiar es su aspecto: verde, con piel viscosa como un anfibio y aspecto humanoide, con dos piernas, dos brazos, una redonda tripa y una cara cubierta por tentáculos a modo de barba.

Además de sus cambios de tamaño, también puede desplegar unas alas membranosas en su espalda que le permiten volar, y es capaz de sacar tentáculos de casi cualquier parte de su cuerpo, alargándolos todo lo que sea necesario, con una autonomía total. Cthulhu no podrá ver ni oír por estos tentáculos, pero sí podrá agarrar objetos que palpe y retorcerlos sin ningún problema.

Esto es, exactamente, lo que hace el dios primigenio en cuanto R'lyeh sale a la superficie. Sus piernas se cubren rápidamente con miles de tentáculos, de un diámetro de entre 5 y 20 metros dependiendo de la lejanía con R'lyeh, como una grotesca falda viva que llega hasta el suelo y reptá por el fondo marino en dirección a la costa. En cuanto sus tentáculos salen del agua, Cthulhu empieza a aniquilar todo lo que toca, derribando edificios, aplastando vehículos y, en general, creando muerte y destrucción.

Mientras esto ocurre, los fervientes seguidores de Cthulhu saben de su llegada y lanzan un ataque paralelo. Con el paso del tiempo, Cthulhu ha conseguido reunir para sus propósitos un pequeño ejército de seres que parecen anfibios. Se trata de los *profundos*, que creen ciegamente que su dios Cthulhu les hará entrega del mundo, arrebátandoselo a los humanos de una vez por todas.

Estas criaturas, vestigios de lo que fue un imponente ejército, resultaron derrotadas durante la guerra con los dioses exteriores, y solo unas cuantas sobrevivieron. Desde entonces, han estado bajo el mar, esperando su momento y procreando para engrosar sus filas. Fervientes seguidores de Cthulhu, reciben órdenes telepáticas de él y saben de primera mano de su existencia.

Pasaron siglos atacando periódicamente la superficie terrestre, raptando, violando y matando después del alumbramiento a mujeres para crear criaturas híbridas que puedan vivir en la superficie. Después de miles de generaciones, consiguieron llegar a un híbrido que podía hacerse pasar por un humano.

En ese momento, los profundos de apariencia más humana se trasladaron a pueblos costeros, donde llevaban una vida más o menos normal, pescando, adorando a su dios y vigilando a todos los turistas que llegaban por si los descubrían. Con el tiempo, muchos de esos pueblos pesqueros terminaron poblados únicamente por profundos, que desconfiaban de los extranjeros y esperaban pacientemente, generación tras generación, a que los astros se alinearan.

Pero eso no era suficiente para el Gran Cthulhu, que sabía que su plan para gobernar el mundo estaba condenado al fracaso si no encontraba una forma de controlar las tierras alejadas del mar. Para ayudar a su amado dios, cientos de miles de profundos se trasladaron de sus confortables pueblos al interior, ocultos en camiones cisterna o caminando lenta y tortuosamente.

Una vez en las grandes ciudades del interior, tomaron posiciones estratégicas. Pero los profundos seguían necesitando de un ambiente húmedo para vivir, así que se establecieron como pescaderos, comerciantes de aire acondicionado o cámaras frigoríficas, o incluso de artículos de pesca, o como guardias de seguridad en sótanos. Pero no era suficiente, necesitaban una población mayor, y la única forma de hacerlo era usando las alcantarillas.

De esta manera, el sistema de alcantarillado de todas las ciudades del mundo está infestado por profundos, muchos de ellos del tipo más parecido a un sapo. Viven ocultos, alimentándose de lo que pueden robar, cazar o de lo que sus compañeros más humanoides les pasan. Llevan generaciones allí y han llegado a alcanzar un número muy alto, cercano a una décima parte de la población de cada ciudad.

Y cuando Cthulhu empieza el ataque a las ciudades costeras, ellos hacen lo propio en las ciudades del interior.

¿CÓMO LOS MATO?

¿A Cthulhu? No se puede. Simple y llanamente.

No solo eso, sino que verlo de forma directa, sin estar oculto por la distancia, un cristal vidrioso, el agua o cualquier otra sustancia que distorsione su imagen, obliga a realizar una tirada por situación estresante de alta Intensidad y mucha Cercanía que SE SALE DE LA TABLA. Hay reglas avanzadas sobre el Estrés Mental en la página 180, pero esto debe ser, sin lugar a dudas, la experiencia más terrorífica que jamás haya vivido el personaje.

Cthulhu es, en gran parte, un ente físico, así que las armas convencionales pueden llegar a herirlo. Se necesitaría un poder de destrucción masivo para poder infligirle algo parecido a un arañazo, pero es posible hacerlo. Sin embargo, si de alguna de las maneras consiguieran hacerle suficiente daño para matarlo, resucitaría al poco.

Los tentáculos, al ser extremidades adicionales, pueden destruirse con menos esfuerzo, lo que hará que se separen del cuerpo del dios, pudriendose casi instantáneamente. Pero otro crecerá en su lugar, y todo daño hecho a los tentáculos nunca llegará a afectar el resto del cuerpo del primigenio.

En cambio, los profundos sí son seres bastante débiles. Los más pequeños, aquellos que no han evolucionado lo más mínimo, son como grandes ranas con forma humana. Rechonchas, grotescas, viscosas y patéticas ranas. Pero son crueles hasta límites insospechados, muy vengativos y odian visceralmente a los humanos, a los cuales consideran como artífices de todos sus males.

A medida que los profundos fueron emparejándose con humanos, las criaturas que nacían tenían unos instintos más humanos, calmándose su vena más cruel y volviéndose más inteligentes. Incluso así, las criaturas que nacían y vivían en el mar seguían siendo, hasta en el peor de los sentidos, profundos, pero mucho más fuertes y poderosos. En algunos casos, llegaron a exigir un puesto de importancia en la jerarquía de las profundidades.

Los profundos originales tuvieron que inclinar la cabeza, ya que rápidamente el número de esta nueva generación de profundos creció, y era muy probable que estuvieran emparentados entre sí, compartiendo una madre humana de la que habían abusado durante meses para criar más y más de su especie. De esa manera, los profundos híbridos dominaron buena parte de la vida social de estas criaturas, aliándose entre ellos y siendo más crueles que los demás.

Aun así, los profundos no podían sobrevivir fuera del agua más de un par de horas. Era necesario otro “paso” evolutivo. De esa manera, los híbridos siguieron raptando a humanas y humanos, a los que forzaban a tener relaciones sexuales durante semanas y luego mataban. Se dieron algunos casos de profundos híbridos que se encariñaban de sus rehenes, demostrando unos sentimientos más afines a la humanidad, pero no se dio casi ningún caso de alguien que volviera a su vida normal y, si lo hacía, estaba completamente trastornado por la experiencia.

Finalmente, durante el último siglo, los profundos llegaron al último paso de su evolución, los profundos humanoides: seres humanos con parentesco más o menos directo con los profundos originales. Estos ya por fin podían salir a tierra firme, y sus gargantas podían emitir sonidos humanos, incluso aprender un idioma. Muchos de ellos eran seres deformes, con pies y manos palmípedos, branquias o directamente ojos de pez. Otros en cambio empezaron a tener una imagen más o menos humana, llegando incluso a confundirse con un sudoroso ser humano.

Estos últimos, los más alejados de sus raíces como profundo, se comportan como humanos, e incluso hay casos de algún que otro profundo humanoide que ha decidido renegar de Cthulhu y hacer su vida. En cualquier caso, tienen comportamientos que denotan algo extraño: adoran el agua estancada y se ponen muy nerviosos en zonas secas. Su piel está recubierta casi siempre de un sudor viscoso y, en algunos casos, tienen alguna característica de pez (branquias, escamas, ojos saltones, etc.) que suele aparecer en la pubertad.

La enorme mayoría de los profundos, ya sean los originales, los híbridos o los humanoides, están adoctrinados desde pequeños para adorar a Cthulhu y odiar a los humanos, y es muy difícil que luchen contra ese sentimiento. Serán crueles con los humanos y les gustará hacerlos sufrir, aunque sea por combatir un poco su complejo de inferioridad.

LAS REACCIONES

Aunque habrá momentos de pánico por todo el mundo, la mayoría de la gente entenderá el despertar de Cthulhu como un “problema de otros”. Esa figura está muy lejos y, por muy imponente que sea, tendrá que encargarse primero de otros. También los Gobiernos pensarán lo mismo, y ninguno tomará acciones inmediatas contra el monstruoso ser, bien porque no tengan soldados cerca, bien porque no les importe lo más mínimo lo que pase en otros lugares.

Pero mientras, los pocos barcos destinados a la zona se encontrarán con extrañas dificultades. Irán apareciendo informaciones sobre movimiento en el fondo marino, por no hablar de las declaraciones de gente que ve llegar tentáculos a la playa. En definitiva, los líderes de todo el mundo empezarán a prestar atención completa a estos fenómenos, y a darse cuenta que habían malinterpretado la amenaza. Así que cuando por fin se decidan a actuar, todas las ciudades en la costa del océano Pacífico ya estarán siendo atacadas.

Será un ataque sin sentido aparente y sin objetivo claro. Parecerá que los tentáculos solo quieran crear destrucción, lo que consiguen muy rápidamente. Todo el mundo en las costas afectadas huirá despavorido, intentando alejarse lo más posible de la orilla, mientras los Ejércitos se verán insuficientes para detener el ataque. Algunas secciones de tierra de América Latina, igual que el canal de Panamá, serán atravesadas por los tentáculos con la única idea de poder llegar al océano Atlántico y, de esa manera, alcanzar África y la costa oeste de Europa.

En ese momento, atacarán cientos de millones de profundos en el mundo entero. Serán incursiones para secuestrar a alguien y llevarlo a sus guaridas. En cada ciudad habrá cientos de incursiones sin una víctima prefijada, llevadas a cabo por miles de profundos que seguirán realizando secuestros de este modo una vez tras otra.

Segmentos clausurados del alcantarillado, sótanos inundados, zonas de mantenimiento de parques acuático y cualquier lugar húmedo, apartado y relativamente oscuro serán los lugares adonde lleven a las personas raptadas, a menos que se muestren agresivas, en cuyo caso serán asesinadas en el momento.

La confusión irá cada vez a más en el mundo entero. Los profundos ganarán espacio a pasos agigantados y los ejércitos humanos no podrán hacer mucho contra ellos, ya que tendrán que vérselas antes con tentáculos que destruyen toda construcción en la costa y se internan cada vez más en tierra. Y mientras, Cthulhu avanzará lenta pero inexorablemente hacia la población más cercana, deseando comer algo.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Lamentablemente, los acontecimientos serán igual de tristes en todas partes. Cada país tendrá la prioridad de deshacerse de las criaturas que llegan a sus costas, y que salen de sus alcantarillas, lagos y mares. Para ello necesitarán absolutamente todos sus recursos, lo que les imposibilitará lanzar un ataque a la desesperada contra Cthulhu.

Los Estados Unidos intentarán lanzar un ataque nuclear desde un bombardero, pero el dios primigenio se deshará del avión de un manotazo y pasará a otras cosas. Desde entonces, el único país que parecía tener intención de atacar directamente a la criatura pasará a centrarse en lo suyo.

Pocos ataques de los profundos conseguirán “tomar” una ciudad, ya que no son buenos estrategas ni tienen formación militar de ningún tipo. Pero aprovecharán muy bien la confusión y el miedo de la gente para llevar a cabo su plan, de tal manera que no habrá ni una sola ciudad que no pierda una buena parte de su población en el ataque.

Con todo, los lugares con más probabilidad de ser tomados serán los pueblos de interior, donde habrá más profundos humanoides que de otro tipo, por lo que sí podrán desarrollar alguna estrategia. Además, algunos de esos pueblos comenzarán siendo directamente parte del enorme reino de los profundos, y serán usados como lugares de abastecimiento y puntos seguros para la toma del resto de zonas.

Las fuerzas del orden de todos los países estarán totalmente desbordadas y serán poco efectivas, ya que centrarán la mayor parte de su potencia de fuego en los tentáculos. Pero el momento que realmente marca la diferencia es cuando el propio Cthulhu se acerque al país en cuestión. En ese momento, los soldados (y todo el mundo en general) tendrán que superar el horror de verse cara a cara con un dios primigenio y, en la mayor parte de los casos, no lo conseguirán.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

Uno de los ataques más importantes de los profundos en todo el mundo se dará en la costa de Galicia, donde el clima y la ubicación los ha permitido vivir con comodidad durante décadas. De esa manera, muchos de los pueblos de Galicia se mostrarán completamente habitados por los profundos, y los demás serán tomados en poco tiempo.

La noticia de la ocupación de gran parte de Galicia por parte de los profundos no trastocará mucho los planes del Ejército, que simplemente dará por perdida esa región y se dedicará a ayudar al resto. Los supervivientes gallegos tendrán que vérselas a solas con un gran ejército de profundos, pero por suerte los tentáculos de Cthulhu no se cebarán con esa zona. Justo lo contrario que en Canarias, donde los tentáculos atravesarán las islas de un lado a otro, aplastando y aniquilando todo como quien barre migas sobre la mesa. Todo el que no corra a subir a un barco morirá.

En el resto de España, las reacciones serán muy semejantes a las anteriormente expuestas. El Gran Cthulhu no llegará al país en mucho tiempo, ya que está concentrado en devorar a todo ser vivo en el hemisferio sur, pero llegará. Y para entonces, los profundos dominarán el lugar.

LO QUE OCURRE EN TODA CIUDAD COSTERA

Los profundos conocen las intenciones de Cthulhu de azotar con sus tentáculos toda la costa del Pacífico, por lo que no se quedarán en ninguna ciudad costera, salvo en Galicia y algunos lugares de la costa mediterránea. Pero en términos generales, toda ciudad junto al mar estará libre de la invasión de los profundos.

En cambio, los tentáculos de Cthulhu no van a dejar ni un solo momento de tregua, y rápidamente derribarán los edificios en primera línea de playa para empezar a reptar entre los edificios, derribando los que puedan, destrozando cada centímetro de la ciudad. Lo único que se puede hacer para sobrevivir es correr, tener suerte y menos remordimientos que el resto.

LO QUE OCURRE EN TODA CIUDAD DE INTERIOR

Aquí el problema principal serán los profundos, tanto en las grandes ciudades como en los pequeños pueblos. Ya sea montaña, llano o bosque, si hay alcantarillado, habrá profundos. Incluso en sitios sin un sistema de alcantarillado, también es posible que vivan profundos si hay lagos o cualquier otra zona húmeda cerca.

Golpearán con rapidez, pero volverán a sus guardadas enseguida, llevándose a sus víctimas, a las que torturarán intentando mantenerlas con vida el mayor tiempo posible.

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. Puede ser modificada a conveniencia por el DJ o malinterpretada por los medios de comunicación que se hagan eco de la noticia.

El Gran Cthulhu empezará sus andanzas en la isla de R'lyeh, en las coordenadas 47° 9' S, 126° 43' O a 9.500 kilómetros de Pohnpei (anteriormente Ponape), en pleno Pacífico Sur, el lugar del mundo más apartado de cualquier masa de tierra.

350 MILLONES AC	Cthulhu llega a la Tierra. Tras una guerra con los dioses exteriores, queda encerrado en la isla de R'lyeh.
100 MILLONES AC	Cthulhu, en sueños, consigue contactar por primera vez con un profundo, que se convierte en un profeta para su raza.
200.000 AC	Una civilización humana aparece donde empieza a haber los primeros cruces entre profundos y humanos.
163,844 AC	La civilización humana queda destruida por la maldición de otro dios primigenio, Ghataootha.
23.500 AC	Después de milenios de procreación forzada, nace el primer profundo híbrido con características físicas que lo diferencian de los originales.
3.289 AC	Otra vez, y después de millones de intentos, nace el primer profundo humanoide que puede vivir fuera del agua.
951 AC	Cthulhu consigue contactar en sueños con el primer ser humano, pero lo vuelve completa e inevitablemente loco.
25/12/100	Se funda la primera ciudad de profundos en tierra firme, llevando la deidad Cthulhu a unos pocos humanos a los que consiguen convencer.

04/03/367	Se funda la primera secta de adoradores de Cthulhu formada únicamente por humanos.
17/09/768	Primera transcripción de los mitos de Cthulhu. El primigenio se da cuenta de que de esta manera puede llegar a la mente de los humanos.
31/03/1907	La primera población de profundos se mueve al interior.
21/05/1921	Muere el padre de H.P. Lovecraft. Su hijo decide dedicar su vida a luchar contra los primigenios y, en especial, contra Cthulhu.
-3:00:00	Los astros se alinean. Cthulhu, al fin, despierta.
-2:47:18	Los primeros sismólogos descubren el movimiento de la isla de R'lyeh al ascender.
-1:32:09	Mandan la primera expedición en barco a R'lyeh.
-1:30:56	Cthulhu sale de su letargo
-1:08:33	El Gran Cthulhu se cobra su primera víctima humana al hundir un barco cercano.
-0:59:39	Los primeros tentáculos llegan a la costa. Ocurre en Pohnpei. Es tan rápido y desolador que nadie tiene tiempo de dar la noticia al exterior.
-0:32:21	Los tentáculos de Cthulhu atraviesan el canal de Panamá, destrozándolo a su paso y hundiéndolo tres barcos. Muere el ser humano número 10.000, ahogado.

+00:00:00

COMIENZA LA PARTIDA

+00:00:01	Los primeros tentáculos llegan a la costa de España. Ocurre en la costa oeste de la isla de El Hierro.
+00:06:23	En países del todo el mundo se interrumpen las retransmisiones televisivas y radiofónicas para hablar de la aparición del Gran Cthulhu.
+00:09:37	Muere el ser humano número 100.000, arrollado por un tentáculo en la playa de Punta Hermosa, en Perú, junto a cientos más.
+00:18:49	Muere el ser humano número 1.000.000, empalado en los restos de un edificio tras ser lanzado por un tentáculo.
+00:21:05	El primer Ejército del mundo se empieza a movilizar. Es el de Estados Unidos.
+00:35:17	Se destruye el primer tentáculo. Ocurre en Nueva Zelanda, cuando un hombre lo embiste con su camión cisterna y le prende fuego.
+00:47:33	El primer profundo sale de su escondrijo para capturar seres humanos.
+00:51:29	En Luanda, Angola, muere de un golpe en la cabeza el ser humano número 10.000.000, cuando un profundo lo intenta meter por una alcantarilla.
+01:05:46	Todos los Ejércitos del mundo están movilizados. Un bombardero estadounidense, cargado con varias bombas atómicas, va hacia la criatura.
+01:08:52	Cthulhu llega a la costa de Nueva Zelanda.
+01:13:07	Muere el ser humano número 100.000.000, junto con 487 más, que son atrapados de un manotazo por Cthulhu y engullidos a la vez. Para ser exactos, morirán en 12 horas, después de una agónica digestión que los disolverá muy poco a poco.
+01:28:43	O Outeiro, en Galicia, es la primera población tomada al completo por los profundos.
+01:33:27	El bombardero llega a Cthulhu, y es derribado por un manotazo antes de que pueda lanzar su carga, que cae al mar.
+01:49:49	Muere el ser humano número 500.000.000, en Brisbane, Australia, tras ver a Cthulhu en la lejanía y sufrir un derrame cerebral en consecuencia.
+01:57:08	El primer proyectil de importancia impacta sobre el cuerpo de Cthulhu, que mira sorprendido y aplasta el cañón que lo ha lanzado.
+02:01:31	Muere el ser humano número 1.000.000.000 en la costa de Long Beach, California, mientras celebraba la destrucción del tentáculo que asolaba la zona, al llegar otro y arrasar lo que quedaba.

LO QUE NO CONOCERÁS

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



PROFUNDO ORIGINAL

Físico 0, Mental 1, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- *Anfibio*: Por cada hora fuera del agua, sufrirá un punto de Estrés Físico Temporal.
- *Extremadamente débil*: Tiene 2 contadores de Estrés.
- *Odio a los humanos*: Tiene un +1 a las tiradas contra humanos.

PROFUNDO HÍBRIDO

Físico 1, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- *Anfibio*: Por cada hora fuera del agua, sufrirá un punto de Estrés Físico Temporal.
- *Odio a los humanos*: Tiene un +1 a las tiradas contra humanos.



PROFUNDO HUMANOIDE

Físico 2, Mental 2, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- *Semianfibio*: Por cada día fuera del agua, sufrirá un punto de Estrés Físico Temporal.
- *Odio a los humanos*: Tiene un +1 a las tiradas contra humanos.

CTHULHU

CONCEPTO: DIOS DE LA DESESPERACIÓN

FÍSICO: Destreza 50 / Energía 50

ASPECTO: +: Inmortal / -: Poco minucioso

MENTAL: Lógica 30 / Memoria 50

ASPECTO: +: Terror de la raza humana

SOCIAL: -

ASPECTO: -

Cthulhu es un ser primigenio e inmortal que se acaba de despertar y tiene mucha hambre, por lo que comerá humanos. Nunca se saciará y seguirá comiendo y causando caos y destrucción allí donde vaya.

⌚ **Inmortal:** Tiene 50 contadores de Estrés Físico y regenera 3 por turno. Si aun así consigue ser eliminado, estallará y los pedazos se volverán a unir hasta que, 10 minutos después, Cthulhu vuelva a estar completo y sin un rasguño.

⌚ **Coraza:** Tiene una Coraza Física de 10.

⌚ **Fragmentos:** Evitar que un trozo de Cthulhu del tamaño de un humano pueda volver a unirse a su cuerpo le restará un -1 de forma permanente a un Atributo.

⌚ **Tentáculos:** Puede invocar todos los tentáculos que quiera. Cada uno de ellos tendrá los siguientes rasgos: "Físico: 10, Mental: -, Social: -", además de 3 contadores de Estrés. Su eliminación hará que se desprenda del cuerpo de Cthulhu sin causarle daño alguno.

⌚ **Alas:** Puede invocar alas para volar a la velocidad de un avión comercial.



LA PLAYA

ESCENARIO



Habrá lugares donde será más difícil que lleguen los tentáculos de Cthulhu, ya que no todos los enclaves costeros son accesibles directamente desde R'lyeh. Incluso así, la zona costera de España que da al océano Atlántico será alcanzada.

Llegarán pocos tentáculos, que habrán recorrido una larguísima distancia, pasando incluso por el canal de Panamá, significando esto que en cualquier momento alguien podría destruirlos en un punto intermedio y dejarlos completamente inútiles.

Si alguien consigue cortar el tentáculo por la mitad, morirá solo la parte seccionada, mientras que la parte unida al cuerpo se agitará un tiempo, perdiendo sangre negra a un ritmo vertiginoso, pero seguirá viva. Solo un daño masivo hará que el tentáculo se separe del cuerpo de Cthulhu, como la cola de un lagarto.

Los tentáculos muertos se quedarán ahí sin vida, pudriéndose de una manera anormalmente rápida, lo que provocará un olor horrible.

COSAS QUE HACER:

- ➊ Evitar un barco lanzado por el tentáculo.
- ➋ Escapar por el agua cuando la salida de la playa queda bloqueada.
- ➌ Ver cómo el tentáculo se ensarta por si solo en un feo monumento puentiagudo.
- ➍ Resistir a un bombardeo del Ejército.
- ➎ Huir de unos profundos que los persiguen hasta la costa y terminar enfrentándose a un tentáculo.
- ➏ Escapar en coche y que el tentáculo seccione la autopista, cayendo los coches a la arena.
- ➐ Rescatar a uno de los PJ, que ha quedado atrapado junto al agua por una barca que le cae encima, mientras la marea va subiendo.
- ➑ Ver cómo un barco embiste al tentáculo.

EL LAGO

ESCENARIO



En lugares apartados, sin alcantarillado ni cercanos al mar, también puede jugarse una gran partida. Aquí los profundos pueden estar esperando su momento para atacar.

Al ser una zona rural, habrá pocos profundos que puedan suponer una amenaza, casi todos humanoides. Lo más probable es que se sepan en desventaja numérica y descarten el ataque abierto, e intenten otras estrategias.

Es un buen escenario para narrar una Campaña de terror psicológico, con sombras que se cuelan por debajo de la puerta, hombres pez que te observan desde lejos, teléfonos cortados, sonidos guturales que llegan del sótano y muchos más clichés que se pueden utilizar con acierto para crear una atmósfera opresiva.

Los PJ podrán luchar en mayor igualdad de condiciones contra estos seres, o al menos en una lucha con alguna posibilidad de victoria. Si son muchos, podrán huir. Si son pocos, podrán erradicarlos. Si investigan, podrán prevenirlo, y si fracasan...

El lago podría ser su tumba.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Sobrevivir a la noche en la que la zona de acampada de los PJ es arrasada por los profundos.
- ⌚ Unirse a la guardia civil, que afirma que es el único punto seguro del país, aunque ¿por cuánto tiempo?
- ⌚ Enfrentarse a una semilla estelar surgida del lago (ver página 256).
- ⌚ Esconderse en la casa de los vecinos y descubrir que son profundos.
- ⌚ Buscar ayuda en la policía y descubrir que son profundos.
- ⌚ Evitar un tentáculo gigantesco que pasa por la zona de camino a otro sitio.
- ⌚ Salir de un edificio al que los profundos han prendido fuego.
- ⌚ Ser arrastrado al interior del lago.

LA CALLE

ESCENARIO



Los tentáculos no se detendrán simplemente al llegar a la costa, sino que se internarán rápidamente por la ciudad, serpenteando por las calles y derribando edificios a su paso.

La situación será muy similar a la de la playa, pero con muchos más peligros, ya que a todo lo anterior hay que añadir problemas con el tráfico, suelos que se hunden, edificios que se caen y una avalancha de gente mucho mayor.

Algunos tentáculos, al no poder derribar un edificio con simple fuerza bruta, se enroscarán a su alrededor y apretarán hasta que los cimientos cedan, haciendo que caiga al suelo.

Puede incluso que esa calle esté en una ciudad de interior, y que el tentáculo solo pase por una zona de la misma hasta llegar a la siguiente. Incluso así, el tentáculo se agitará de vez en cuando, sobre todo si alguien le hace daño.

Cortar el tentáculo hará que Cthulhu empiece a buscar víctimas en esa zona, por lo que no será buena idea.

COSAS QUE HACER:

- Saltar al tentáculo como única manera de salir del edificio.
- Seguir por las alcantarillas a unos profundos que han raptado a un PJ.
- Empaparse de gasolina al volcar un camión cisterna.
- Hacer caer un cartel enorme, seccionando el tentáculo en dos.
- Lanzar unos cócteles Mólotov al tentáculo, que sigue agitándose en llamas.
- Huir del metro después de que el vagón posterior quede aplastado por el tentáculo.
- Ver cómo una cantidad ingente de profundos asalta la comisaría.
- Ser salvado de los profundos... por uno de ellos.

PUEBLO COSTERO

ESCENARIO



En muchos lugares de la costa, los tentáculos de Cthulhu nunca llegarán. Como los profundos preveían que esto pasaría, en estos lugares montaron grandes ofensivas desde el mar o, en ocasiones, desde un pueblo cercano.

A los profundos no les gustan las armas de fuego, por lo que solo las llevarán si es necesario. Ellos confían mucho más en las armas contundentes y en las armas de filo, que pueden llevar y usar bajo el agua.

Los ataques a los pueblos comenzarán casi siempre desde el interior, con los profundos entrando desde la carretera como si fueran gente corriente.

Pero en cuanto entren en el pueblo, empezarán a montar escándalos, romper cosas y, en definitiva, llamar la atención. Cuando toda la gente del pueblo los mire, el verdadero ataque empezará.

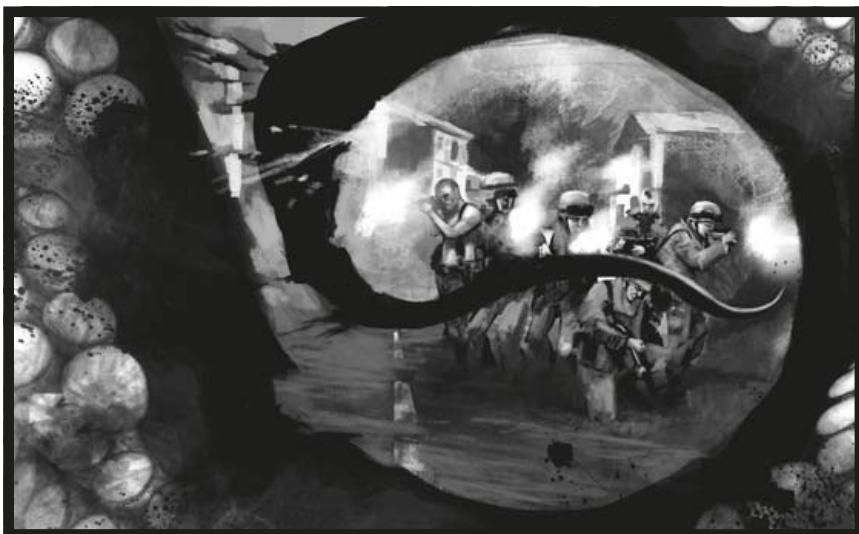
Mientras, profundos originales o híbridos entrarán desde el mar para tomar la ciudad sigilosamente.

COSAS QUE HACER:

- Unirse a los actos vandálicos por diversión.
- Ver a los profundos en las noticias y alertar a las autoridades.
- Descubrir el ataque sigiloso de los profundos antes de que ocurra.
- Ver cómo un tentáculo, por error, arrasa con parte del pueblo y los profundos.
- Pegarse los dedos con cola blanca para pasar por un profundo.
- Escapar a otro pueblo y formar ahí una defensa contundente.
- Prender fuego al pueblo.
- Presenciar cómo los profundos arrancan la piel de los rehenes para que digan donde se esconden los supervivientes.

PUEBLO DE INTERIOR

ESCENARIO



Defender un pequeño pueblo de los tentáculos es una empresa algo más sencilla que defender una ciudad.

El Ejército se replegará rápidamente para evitar las ciudades, donde todo está perdido, por lo que las únicas zonas a proteger serán los pueblos. Aquí llegarán los tentáculos en momentos puntuales, más por error o de camino a otro lugar, así que plantarles cara es una opción válida.

Si en algún caso consiguen destruir un tentáculo, tardará en aparecer otro, y eso si aparece, porque no tienen memoria de donde estuvieron, por lo que volver a encontrarlos en el mismo lugar será una cuestión más de suerte que otra cosa.

Pero no pasará lo mismo con los profundos, ya que si son testigos de la destrucción de un tentáculo se sentirán ultrajados al ver cómo se rompe una parte de su dios, y lanzarán un ataque directo contra el pueblo.

Estos ataques estarán llevados por la furia, así que no habrá ningún tipo de estrategia en ellos. Lo cual no los convierte en menos peligrosos, porque irán a matar.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Provocar una estampida de animales hacia el tentáculo.
- ⌚ Ver cómo las fuerzas del Ejército llegan con la moral por los suelos y cientos desertan.
- ⌚ Sobrevivir a un colosal desprendimiento cuando un tentáculo destroza un monte cercano al pueblo.
- ⌚ Atar un tentáculo con redes y cuerdas e intentar talarlo con hachas.
- ⌚ Ver cómo un caza dispara al tentáculo, que se eleva y derriba el aparato.
- ⌚ Desalojar el pueblo por orden de los militares.
- ⌚ Destruir el tentáculo, solo para ver que se acercan los profundos y llega otro tentáculo, que los destroza.

REFUGIO DE LOS PROFUNDOS

ESCENARIO



En todas las ciudades habrá un refugio creado por los profundos que estos usarán como cuartel general.

Se tratará siempre de lugares húmedos, que los profundos habrán ampliado todo lo necesario derribando paredes o excavando en el suelo.

Ahí llevarán a los humanos secuestrados, con una intención oculta pero que pasará por torturar el máximo tiempo posible a todos.

Habrá amotinados, y los presos irán llegando con cuentagotas, mientras los profundos cada vez estarán más y más ocupados.

Ni siquiera esperarán a terminar el ataque para empezar con la tortura, sino que dividirán fuerzas en cuanto puedan para empezar a hacer daño a los humanos.

Están tan ansiosos por empezar con la tortura que incluso desatenderán las labores de vigilancia, dando así una oportunidad para que los PJ puedan escapar.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Dejarse capturar para sacar de ahí a un amigo.
- ⌚ Hacer las paces con un antiguo enemigo para salir de ahí juntos.
- ⌚ Escapar cuando un tentáculo destroza el refugio.
- ⌚ Asistir a la llegada del ejército, que sufre una emboscada.
- ⌚ Ser liberados por un profundo que lidera una revolución.
- ⌚ Ganarse la confianza de un profundo y matarlo para huir.
- ⌚ Negociar la liberación de los PJ a cambio de decir dónde hay supervivientes.
- ⌚ Descubrir que uno de los presos es un profundo infiltrado para conseguir datos.

REGLAS ESPECIALES

EL ATAQUE DE CTHULHU

Cthulhu irá devorando gente en los lugares más cercanos, hundiendo barcos en su caminar y derribando todo tipo de edificios con sus tentáculos. Tardará mucho en llegar al hemisferio norte, así que la Campaña no se centrará en su presencia. Pero si el DJ prefiere enfrentar a los PJ contra el dios primigenio, solo debe cambiar la ubicación de la isla de R'lyeh a otra más cercana a donde se encuentren los jugadores, alegando que Lovecraft cambió la ubicación de la isla por motivos de seguridad.

CORDURA

Los dioses primigenios son criaturas más allá de cualquier concepción humana. El mero conocimiento de su existencia ya puede dañar nuestra mente, pero verlos en persona puede significar la muerte o la locura. Por eso, cualquier tirada por situación estresante en la que esté involucrado algún ser como el dios primigenio o alguno de sus deformes seguidores, será más dañina de lo habitual.

Siguiendo las reglas de Intensidad o Cercanía de una situación estresante, como se explica en la página 39, cualquier evento relacionado con Cthulhu aumentará en uno la Cercanía y la Intensidad. Si, por el contrario, el evento está relacionado con un profundo, aumentará la Intensidad, pero no la Cercanía. Y si está relacionado con un tentáculo de Cthulhu, aumentará la Cercanía, pero no la Intensidad, incluyendo situaciones que, normalmente, no provocarían Estrés.

Esto se traduce en que simplemente por ver a un profundo ya es necesario superar una tirada de Lógica de baja Intensidad y poca Cercanía, y en que ver cómo los profundos toman un país del que el personaje no tiene constancia, por ejemplo, que normalmente debería ser una situación de baja Intensidad y poca Cercanía, se convertirá en una situación de media Intensidad y poca Cercanía al estar involucrados estos terribles seres. Si dicho país hubiera sido arrasado por Cthulhu, habría que superar una tirada de media Intensidad y media Cercanía.

Estos cambios se suman ADEMÁS de los aumentos normales por autoría y premeditación. Así, si una persona está indefensa frente a un PJ (media Intensidad, poca Cercanía) porque éste la ha abandonado para huir (sube la Intensidad) y además le ha hecho tropezar para impedir su huida (sube la Cercanía), se enfrentaría a una situación estresante de alta Intensidad y media Cercanía, pero si todo eso fuera por huir de Cthulhu, subirían de nuevo la Cercanía y la Intensidad, lo que haría que la situación se saliese de la tabla, con lo que ello conlleva.

Por último, ver a Cthulhu por primera vez, sin importar cuantas veces el personaje haya oido lo impresionante que es, las fotografías que haya visto o lo preparado que crea estar, será una experiencia que su cerebro no podrá asimilar: automáticamente, cada PJ tendrá que superar una tirada (Lógica: alta Intensidad, mucha Cercanía) como si se hubiera salido de la tabla.

Y mejor que la supere pronto, y huya.

PESADILLAS

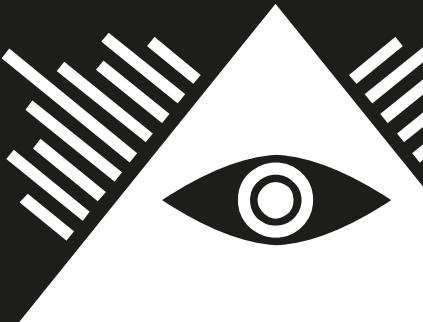
Ver a Cthulhu es algo que no deja indiferente a nadie, y todo aquel que lo ha visto en persona empezará a tener pesadillas, creadas por el propio dios primigenio con la misión de volverlo loco. Así, cada noche que el PJ se eche a dormir, tendrá que superar una tirada por situación estresante (Lógica: baja Intensidad, media Cercanía) para que dichos sueños no lo afecten.

Si no supera la tirada, además de ganar los puntos de Estrés Mental correspondientes, no habrá tenido un sueño reparador, así que sufrirá un -1 a todas sus acciones hasta que pueda recuperar ese sueño.



AÑO DIEZ





«Hermanos lucharán y se matarán entre ellos, los hijos de las hermanas profanarán su vínculo.

En este duro mundo, abundante de prostitución — en la era del bacha, la era de la espada, del escudo desgarrado, la era del viento, la era del lobo — antes de que el mundo se destruya, ningún hombre tendrá piedad con el otro.»

—Edda Poética, **Dronke 1997:19**

EL MUNDO TAL Y COMO LLEGARÁ A SER

AUNQUE el comienzo sea trepidante y destructivo, llega un punto en que incluso la situación más desagradable se transforma en rutinaria. Habrá un momento en que los jugadores deberán pensar a largo plazo, y dar por perdido el mundo anterior.

Por eso, en *El fin del mundo* se propone la posibilidad de jugar cualquiera de las anteriores ambientaciones diez años después. Se explicará brevemente cómo ha llegado el planeta a las condiciones planteadas en cada ambientación y la situación de los personajes, tanto jugadores como no jugadores, en ese mundo.

Los personajes, además de envejecer diez años, sufrirán grandes y profundos cambios, ya que se tendrán que habituar a unas circunstancias más extremas que durarán varios años. Así, esta sección explica cómo hacer evolucionar a los personajes para acomodarlos al mundo que les rodea tras el holocausto:

- ⌚ **Nuevo mundo, nuevas reglas:** Un sistema de reglas, sencillo y narrativo, para hacer evolucionar los personajes durante los 10 años que han transcurrido desde que el holocausto sacudió el planeta Tierra. También servirá de ayuda al DJ para crear la nueva ambientación y los PNJ que la habitan.

Después se dedica a cada ambientación dos secciones diferentes:

- ⌚ **Rehacer el mundo (Solo para el DJ):** Un breve resumen de los hechos más importantes que han tenido lugar en la ambientación en los primeros diez años transcurridos desde el holocausto.

- ➊ **Deshacer el mundo (Solo para el DJ):** Una exposición de los antagonistas de los PJ que han sobrevivido al fin del mundo, así como de nuevos enemigos desconocidos hasta el momento. También se ofrecen aquí varios escenarios surgidos en los diez años transcurridos desde el desastre. En algunos casos se incluyen reglas adicionales, particulares de la ambientación.

Cada mundo podrá ser jugado no solo como una aventura de adrenalina y caos, sino como un terreno yermo y desolado donde la vida habrá cambiado por completo.

Para jugar las partidas en el Año Uno no es necesario leerse esta sección, ya que su función es dar un salto temporal desde el final de la Campaña anterior, cuando el DJ piense que ya no hay nada más que contar. Hay que recordar que las acciones de los PJ pueden variar el curso de los acontecimientos y que, por lo tanto, hay que tenerlas en cuenta a la hora de recrear la ambientación diez años después.

NUEVO MUNDO, NUEVAS REGLAS

EN el juego de *El fin del mundo* no se entiende la palabra “*fin*” como el punto después del cual no hay nada más. La Tierra no se resquebrajará y desaparecerá del cosmos, ni perecerán todos los seres humanos sin que surja una nueva raza para sustituirlos. Al menos en la mayoría de los casos.

De lo que trata el “*fin*” es de un punto de inflexión. Un evento de tal magnitud que no quedará lugar en el planeta que no haya sufrido sus consecuencias, transformándose para siempre. A veces la civilización humana podrá renacer, y en otros casos, la única opción será la de encontrar refugio en pequeños grupos autosuficientes que sobrevivan día a día, luchando sin descanso con las criaturas que ahora pueblan el mundo.

Así, se necesitarán nuevas reglas que definan los cambios que ha sufrido cada personaje. Estos cambios afectarán física y mentalmente a los PJ, así como a sus relaciones y su manera de enfrentarse a ciertas situaciones.

Para establecer la naturaleza de los cambios sufridos por los personajes, lo primero es estudiar qué elementos del nuevo mundo les van a afectar. El primer paso de esta labor es que el DJ realice un listado de las deficiencias y virtudes del nuevo mundo de su Campaña, tal como es diez años después del holocausto, teniendo en cuenta las posibles consecuencias de las pasadas acciones de los PJ. Al final de la sección dedicada a “Rehacer el mundo” de cada ambientación se incluyen listados que pueden servir de base al DJ o usarse directamente tal como están escritos.

DEFICIENCIAS DEL NUEVO MUNDO

Las deficiencias son todas aquellas cosas que han ido a peor en el nuevo mundo. Serán conceptos y palabras comunes en estas listas “*Población*” o “*Alimentación*”, ya que habrá muerto mucha gente y será muy probable que haya caído todo el entramado productivo y logístico que permitía la diversa dieta de la que seguramente podían disfrutar los PJ.

Por otra parte, dependiendo de la ambientación y del desarrollo de las anteriores partidas, es probable que haya otras deficiencias no tan comunes. Puede que el mundo haya terminado bajo un régimen militar totalitario, y que en la lista se incluyan elementos como “*Libertad*” o “*Educación*”, o que la situación obligue a los supervivientes a moverse con regularidad, requiriendo el uso de conceptos como “*Residencia estable*”.

Aunque no se definen los efectos de sus deficiencias, en la descripción de cada nueva ambientación se ofrece información suficiente para que el DJ pueda hacerse una idea de su significado, en el contexto de su Campaña. Las deficiencias serán muy importantes para la evolución de los personajes, como se explicará más adelante.

VIRTUDES DEL NUEVO MUNDO

Puede que parezcan insignificantes frente a las deficiencias pero, pese a haberse construido sobre la muerte de millones de personas, es posible que el nuevo mundo también tenga sus propias virtudes, cosas que han ido a mejor. Quizás sea la “*Igualdad económica*” o, por ejemplo, si la sociedad tal y como la conocemos sigue más o menos intacta, pero con una población mucho menor, es de suponer que las posibilidades de conseguir “*Empleo*” también crecerán notablemente.

En el caso de que quedara tan poca población que las posibilidades de trabajar se redujeran a granjero o soldado, encontrar empleo sería, más que fácil, inevitable, aunque ya no se trataría de una mejora respecto al mundo actual, sino más bien una deficiencia.

Por otra parte, dependiendo de cómo haya quedado el mundo de los PJ, es posible que no haya mejora alguna que anotar, y que la lista de virtudes quede en blanco.

EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

En la mayoría de casos, los PJ tendrán que cambiar hasta convertirse en nuevas personas, pero es importante que los jugadores no se desliguen completamente de sus personajes, sino que entiendan el proceso de este cambio. Por ello, entre las Campañas del Año Uno y el Año Diez, se necesitará una partida de “evolución del personaje”.

Esta partida será especial, y estará compuesta por Escenas independientes que darán unas cuantas pistas de lo que les ha ocurrido a los personajes desde el momento en que se quedaron al final de la Campaña del Año Uno hasta el comienzo de la Campaña del Año Diez. El DJ informa de esto a sus jugadores al final de la Campaña y les explica someramente las reglas de la partida de evolución del personaje.

El DJ entregará la lista de deficiencias y virtudes del nuevo mundo a cada jugador, citándoles para un momento posterior (desde 10 minutos hasta una semana después). Todas esas palabras afectarán de un modo u otro a los personajes, y los jugadores tendrán que pensar los puntos de inflexión que les llevan a cambiar.

En el momento acordado, todos los jugadores presentarán una lista de situaciones, una por deficiencia o virtud, que se interpretarán como si formaran parte de una sesión de juego normal, cada una por separado. El jugador elegirá también los PJ y PNJ que actuarán en la misma (si el PJ de alguien no aparece, su jugador puede interpretar un PNJ). Estos PNJ no tienen por qué haber salido antes, pero de ser nuevos, será tarea del jugador hacer su ficha de PNJ para ayudar al DJ a interpretarlos durante la Escena.

En esta Escena, al igual que en cualquier otra, el DJ interpretará a los PNJ y narrará la acción y sus repercusiones. La Escena tendrá que estar relacionada con la palabra elegida y el DJ elegirá cuándo se ha cumplido el objetivo y puede finalizar, aunque nunca debería durar más de diez minutos.

Se interpretará una Escena por jugador, hasta que no queden más. Después de cada Escena, todos los jugadores salvo el que la planteó votarán, con la misma mecánica que utilizaron para los Atributos, para determinar si la Escena afectó positiva o negativamente al jugador. Así, tendrá

que aumentar o reducir el Atributo que este mismo elija y, además, eliminar un Aspecto positivo o negativo según se explica en la página 23.

Además, si el jugador ya carece del Aspecto a eliminar, puede elegir añadir o cambiar un Aspecto del tipo opuesto, para así tener un personaje más parecido a su visión. En cualquier caso, el DJ puede vetar ciertas opciones que no tengan sentido, como aumentar el Atributo Físico por superar la muerte de un familiar cercano o el Social por conseguir cavar un foso alrededor del campamento base.

EJEMPLO DE PARTIDA DE EVOLUCIÓN DE PERSONAJE ☰

María, Simón, Juan, Gabriel y Pedro acaban de terminar la Campaña del Año Uno y el DJ les ha dado la lista de deficiencias y virtudes del nuevo mundo, que es la siguiente:

Deficiencias: Población, Comunicación, Medio ambiente, Alimentación

Virtudes: Natalidad

Quedan la semana siguiente para jugar la Partida de Evolución de Personaje. Echan a suertes quién es el primero en plantear una Escena, aunque bien podría ser elegido por el DJ o por votación. Sea como fuere, Simón es el primero y tiene que elegir con cuál de todas las deficiencias quiere comenzar.

Simón elige “*Medio ambiente*” y propone una Escena en la cual la lluvia ácida proveniente de los bombardeos nucleares del Ejército está a punto de alcanzar unos cultivos que ha ayudado a plantar durante los últimos dos años tras el fin del mundo. Simón elige que en esa Escena estén Gabriel y Juan, y plantea como PNJ al dueño de la plantación y al líder del asentamiento en el que se encuentran en ese momento.

Las fichas son:

Dueño: Físico 2, Mental 1, Social 2

Líder: Físico 1, Mental 2, Social 3

Simón, Gabriel y Juan interpretarán sus propios personajes, pero Pedro y María deberán interpretar a esos PNJ. Será tarea del DJ manejar a cualquier otro PNJ adicional que aparezca.

Se juega la Escena, donde los jugadores atan una lona enorme entre dos coches y conducen a toda velocidad a ambos lados de un campo cultivado. Así, a contrarreloj, consiguen salvar la cosecha de la lluvia ácida y, aunque la lluvia convierte en terreno yermo buena parte de los alrededores, salvan lo justo para alimentarse ese invierno.

Al final, todos los jugadores menos Simón votarán en secreto su reacción, siendo el resultado +, +, =, +. Como hay mayoría de “+”, Simón aumenta su Atributo de Carisma en un punto, porque (tal como él razona) la gente le ve como un héroe por salvar lo poco que podía ser salvado. Por desgracia, pierde su Aspecto positivo en el proceso.

El DJ lo aprueba, así que se pasa al siguiente jugador, que es Juan...

Es posible que los jugadores aumenten o disminuyan sus Atributos varias veces en la Partida de Evolución de Personaje, pero cada vez que lo haga tendrá que elegir, de nuevo, entre aumentar, reducir o no cambiar su Atributo, eliminando y cambiando Aspectos que acabe de adquirir.

ÚLTIMA RONDA

Durante estas Escenas, algunos personajes mejorarán, otros empeorarán y habrá alguno que se quedará igual, así que se tendrán que compensar en la ronda final. Cuando todos los jugadores hayan jugado todas sus Escenas salvo una, será el momento de hacer un recuento final, en el que cada jugador sumará la puntuación de todos los Atributos de su personaje, obteniendo un valor total de Atributo.

Estas rondas habrán distanciado los valores totales de Atributo de los diferentes PJ, lo que podría desequilibrar la partida, así que es necesario igualarlos. Para hacerlo, los jugadores tendrán que hacer una nueva votación para determinar si quieren que todos sus personajes tengan ahora como referencia el valor total de Atributo correspondiente al personaje con el valor más alto, o al personaje con el valor más bajo, o a una media aritmética entre ambos valores (el DJ decide el redondeo).

Esta votación no será secreta, ya que es importante que tomen una decisión tan unánime como resulte posible. Una vez elegido el valor a usar, los personajes con un valor total menor tendrán que mejorar su ficha, mientras que los jugadores con un valor total mayor tendrán que empeorarla.

Para tomar la decisión sobre este voto es importante saber que aquellos que superen el valor fijado entre los jugadores deberán adquirir una Secuela Permanente (no Temporal) por cada 2 puntos de Atributo por el que superen el valor total de Atributo de referencia. Si es necesario, podrán adquirir una Secuela Temporal como máximo.

Por otra parte, los jugadores que no lleguen al valor fijado añadirán Coraza a cualquiera de sus Rasgos. Tendrá que sumar tanta Coraza como puntos de diferencia haya entre su valor total de Atributo y el valor total de referencia. Así, aunque estén en desventaja con sus compañeros, los resultados les afectarán mucho menos, con lo que se equilibrarán las acciones.

En cuanto los jugadores se pongan de acuerdo y hagan las modificaciones pertinentes, podrán empezar por fin con la Última ronda de la evolución de personaje. Esta Última ronda se resolverá del mismo modo que las anteriores, con Escenas de entre cinco y diez minutos sobre el único tema que le quede a cada jugador, pero tendrá repercusiones mucho mayores.

Los cambios que se acaban de realizar en las fichas de los personajes serán consecuencia directa de lo que ocurra finalmente en esta última Escena. El final estará predefinido (mejorar o empeorar los Atributos), así que tanto jugadores como DJ deberán jugar la Escena en esa dirección. Todo será catastrófico si el personaje debe ganar Secuelas, o saldrá fortalecido de ello si debe mejorar su Coraza. La elección concreta de estos cambios se hará al final de la Escena de cada PJ, ya que tendrán que ir en consonancia con lo que se acaba de narrar.

EJEMPLO DE ÚLTIMA RONDA

María, Simón, Juan, Gabriel y Pedro han llegado a la Última ronda, lo que significa que deben parar un momento y sumar su valor total de Atributo. El recuento queda como sigue:

María: 12, Simón: 10, Juan: 13, Gabriel: 8 y Pedro: 12

Tras hablarlo un rato, realizan una votación, que determina que usarán como referencia la media entre el valor total de Atributo más alto y el valor total de Atributo más bajo, así que todos tendrán que ajustarse a ello.

El valor total menor es 8 y el valor total mayor es 13, así que la media es 10.5, que el DJ decide redondear a 10. Tanto los personajes de María como de Pedro tendrán que adquirir una Secuela Permanente, que deberá guardar relación directa con la última Escena. Por su parte, Juan deberá adquirir una Secuela Permanente y otra Temporal. El valor total de Atributo de Simón coincide con el valor de referencia, así que no realiza ningún cambio. El único beneficiado en esta Última ronda es Gabriel, que podrá sumar 2 puntos de Coraza a repartir entre sus Rasgos.

Así, empieza la última Escena de María...

RETOQUES FINALES

Después de diez años viviendo en circunstancias realmente difíciles todo el mundo cambia, por lo que todos los jugadores tendrán la oportunidad de cambiar su Concepto a cualquiera de su elección y, además de los Aspectos que se vean alterados como resultado del cambio de Atributos. Los jugadores también podrán modificar sus personajes con cambios adicionales siguiendo las reglas de la sección dedicada a los retoques finales en la página 25.

CREACIÓN DEL NUEVO MUNDO

La nueva Campaña tendrá lugar diez años después del fin del mundo, así que ahora el juego se despegará de la realidad para cobrar un tono más fantasioso, y más parecido al de la mayoría de juegos de rol. La ambientación tendrá que ser explicada por el DJ, que expondrá someramente (o dejará que los jugadores lean, si lo prefiere) este nuevo mundo para que todos puedan ponerse en situación.

Pero para que los personajes se integren más aún en este nuevo e inexplorado escenario, lo ideal sería que los jugadores también tuviesen un papel activo en su creación. Siempre que no entre en conflicto con la historia que se está contando, todos juntos (DJ y jugadores) podrían aportar ideas al diseño del entorno de los PJ y de los PNJ que pueden conocer.

Esto puede resultar muy intrusivo para el DJ, así que será él quien decida los límites de estas aportaciones. En cualquier caso, escuchar las ideas de los jugadores nunca está de más, porque pueden proponer situaciones mejores que las que el DJ tenía pensadas.



EL FIN DEL MUNDO

DE 12:60 A 13:20

LA IRA DE LOS DIOSSES — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN I



—¡Joyerías de la Cuarta Dimensión! —grita Pedro mientras camina entre las hordas de creyentes—. ¡El mejor método de transcender a vuestro alcance! ¡Por solo cinco euros! ¿Qué son cinco euros para alguien que va a dejar atrás todas sus posesiones terrenales?

Diez minutos más tarde, ya ha vendido los cien amuletos y está volviendo a su choza, silbando una canción mientras cuenta sus billetes. En los alrededores del templo hay miles de chozas y Pedro ya se sabe de memoria el camino de vuelta, la única manera de orientarse entre tantas chabolas aparentemente idénticas.

—Chicos, tenemos que volver a pasar por el chino —dice al entrar—. Ya he vendido los cien cristalitos.

Gabriel no le contesta, demasiado ocupado en pasar un paño por la cara de Simón, que tiembla de fiebre en el camastro, con la piel de la cara infectada. Pedro abre una cerveza, bebe, eructa y se sienta en el otro camastro.

—Ya tenemos una pasta ahorrada. A este ritmo, en una semana nos podemos volver a casa —suspira de felicidad—. Me voy a comprar la casa de al lado de la mía y tirar la par...

—No nos vamos de aquí —interrumpe Gabriel—. Simón necesita pasar a la Cuarta Dimensión.

Pedro se derrumba poniendo los ojos en blanco.

—Ya lo ha intentado siete veces —explica desesperado—. ¡No lo va a conseguir!

—Juan se sacrificó por que pudiéramos llegar aq...

—¡Vete a la mierda! —grita tirando la cerveza al suelo—. Vete a la mierda tú y tu puta intento de hacerme sentir culpable. Me largo en una puta semana y si quieres te puedes qued...

Una explosión interrumpe la conversación. Una ventana estalla, la pared del fondo se arquea y los tres caen al suelo. Desorientados, se empiezan a levantar y en ese instante, María se materializa ante ellos.

—Tenéis que huir —dice preocupada—. Los mayas van a matar a todo el mundo aquí —Un maya se materializa justo detrás de ella, a punto para asestar un golpe. Ella lo para—. ¡Corred!

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

CON el tiempo, la tecnología volvió al mundo. La comunicación entre lugares muy apartados fue posible a los pocos meses del ataque de Quetzalcoátl, por lo que los gobernantes del mundo reclamaron su soberanía, hablando del sistema democrático y esgrimiendo leyes mucho más antiguas que cualquiera de ellos. La maquinaria política se puso de nuevo en marcha en una población totalmente diezmada y sin intención de mantener su anterior estructura política.

Pero el sistema político ignoró sistemáticamente los indicios de que la vida ya no era la misma. Siguieron reafirmando a golpe de mandato y acuerdo comercial las conexiones entre las distintas naciones, fagocitando aquellos países donde el gobernante había muerto y, por lo tanto, nadie reclamaba su soberanía, y haciendo mucho ruido para demostrar que estaban allí y nunca se habían marchado.

En poco menos de un año, las naciones más fuertes del primer mundo volvían a la casilla de salida y decían que el ataque maya era un acto de guerra (cosa por otro lado cierta) y que los dirigentes de los mayas debían pagar por lo que habían hecho. Las naciones más pobres tardaron más en conseguir recuperarse, cuando consiguieron hacerlo, y en su mayoría tuvieron que depender de las ayudas internacionales para poder hacerse cargo de los gastos de reconstrucción. Ningún maya sintió que ellos tuvieran la culpa del holocausto, y si lo sintieron, no hicieron absolutamente nada para ayudar a paliar sus efectos.

Durante los años siguientes, la vida siguió más o menos igual. Los mayas dejaron de matar a los humanos entendiendo que habían escuchado a su deidad y que era solo cuestión de tiempo que transcendieran a la Cuarta Dimensión. Los templos eran auténticos lugares de peregrinación donde se habían construido enormes complejos de apartamentos donde se alojaban todos aquellos que querían cambiar de vida. Muchos de esos complejos obtenían sus anteriores posesiones como forma de pago para obtener un piso junto al templo y mucha gente, gustosa, lo daba, para así demostrar que habían abandonado su lado menos espiritual.

Por todas partes del mundo surgían nuevas religiones que tomaban como base las mesoamericanas y predicaban la espiritualidad y la separación de los bienes terrenales. Muchas de esas religiones estaban fundadas por personas cuyos intereses eran muchísimo más banales de lo que querían admitir. Sabían que los mayas podían sentirse insultados por esto, por lo que solían ir protegidos por "tocados" que los pudieran defender.

Aunque no creyeran en lo que predicaban, gracias a la instrucción de los sacerdotes mayas de los templos, usaban como base de sus extorsiones unas enseñanzas que parecían reales. De esta manera conseguían demostrar que sus técnicas funcionaban con pruebas gráficas reales, logrando así convencer a la mayoría de postulantes para que entregaran sus pertenencias sin dudarlo. Así, una cantidad ingente de posesiones empezaron a ser propiedad de muy pocas personas que, muy poco a poco, iban "comprando" el mundo.

La economía, por lo tanto, se volvió inestable y personas sin ningún tipo de titulación empezaron a ser más poderosas que algunos países de poca población. Las balanzas de poder se iban desestabilizando cada vez más y los trabajos de reconstrucción de las ciudades iban demasiado despacio debido a la poca población dispuesta a hacerlos y, sobre todo, a la gran cantidad de guerrillas existente. Estos guerrillas, que se crearon en muy poco tiempo, tomaron posesión de manera ilegal de barrios enteros y obstaculizaron las labores de reconstrucción.

Estos nuevos "señores", líderes de una religión y propietarios de miles de inmuebles, empezaron a ganar mucho poder, hasta que la ONU tuvo que tenerlos en cuenta como otros dirigentes, por miedo a que les hicieran un boicot comercial que pudiera acabar con alguno de sus países miembro. Además, las religiones antiguas como el cristianismo o el islam habían perdido adeptos en enormes cantidades, debido a la contundente presencia de un dios auténtico que hacía más evidente la ausencia del suyo, que supuestamente los amaba y protegía.

Con el tiempo, estos nuevos señores del planeta quisieron tener sus propios ejércitos, y con esos ejércitos, armas, y con esas armas consiguieron sentirse invulnerables. El resto de gobernantes, con mucha más experiencia en las lides de la guerra, aconsejaron que se abstuvieran de iniciar una guerra abierta contra los mayas, pues temían todas las de perder. Por no decir que iban a meter en serios problemas al resto del mundo.

En varias reuniones extraoficiales, los líderes de la mayoría de los países poderosos tuvieron la posibilidad de explicar a los nuevos líderes religiosos del mundo que había otras maneras de hacer la guerra. Explicaron que ellos ya tenían agentes espías en la Cuarta Dimensión y que era cuestión de tiempo conseguir dar un golpe de estado en el seno de la cultura maya. La mayoría de los señores atendieron a esta petición.

No fue así en el caso de Anders Bergström, un sueco que inició la religión neomaya, la cual predicaba el desapego de cualquier bien físico y el seguimiento de una vida de austeridad tanto sexual como alimenticia. Sus seguidores donaban todas sus pertenencias, que él vendió para construir apartamentos minúsculos cerca del templo en Europa y, con el dinero sobrante, un gran ejército para protegerse de "aquellos que lo temen por haber encontrado la verdadera paz".

Anders afirmaba que, tras su peregrinaje al templo y alcanzar la Cuarta Dimensión, pudo hablar con Quetzalcoatl, que le confirmó la existencia de la Quinta Dimensión, un lugar donde no existe ningún tipo de dolor y donde el tiempo y el espacio son solo sustancias moldeables, como la arena de la playa para un niño pequeño. Según Anders, la Serpiente Emplumada lo eligió a él como nuevo profeta, explicándole que Pacal solo era un vehículo para llegar a la nueva Era.

Obviamente esta reunión es imposible de probar, ya que el tiempo se detuvo y Anders fue transportado con la Serpiente Emplumada hacia un lugar totalmente aislado. Supuestamente, debieron de tú a tú durante horas, en el curso de las cuales el dios le explicó el funcionamiento de esta nueva dimensión. Le dijo que podía ir adelante y atrás en el tiempo y que de esa manera pudo saber que Bergström sería la persona indicada para ser su profeta en este tiempo. Después de la trascendental charla con el Dios Serpiente, volvió al mismo punto de donde había partido, el templo de la Serpiente Emplumada, en la Cuarta Dimensión, donde los mayas lo recibieron ajenos a todo esto.

Quetzalcoatl, siempre según lo que dice Anders, espera en la Quinta Dimensión solo a aquellos que, como él, renuncien a toda actividad física y social. Aquellos ascetas que viven para la meditación y la introspección personal serán los elegidos. Anders aloja a miles de creyentes en cubículos sin contacto con el exterior mientras él da charlas por medio mundo (viajando por la Cuarta Dimensión) y convenciendo a más y más personas para que le den su dinero.

Anders ha conseguido que transciendan miles de personas a la Cuarta Dimensión, donde se quedan meditando con la intención de alcanzar la Quinta Dimensión. Los mayas están furiosos por el intrusismo, y el propio Pacal el Grande se le ha enfrentado diciendo que el único que alguna vez ha hablado realmente con Quetzalcoatl es él, y que todavía está esperando más órdenes. Anders lo ha ignorado completamente.

Las acciones de los mayas han ido más allá de las palabras y recientemente han declarado contra Anders lo que llaman *Xochiyáoyotl* o Guerra Florida, en la que los integrantes de cada bando tienen permiso para capturar prisioneros del otro bando y sacrificarlos a su deidad. Anders se negó, pero los mayas hicieron oídos sordos y empezaron la guerra igualmente, secuestrando y ejecutando a gran parte de los seguidores de Anders en la Cuarta Dimensión.

Anders, furioso, y desoyendo los consejos del resto de políticos, hizo uso de su armamento militar y lanzó siete misiles contra el templo de la Serpiente Emplumada original. Esto fue, según Pacal, la peor afrenta que los humanos podían hacer a los dioses y le llevó a dejar de lado las reglas de la Guerra Florida para hacer una guerra abierta contra Anders y, por supuesto, contra el resto de seres humanos de la Tercera Dimensión.

EL ENEMIGO

Los PJ tendrán que elegir sus aliados, eligiendo así también a sus enemigos. Pueden entender que los mayas tenían razón con su Guerra Florida y unirse a ellos o, por otro lado, estar dolidos ante el sacrificio de seres humanos y acercarse al bando de Anders. Pueden incluso haber empezado la Campaña dentro de la organización de Anders o estar en otra similar y vivir los sacrificios en la Cuarta Dimensión como una afrenta personal o que hayan transcendido en uno de los templos y vean las declaraciones de Anders como un insulto inclasificable contra Pacal.

Es probable que no hayan conseguido transcender a la Cuarta Dimensión y entiendan que la guerra no va con ellos, lo que los pondrá automáticamente en el bando de Anders. O, incluso, pueden pensar que la guerra es injusta en cualquier caso y que lo que ambos bandos deben hacer es detener el conflicto antes de aniquilarse completamente.

La obligación del DJ será convertir este conflicto internacional en algo que toque personalmente a los PJ, para que no puedan evitar verse involucrados. Puede que uno o varios de los PJ estén en la Cuarta Dimensión y sean obligados a participar en la guerra por los mayas o quizás el gobierno del país en que se encuentren los aliste a la fuerza para participar en la lucha. Quizás uno de ellos sea un neomaya converso y convenza al resto.

La Campaña será completamente diferente dependiendo del bando elegido. ¿Es Anders un verdadero profeta? ¿Tiene miedo Pacal de que Quetzalcoatl lo haya abandonado? ¿Debería el resto de

países crear una fuerza militar para detener a Anders y así relajar el ambiente con los mayas? ¿o quizás sería mejor que asesinaran a Pacal antes de que fuera demasiado tarde? Y sobre todo, en este mundo devastado ¿importa alguna de esas preguntas?

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Cuando el mundo está de nuevo recuperándose de la increíble debacle causada por Quetzalcoátl, vuelve a aparecer otro problema de proporciones gigantescas en el horizonte, aunque en este caso se trata de una guerra. Todo el mundo estará pendiente de ello y el resultado es incierto en todos los sentidos.

Los bandos poseen características muy diferentes. Por un lado, los neomayas poseen el ejército mejor armado del mundo, ya que el 90% de su presupuesto se empleaba con este fin. Por otro lado, el ejército maya está mejor entrenado en el uso de armas de cuerpo a cuerpo y conocen mejor que nadie la Cuarta Dimensión, donde las armas de fuego simplemente no funcionan.

A favor de Anders está su carisma imparable y la fe ciega que muchos le profesan. Ha conseguido convencer a multitud de instituciones importantes de que la suya es una guerra justa y de que los mayas solo están aquí porque planearon un ataque masivo contra la humanidad hace mil años. Pero él sigue viviendo en la Tercera Dimensión, atado a las leyes de los hombres y eso ralentiza todo lo que quiere hacer, además de tener que dividir sus tropas para proteger sus dominios físicos, mientras los mayas se preocupan únicamente por la Cuarta Dimensión.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

España es completamente ajena a la política internacional. Se ha encargado de reparar los daños que ocasionó Quetzalcoátl y suplir como ha podido la ausencia de la numerosa población que ha emigrado hacia un templo. La reconstrucción ha sido la única prioridad nacional, y los "tocados" tienen trabajo asegurado como guardias de seguridad, ya que muchos aprovechan la Cuarta Dimensión para realizar actividades ilegales.

Ahora, como la inmigración proveniente de África no ha decaído, pero los españoles nacidos en España sí que se marchan, el porcentaje de población de origen inmigrante ha crecido súbitamente. Los movimientos ciudadanos contrarios a la inmigración están más activos que nunca y se han vuelto, en su mayoría, bastante agresivos. De la misma manera, y debido a la bajísima población (se estima que después de las muertes que causó Quetzalcoátl y la emigración posterior, la población ha reducido hasta un 5%) se estudia llevar a cabo una legalización masiva de inmigrantes para así poder ocupar todos los puestos de trabajo necesarios para el correcto funcionamiento del país. Los nervios están a flor de piel, y obviar por completo la guerra mundial que está a punto de estallar no ayuda.

Una política centrada en los logros a corto plazo lleva al límite la delicada situación del país. El Gobierno de España no tiene gran cosa que ofrecer en una guerra y ha tenido que vender una parte importante de sus fuerzas militares al mejor postor que, irremediablemente, era Anders

Bergström. Por ese motivo, en los círculos de la política internacional se ha decidido hacerle el vacío, y no se le consultan en las decisiones más importantes. Además, ante las peticiones de ayuda a la ONU y otros organismos internacionales, se ha ignorado sistemáticamente a los dirigentes españoles y sus acuerdos comerciales.

El futuro de España es incierto y parece que solo les corresponde a los españoles (inmigrantes incluidos) elegir el rumbo a tomar en los próximos meses. Por desgracia, parece probable que, en última instancia, tendrá que ser un conflicto armado el que resuelva la tensión. Y no es descabellado pensar que Francia y otros países europeos financien esa revuelta como castigo por armar a Anders, aunque no haya sido el único país en hacerlo.

También puede suceder que los españoles ignoren sistemáticamente a su Gobierno, como ha pasado en algunas de las ciudades más afectadas por Quetzalcoatl, que han sido reconstruidas por su población y ahora se niegan a obedecer órdenes de sus anteriores gobernantes. Incluso en algunas de esas ciudades se han convocado elecciones al margen del Gobierno central y solo escuchan a sus propios dirigentes.

LO QUE OCURRE EN LA TERCERA DIMENSIÓN

Anders se ha hecho con la propiedad de un pequeño porcentaje de la superficie de Suecia, que él considera una república independiente. No ha sido reconocido aún como país por los principales organismos internacionales, pero su alta población garantiza que este reconocimiento sea un simple trámite. Por ahora, Suecia ha descubierto que no puede hacer nada contra él que no resulte aún más negativo para sus propios intereses.

Anders ha fundado un imperio, pero sigue preocupándole que, en cualquier momento, un maya salga de la Cuarta Dimensión para ejecutarlo. Siempre viaja con él un escuadrón que lo protege tanto en la Tercera como en la Cuarta Dimensión. Algunos llaman a esto paranoia, pero las cifras ponen esta teoría en duda: cuarenta y siete intentos de asesinato en solo un mes y veintisiete espías de los mayas entregados a las autoridades suecas.

El resto del mundo también vive como una desgracia todo lo que allí ocurre, porque los mayas se han negado a hacer distinciones entre civiles y combatientes. Se han reanudado los ataques de diez años atrás, en los que los mayas atacaban a víctimas escogidas al azar para luego huir. Nadie está a salvo.

Los ataques se centran sobre todo en factorías que abastecen a los neomayas o en los propios terrenos de Anders, pero muchos mayas siguen atacando al azar siempre que ven una posibilidad. Por eso, muchas personas se despiertan para ver cómo han degollado a su pareja mientras dormía junto a él, o cómo alguien que sale a dar un paseo nunca vuelve.

Los “tocados” se vuelven más importantes que nunca y, por lo tanto, fuente de ataques por parte de los mayas, que saben que solo benefician al otro bando. Lamentablemente, muchos “tocados” inocentes que nunca han usado su capacidad son asesinados con impunidad, pasando a engrosar las bajas de la guerra.

Y la lista seguirá creciendo, hasta que la humanidad, que ya tuvo que enfrentarse al peligro de la extinción, vea cómo una nueva guerra amenaza de nuevo todo y a todos.

LO QUE OCURRE EN LA CUARTA DIMENSIÓN

Todo el que entre en la Cuarta Dimensión debe saber que está en peligro. Un simple paseo para reducir el trayecto entre dos lugares puede verse truncado por una patrulla maya que te vea como un enemigo. Y lo mismo puede ocurrir si te cruzas con una patrulla neomaya.

Al no existir un espacio físico como tal, tampoco hay fronteras ni estrategias militares tradicionales que puedan funcionar allí. Lo único que hay es gente caminando y que de vez en cuando sale a la Tercera Dimensión para poder sorprender a algún enemigo. En definitiva, no es un lugar seguro para nadie.

Personas que habían dejado por completo el mundo de la Tercera Dimensión y solo vivían para la meditación han sido obligadas a tomar bando o morir sacrificada. Otras han decidido escapar a la Tercera Dimensión, donde no tienen ni casa ni comida y donde sus amigos hace tiempo que ya tomaron partido en la guerra.

Los mayas tienen el control de la Cuarta Dimensión, y los pocos avances que se hacen por parte de los neomayas son temporales y, normalmente, terminan en fracaso. Ninguna persona de nuestra era, salvo algún erudito, sabe controlar el movimiento dentro de la Cuarta Dimensión en relación a otras personas, lo que les dota de una enorme ventaja táctica. Los neomayas, por su parte, intentan tener una estrategia ofensiva, pero lo cierto es que lo único que pueden hacer es caminar sin rumbo por la Cuarta Dimensión y estar alerta para cuando los encuentren.

Por lo tanto, ni los mayas parecen poder tomar la Tercera Dimensión, ni los neomayas conquistar la Cuarta Dimensión. La guerra amenaza ser eterna. ¿Llegará algo que desequilibre la balanza? ¿Se decantará Quetzalcoatl por algún bando? ¿Destruirá la guerra la vida sobre la Tierra?

Solo el DJ puede contestar a estas preguntas.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE 12:60 A 13:20 ☷

DEFICIENCIAS: Población, Religión, Delincuencia, Economía.

VIRTUDES: Espiritualidad

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

PERSONAJES NO JUGADORES

ANDERS BERGSTRÖM

CONCEPTO: EJECUTIVO CARISMÁTICO

FÍSICO: Destreza 1 / Energía 2

ASPECTO: -

MENTAL: Lógica 3 / Memoria 3

ASPECTO: +: Macroeconomista / -: Egocéntrico

SOCIAL: Carisma 3 / Empatía 2

ASPECTO: -

Bergström es simpático, guapo, soltero, amable, sincero y, en definitiva, el espécimen perfecto para presentar a tus padres. Se preocupa por sus iguales y se aprende de memoria nombres y fechas importantes del mayor número de seguidores posibles, intentando así dar un trato inmejorable a todos los que conoce en persona.

Anders era el "ejecutivo agresivo" en persona, pero como él mismo explica en sus memorias "De la bolsa a la vida", dejó todo atrás cuando la bolsa se fue a pique con la llegada de Quetzalcoatl, y regresó hasta un templo. Una vez allí, al trascender a la Cuarta Dimensión se le apareció la Serpiente Emplumada y le habló, volando en su cabeza vastos conocimientos y la certeza de que esta etapa vital es únicamente una transición para que el ser humano llegue a la Quinta Dimensión, donde solo el conocimiento es importante.

Ahora, en su vida como profeta, dice sacrificarse por los demás y vivir en la Tercera Dimensión solo para llevar a otros con él, retrasando su entrada en la Quinta Dimensión. ¿Realidad? ¿Una estafa muy elaborada? ¿Locura? El DJ decidirá.



PACAL EL GRANDE

CONCEPTO: LÍDER PROFETA

FÍSICO: Destreza 3 / Energía 2

ASPECTO: -

MENTAL: Lógica 3 / Memoria 2

ASPECTO: +: Estratega / -: Anticuado

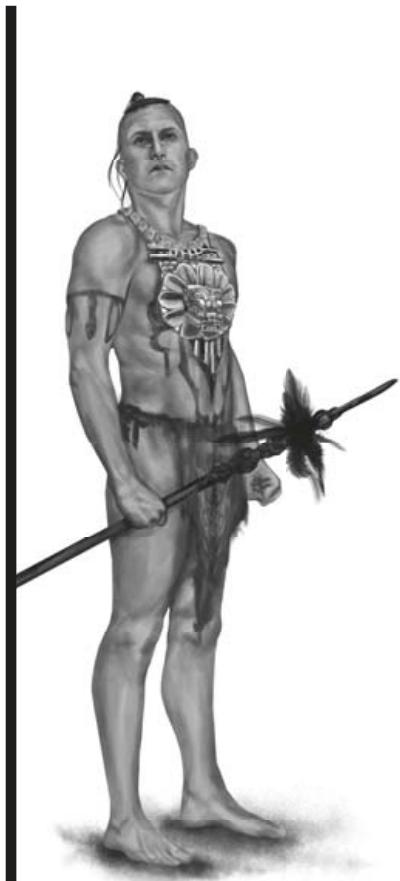
SOCIAL: Carisma 3 / Empatía 3

ASPECTO: -

Pacal es un producto de su tiempo. Violento y supersticioso, siente un gran amor por su pueblo y un desprecio absoluto por todos los demás. Pacal el Grande es un guerrero, un filósofo y un profeta, pero sobre todo fue el gobernante que llevó a los mayas a la Cuarta Dimensión.

Fue el primer ser humano en trascender a la Cuarta Dimensión y por ello Quetzalcoatl lo utilizó como instrumento para hablar con su pueblo, transmitiéndole una profecía que, de hecho, se cumplió. Pero no le ha vuelto a hablar y Pacal está frustrado. Intenta con todas sus fuerzas ganarse el derecho para ascender a la Quinta Dimensión, pero, hasta el día de hoy, no lo ha conseguido.

Pacal quiere a su pueblo (incluidos quienes pasaron la prueba del templo) pero entiende que los neomayas son solo advenedizos con más imaginación que poder, así que no va a permitir que cualquiera pase las pruebas en el futuro.



TEMPLOS

ESCENARIO



Después de la destrucción del templo de Teotihuacán, todos los creyentes que allí se encontraban fueron perseguidos y ejecutados. Fue una gran matanza de inocentes sin relación con el incidente.

La noticia corrió como la pólvora y la preocupación llegó al resto de templos. Muchas personas corrieron para intentar la prueba una vez más, temiendo que los templos fueran destruido y con él sus esperanzas para llegar a la Cuarta Dimensión.

Los mayas, dominados por la rabia, entendieron eso como un ataque y pasaron a la acción, matando a cientos de personas y haciendo huir al resto.

Ahora son lugares desiertos, y cualquier intento de acercarse a ellos puede ser tomado como un acto de guerra por los mayas. Aun así, miles de creyentes han hecho un cordón humano a su alrededor para evitar que nadie les lance otro ataque como al primer templo. Muchos de ellos son asesinados por los mayas.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Evitar que los neomayas destruyan el resto de templos.
- ⌚ Descubrir que los mayas se han llevado el templo a la Cuarta Dimensión.
- ⌚ Advertir a los manifestantes de que los mayas los obligarán a pasar la prueba para así poder sacrificarlos a Quetzalcoátl..
- ⌚ Huir cuando los mayas aseguran la zona y toman a la fuerza kilómetros alrededor del templo.
- ⌚ Ayudar a Anders a tomar un templo en un ataque desesperado.
- ⌚ Evitar que los Ejércitos del resto del mundo destruyan los templos.
- ⌚ Tomar por sorpresa el templo junto a los manifestantes.
- ⌚ Sobrevivir al regreso de Quetzalcoátl.

REPÚBLICA NEOMAYA

ESCENARIO



Anders Bergström había creado un bello e idílico lugar centrado en la meditación.

Pero la Guerra Florida ha cambiado todo eso. La tierra no se cuida y, lo que es peor, se ha quemado para evitar que nadie se pueda ocultar entre la vegetación.

Se han cavado trincheras, y hay personal armado con "tocados" entre sus filas para hacer de vigías, listos para detener un ataque desde la Cuarta Dimensión.

Los seguidores neomayas viven confinados en grandes estancias grupales para minimizar el riesgo de que los mayas maten a alguien.

El día a día es duro y la comida cada vez más escasa. Quienes consiguen transcender gracias a la meditación pasan a ser objetivo de los mayas y quienes no lo hacen corren peligro de morir de inanición.

El resto de países lo saben y han decidido hacerles un bloqueo para que nadie los abastezca.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Ver cómo un seguidor se marcha porque "esa no es su guerra". Muchos más lo siguen.
- ⌚ Evitar que un seguidor, un maya infiltrado, atente contra Anders.
- ⌚ Salvar a un familiar de Anders y cobrarle el favor.
- ⌚ Sacar de la secta a un amigo.
- ⌚ Infiltrarse en el Gobierno de España y espiar para los neomayas.
- ⌚ Impedir que los Ejércitos del resto del mundo destruyan la mansión de Anders.
- ⌚ Descubrir que Anders ha comprado los Ejércitos de medio mundo para que luchen a su lado.
- ⌚ Ser testigo de cómo Quetzalcoatl se pronuncia a favor de Anders.

QUINTA DIMENSIÓN

ESCENARIO



Tenga o no razón Anders en lo de Quetzalcoatl, la Quinta Dimensión es una realidad. Y al igual que sucede con la Cuarta Dimensión, el ser humano puede llegar a ella.

Los requisitos para llegar allí son muy similares a los de la prueba para llegar a la Tercera Dimensión, pero en vez de deshacerse de la parte física, ya abandonada para llegar a la Cuarta Dimensión, en este caso hay que renegar de la parte social.

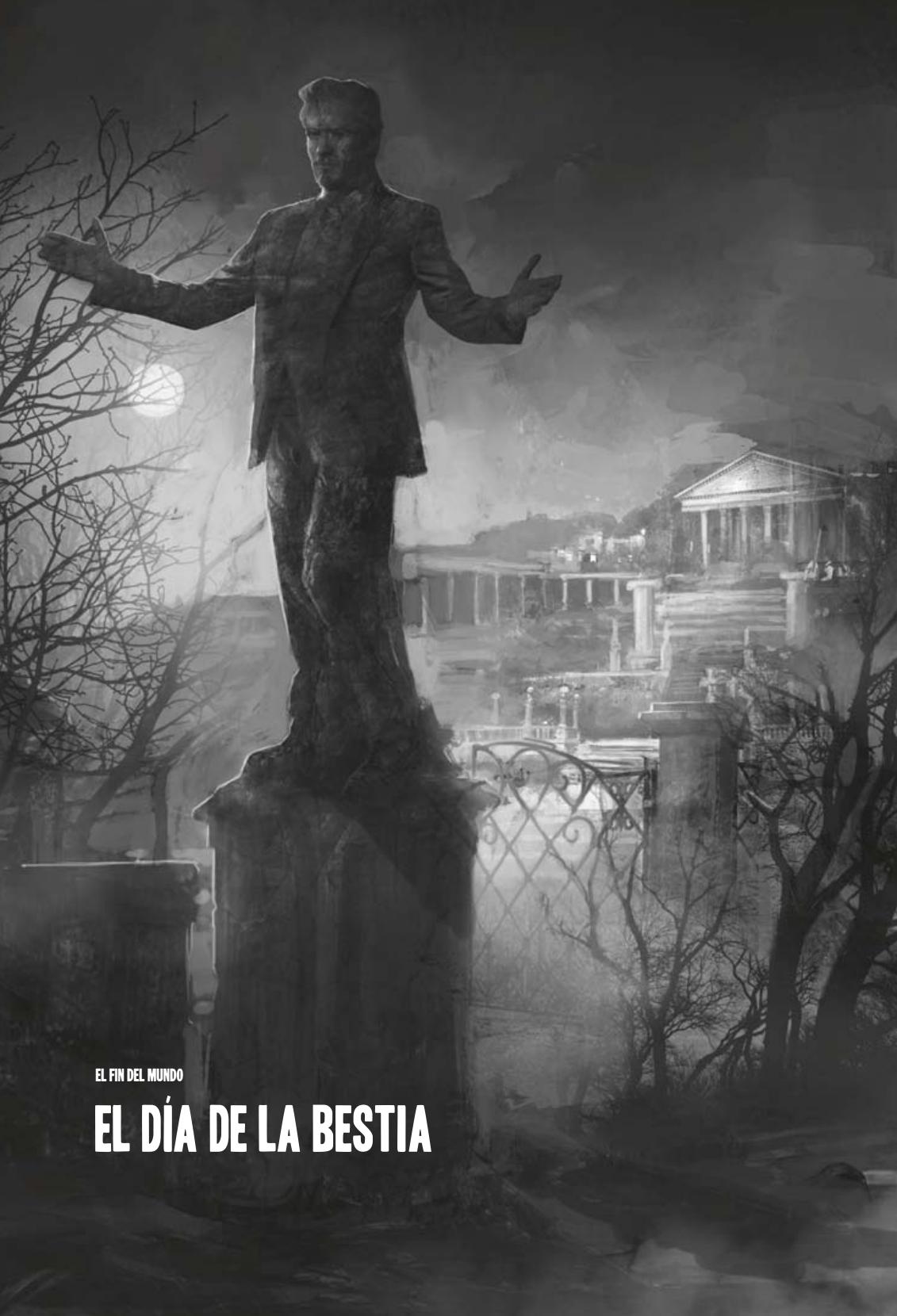
Por eso, los neomayas van en el buen camino y es solo cuestión de tiempo y esfuerzo que alguno consiga transcender, aunque lo hará desde la Cuarta Dimensión.

La Quinta Dimensión es donde el conocimiento cobra mayor importancia. El tiempo y la forma física son solo ilusiones, y el poder sobre las dimensiones inferiores es devastador.

Hay quien se preguntaría si Quetzalcoatl no es, en realidad, un humano del futuro que ha conseguido transcender.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Escuchar las palabras de alguien que ha transcendido y que afirma que allí no hay nadie.
- ⌚ Huir de la Cuarta Dimensión cuando Quetzalcoatl entra en cólera y empieza a matar a todo el que está en ella.
- ⌚ Presenciar cómo Anders y Pacal son llamados por la Serpiente Emplumada para firmar la paz.
- ⌚ Acceder a ayudar a Quetzalcoatl contra los seres de la Sexta Dimensión.
- ⌚ Ayudar a Anders a transcender y viajar en el tiempo para matar a Pacal cuando era un niño.
- ⌚ Ayudar a Pacal a transcender y matar a Quetzalcoatl para poder dirigir el destino de su pueblo.



EL FIN DEL MUNDO

EL DÍA DE LA BESTIA

LA IRA DE LOS DIOSSES — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 2



Gabriel revisa sus notas por última vez. Las manosea y relee, muy nervioso, todo lo que tiene planificado decir. Mira a la recepcionista frente a él, que sigue a lo suyo, y observa al resto de personas que están allí para comunicar sus ideas al presidente.

Pero sigue nervioso, así que llama por teléfono.

—¡Gabi! —contesta María al otro lado—. ¿Qué tal la presentación? ¿Le han gustado al presi tus ideas?

—No he entrado todavía. Estoy atacado. Creo que tengo ronchas debajo del traje.

—Espera, que te pongo en altavoz.

Tras unos segundos, se oyen varias voces saludando.

—¿Cómo lo llevas, Gabi? —grita Simón.

—Mal. Va a rechazar la idea. Lo presiento.

—La última vez que presentiste algo, perdimos 300 dineros en la lotería —dice María.

—Bueno, esto es diferente.

Dos hombres trajeados de negro, con gafas de sol y auricular, entran en la sala corriendo. La recepcionista los escruta con la mirada, pero ellos abren la puerta del despacho del presidente y entran sin decir nada más.

—No es diferente. Es una idea que ya se ha implantado en Estados Unidos. Y no sería la primera idea que cogen solo porque ese presi ya lo ha hecho allí —explica Simón—. No te preocupes. Todo va a salir bien.

—Si hubieran hecho esto hace tiempo, Juan seguiría con vida.

—No nos tienes que convencer —dice con voz amable María—. Nosotros ya lo sabemos. Tanto Pedro como Juan estarían aún con nosotros. Por eso es aún más importante que lo presentes, para salvar más vidas.

De repente, la puerta del despacho se abre y sale el presidente acompañado de los dos hombres trajeados.

—Se cancelan las reuniones —dice nervioso—. Estamos en alerta. Dios ataca de nuevo.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

TRAS expulsar a los jinetes con su mera presencia, el Anticristo empezó a ser vitoreado por todo el mundo. Las acusaciones de haber sido una herramienta del Diablo desaparecieron, y muchos lo veneraron como si fuera Jesucristo. Su acción había quedado grabada en vídeo y durante la siguiente semana se retransmitió en todos los canales de televisión del mundo, dejando claro que no había sido ningún truco y que esa persona tenía algún tipo de poder sobrenatural.

El Anticristo decidió mostrarse reservado y no hacer acusaciones mientras el mundo iba, poco a poco, volviendo a la normalidad. Las bajas habían sido enormes, ya que uno de cada tres humanos estaba muerto, pero igualmente había muerto un tercio de la pesca, la ganadería y la cosecha a nivel global. Un tercio de los ríos estaban envenenados por la sustancia que salió del meteorito y la economía global estaba totalmente bloqueada. Los Gobiernos sobre la Tierra no podían hacer mucho salvo administrar sus recursos y utilizar sus diezmados Ejércitos para llevar víveres y agua potable a las zonas más necesitadas.

Pero en ese momento, cuando el mundo más lo necesitaba, el Anticristo volvió y negó la comida a aquellos que lo habían ayudado a luchar contra los católicos. Les dijo que tendrían su ración y que podrían comer todo lo que quisieran, pero no antes de saciar a los pobres. Y así, su ingente cantidad de bienes de primera necesidad voló a todos los puntos del planeta. Como no era suficiente, vendió un tercio de sus pertenencias para comprar más comida, arrastrando a otros actores y millonarios para que hicieran lo mismo.

Este gesto, en apariencia altruista, salva la vida a un gran número de personas. Mientras, los resueltos seguían gritando y manifestándose. “¡Es el Anticristo!”, “¿Por qué tenía toda esa comida si no sabía lo que iba a pasar?”, “¡Os alejará de Dios!”, “¿Y qué hay de las pruebas falsas contra el papa?”, decían. Pero sus palabras caían en saco roto, ya que eran considerados unos fanáticos.

Estas voces disonantes no eran suficientes para calmar una oleada impresionante de amor hacia el mayor héroe que había tenido el planeta en su historia más reciente. Y no solamente en lo referente a acabar con las hordas de Dios, ya que se ha sabido reconvertir en un orador y activista por la paz y la igualdad, dando conferencias y ruedas de prensa por medio mundo, mostrándose como una persona cercana y humilde, asegurando no saber por qué las hordas reaccionaron así con él. Todos los países del mundo le han dado alguna distinción y, en algunos casos, un cargo honorífico en su administración.

El Anticristo empezó así una gira mundial en la que iba explicando su visión de la vida: amor libre, una política de libre mercado y una separación completa de cualquier tipo de religión con el Estado. Participó en los foros más importantes, contra las más importantes eminencias y ganó absolutamente todos los debates. Algunos dicen que los ganó únicamente por su enorme popularidad, otros aseguran que compró a los oponentes a golpe de talón o que conocía de antemano los argumentos y estrategias de sus oponentes y podía preparar su discurso para cada ocasión.

Puede que estas acusaciones fueran ciertas, pero como venían mayoritariamente de un grupo católico muy extremista fundado por algunos de los resucitados, fueron ignoradas. Este grupo predicaba en varios lugares, aunque especialmente en Estados Unidos, y ofrecía datos que vinculaban al popular actor con la figura bíblica de la Bestia o el Anticristo. Ganaron seguidores a pasos agigantados, atraídos por la condición de resucitados de sus organizadores hasta que, en una de sus misas más importantes, un grupo armado apareció y mató a la cúpula de dicha organización, junto a sus creyentes más fervientes. Lo único que quedó de los asaltantes fueron los casquillos y, en la pared, una pintada: "Dejad a nuestro héroe en paz". Nunca se detuvo a los culpables.

Este y otros incidentes violentos fueron hechos aislados, protagonizados por personas que malinterpretaban el mensaje antirreligioso del héroe. En la mayoría de los casos, lo que él inspiraba era paz y solidaridad. Por eso, algunos pensaban que era cuestión de tiempo que ocurriera lo inevitable: que alguien con tanta fama en el mundo entero y una reputación de dar absolutamente todo por los más desfavorecidos decidiera entrar en la política.

El Anticristo llevaba ya unos años hablando de sociedades utópicas en las que casi no habría desempleo ni pobreza y el Estado serviría de verdad al pueblo, y no al revés. Sus ideas eran tan demoledoras que la mayor defensa contra ellas que encontraban sus oponentes era desafiarlo a llevarlas a la realidad. Y eso hizo.

No sorprendió a nadie cuando se presentó a las elecciones como gobernador de California, ni cuando ganó de forma aplastante, ni cuando, liderando su propio partido político, se postuló como presidente de Estados Unidos. Ganó por una mayoría tan amplia que suscitó dudas sobre la legalidad del conteo de votos, lo que despertó ciertas críticas de voces disonantes. Pero esas dudas se eliminaron cuando pisó la Casa Blanca.

Desde el primer momento, el Anticristo puso en marcha las políticas que había defendido durante sus giras mundiales, moviendo las conciencias de medio mundo. Los gobernantes de la mayoría de países se rindieron ante su manera de hacer las cosas y, durante sus primeros tres años en el cargo, consiguió firmar más tratados de paz y condonar más deuda externa que todos los anteriores jefes de estado juntos. Limó asperezas con los países más beligerantes y tendió puentes para tener encuentros con todos los dirigentes extranjeros posibles.

Gracias a él, el 90% de los países eliminaron por completo las ayudas estatales a la religión (fuese cual fuese) y redujeron en un 75% el presupuesto militar, firmando así mismo tratados de desarme que fueron aplaudidos por todos los movimientos pacifistas. El presupuesto en educación creció y la industria automovilística tuvo que afrontar, por fin, el cambio a las energías renovables. Las grandes empresas fueron sancionadas por decenas de nuevos impuestos y los paraísos fiscales abolidos en todo el mundo.

Como medida de lucha contra la especulación, se eliminó la moneda de cada país para crear una nueva moneda común, llamada simplemente "Dinero", que ayudó a conseguir una evolución económica paralela en todo el mundo. Esto también produjo un auge en el comercio a nivel global, fuertemente tutelado para que los mercados fuertes no fagocitaran a los pequeños. Además, para eliminar el gasto en papel y seguir su política de eliminar gases contaminantes (producidos en la impresión y grabado de dinero), decidió introducir un nuevo concepto de dinero electrónico.

Con este nuevo método, todo el que quería podía implantarse un chip en la mano que servía como tarjeta monedero. Rápidamente, se convirtió en la manera más cómoda y segura de pagar en el mundo, siendo utilizada, en menos de un año, por el 80% de la población mundial. Todo parecía ir bien y, aunque había críticas, ninguna alcanzaba a ser algo más que un grito de envidia. La Iglesia Católica intentaba reformarse con poco éxito, tras perder las donaciones de quienes ya no creían en ella y las subvenciones estatales. Además, muchos de los creyentes empezaron a seguir al Anticristo considerándolo el Segundo Advenimiento de Cristo.

Pero Dios solo estaba esperando. Había dado un plazo al Diablo para demostrar que su política podía funcionar en la Tierra y había sido directo con su plazo: 42 meses de reinado del Anticristo. Una vez se cumplieron esos meses como jefe de estado, llamó a Satanás al Cielo para que explicara lo que había conseguido. El Diablo expuso entonces sus logros razonadamente, explicando que el número de guerras se había reducido, que las diferencias entre países eran cada vez menores, y que la gente ya no veneraba a ningún Dios, lo que les había hecho un gran bien.

Dios asintió y mandó encarcelar a Satanás, el que un día fue su mayor servidor, durante los mil años que la deidad goberaría sobre la Tierra. Y acto seguido, mandó a sus huestes al planeta.

LAS SIETE COPAS DE LA IRA

Diez años después de la lucha contra los Siete Sellos y después las Siete Trompetas, Dios decidió que era el momento de actuar de nuevo. Así, mandó otra vez al Espíritu Santo portando las Siete Copas que condensaban toda la furia de Dios contra aquellos que le habían dado la espalda.

En primer lugar, como castigo a los seguidores del Anticristo, el Espíritu Santo volcó la primera copa para acabar con la “Marca de la Bestia”, que es como Dios consideraba a los microchips implantados para manejar el Dinero. Los dispositivos empezaron a calentarse hasta que, en pocos segundos, el calor quemaba la piel y el hueso. Todos aquellos que no pudieron quitarse el microchip a tiempo terminaron con un agujero en la mano, y los que sí lograron extraerlo quedaron marcados para siempre.

Solo unos segundos más tarde, el Espíritu Santo volcó la segunda copa, haciendo que las aguas de todos los mares, ya considerablemente limpias del material ferroso, volvieran a resultar venenosas. En cuestión de minutos, se tornó roja como la sangre y la pesca que había conseguido sobrevivir a los anteriores sucesos pereció sin remedio.

En cuanto el Espíritu Santo volcó la tercera copa, fue el agua de todos los ríos y manantiales del mundo la que se tornó venenosa. Solo se salvó la que ya estaba embotellada, porque el veneno fue capaz de remontar el alcantarillado y entrar en todas las casas con agua corriente, saliendo por grifos y duchas, y deteriorando las tuberías por donde pasaba.

La cuarta copa se derramó sobre el sol, que explotó y resplandeció como nunca antes, atravesando la capa de ozono. Las zonas más secas del planeta empezaron a arder, y quienes se encontraban a la intemperie sintieron como su piel y ojos se quemaban. Algunos depósitos de combustible estallaron y la diferencia de temperatura hizo que se abrieran grietas en muchos edificios y otras estructuras aparentemente inmutables.

El Anticristo, que se encontraba en ese momento en su mansión, empezó una rueda de prensa para explicar que Dios lo quería fuera de allí, y que la humanidad debía unirse para luchar contra él. Pero el Espíritu Santo vertió la quinta copa sobre su casa, una mansión inmensa en una tierra estéril que abonó para que fuera un vergel, situada en lo alto de una colina de su propio rancho, que llamó Babilonia. Así, una lluvia de aceite hirviendo mató a todo el que allí estaba, incluyendo al Anticristo y presidente de Estados Unidos, que murió mientras se retransmitían en directo imágenes del aceite arrancando la piel de los huesos.

En menos de media hora, Dios había conseguido derribar todo lo que había conseguido el Anticristo. Pero aún no había terminado, porque la sexta copa secó el río Éufrates, evaporándolo por completo y abriendo un camino para las huestes del Señor.

Y con la séptima copa, el Espíritu Santo, con una voz que sonó por todo el mundo, dijo: "Hecho está". Y desencadenó el mayor terremoto que jamás se había sentido en la Tierra, con epicentro en el rancho del Anticristo (que se partió en tres antes de caer por una grieta), y que alcanzó un 11 en la escala sismológica de magnitud. Eso se unió a truenos, relámpagos y granizo del tamaño de balones de baloncesto.

En el momento en que terminó el último temblor, tras caer el último granizo, se produjo el verdadero Segundo Advenimiento. Jesucristo marchaba con un cayado coronado por una lengua de fuego a lomos de un impresionante corcel blanco, y le seguían todos los cristianos que habían muerto desde el principio del Apocalipsis y también los que habían vuelto a morir tras resucitar.

Pero todas esas personas que una vez resucitaron como mortales en este momento lo hicieron bajo el amparo de Dios, con ropajes blancos resplandecientes y una fuerza física mucho mayor, don directo del Señor. Millones de ellos, que habían conocido al Creador en toda su Gloria y habían sido bendecidos por él, vinieron montados en otros corceles, tan hermosos y briosos como el de Jesús, para destruir a todos aquellos que hubieran abrazado al Anticristo.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Las siete copas se derramarán rápidamente y no dará tiempo a nadie a plantearse qué hacer realmente, ni buscar culpables ni nada que se le parezca. Las constantes serán la preocupación y la incredulidad ante un nuevo holocausto. El veneno en el agua y los desastres naturales serán problema suficiente para acaparar toda la atención de la humanidad, o eso parecerá hasta el momento en que Jesucristo aparezca con un ejército de casi 3.000 millones de cristianos con órdenes de ejecutar a todo el que tenga la Marca de la Bestia.

Al contar con una población tan grande de personas amenazadas por las órdenes de Jesucristo, la mayoría de Gobiernos del mundo deciden que lo menos que pueden hacer es crear un Ejército para combatirlo. Así que la batalla comenzará casi desde el mismo instante en que el Hijo de Dios se aparezca y exponga su propósito, con una voz que se oirá dentro de la cabeza de todo el mundo y de cuya procedencia nadie puede dudar.

Todos los Ejércitos de los países del primer mundo se unen, sin excepción, para formar un frente común. Se descarga todo el potencial nuclear sobre el Ejército de Jesucristo, pero estos ataques solo afectan al terreno, sin hacer ninguna mella en sus miembros. Mientras, Jesucristo responde

a los ataques con su cayado, del que brota un látigo de fuego capaz de extenderse un kilómetro y que desintegra cuanto toca.

Esto tiene un efecto brutal sobre la moral de sus enemigos, que no saben qué hacer para sobrevivir. Lo cierto es que el Ejército de Jesucristo es letal, pero solo en el cuerpo a cuerpo. Únicamente el libre albedrio de los hombres puede decidir que estos no quieren a Dios, y solo una acción física que sea resultado directo de esta decisión puede dañarlos. Así, cualquier objeto que los intente herir que no esté agarrado por un ser humano, no los dañará (por ejemplo, la culata de una pistola sí los afectaría, pero no así la bala que sale de esta).

Esta información tarda en llegar, y cuando lo hace, no todo el mundo la cree. El grueso de los Ejércitos unidos del mundo están huyendo y no tienen ya ánimos para comprobar si lo que dicen es cierto. De esta manera, las huestes celestiales arrasan los primeros países que visitan, sufriendo solo una decena de bajas.

Se desplazan a un ritmo de marcha, sin agotarse ni parar, sobre pasando las ciudades y destruyendo a aquellos marcados por la Bestia que encuentran en su camino. Muchos optan por huir y esconderse, con enorme peligro. Jesucristo lo ve todo, atravesando piedra, carne y hueso, y manda a sus tropas a por todos los grupos que puede ver escondidos.

Además, Jesús cuenta con su cayado, que incendia y elimina cualquier amenaza que considera importante. Aunque tardará cerca de un año en alcanzar todos los rincones del mundo, andando sobre el mar cuando sea necesario, acabará cubriendo todo el globo. Pero, ¿estarán preparados lo PJ para su llegada?

**INFORMACIÓN
ADICIONAL**

¿QUIÉNES SON LOS BUENOS?

Una de las cualidades de los juegos de rol es lo fácil que resulta introducir en ellos la ambigüedad moral, que deja a los jugadores tomar partido por cualquiera de los dos bandos en un conflicto. En este caso, Jesucristo, enviado por Dios, viene a matar a todos aquellos con la Marca de la Bestia, que ya se ha dicho que tiene el 80% de la población.

En cambio, el Anticristo, enviado por el Diablo, ha realizado buenas obras. Y lo ha hecho para separar a los mortales del lado de Dios, lo que significa que sus almas inmortales estarán corruptas para siempre y nunca encontrarán descanso. ¿Quién ha hecho algo bueno? Obviamente, Dios ha conseguido atraer a su seno a más gente con toda esta destrucción, salvando sus almas de la quema eterna. Pero para ello ha destruido completamente sus vidas mortales.

Al volver de la muerte, ha quedado claro para todos los escépticos que el Cielo (y el Infierno) existen, y con ellos la recompensa o castigo eternos, así que los jugadores tendrán que hacer una apuesta. ¿Prefieren vivir bien ahora y encararse a Jesucristo y sus huestes? ¿O por el contrario preferirán unirse a Jesucristo y matar a sus conocidos y amigos para conseguir su propia salvación?

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

La destrucción del terremoto ha sido tan devastadora que casi todas las grandes ciudades estarán convertidas en un amasijo de ruinas, y al enfrentarse a un ejército que no descansa ni se detiene por ningún motivo, la reconstrucción no es una prioridad para nadie. Obviamente, todo dependerá de dónde se encuentre la ciudad.

En Estados Unidos, separados por un océano y con un presidente muerto al que sustituir, las prioridades son distintas. Cuando llegue Jesucristo a esas tierras, muchas ciudades estarán cambiadas y muchas personas se habrán sometido a cirugía estética para eliminar la Marca de la Bestia (aunque a Jesucristo no se lo podrá engañar tan fácilmente), fingiendo así haber sido siempre cristianos.

En Europa, en cambio, el problema será más cercano. La prioridad de los Gobiernos será resistir y la de la población será huir o arrepentirse ante Dios. Sea como fuere, nunca se usarán estas ciudades como campo de batalla.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

Teniendo en cuenta que el líder del ejército contrario, Jesucristo, puede ver a través de los objetos, y que las fuerzas a sus órdenes parecen inmunes a cualquier tipo de daño, resulta claro que luchar en un sitio de visibilidad reducida como una ciudad es contraproducente. Así, los Ejércitos ocuparán pequeños pueblos con una única entrada natural (un valle o un acantilado) para usarlos como cuellos de botella contra esta gran horda.

Estos pueblos, tanto los que se han reconstruido tras el terremoto como los que aún están en ruinas, se llenarán de militares adiestrados en el uso de armas cuerpo a cuerpo; casi todos dan la guerra por perdida, pero antes de que termine esperan llevarse a unos cuantos enemigos por delante.

Las estrategias que utilicen variarán según el país, pero irremediablemente pasarán por el uso de armas blancas y los accidentes geográficos, que limitarán el efecto de la superioridad numérica de las tropas de Jesucristo. La efectividad de dichas estrategias dependerá de quienes las lleven a cabo, pero lo más probable es que todos, sin excepción, mueran. Solo queda preguntarse si serán capaces de matar a más personas que las que sacrificarán en la batalla.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE EL DÍA DE LA BESTIA ☩

DEFICIENCIAS: Religión.

VIRTUDES: Política, Economía, Libertad de expresión.

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

PERSONAJES NO JUGADORES



JESUCRISTO

Físico 10, Mental 5, Social 5

REGLAS ESPECIALES:

- ➊ *Látigo de fuego:* En términos de reglas, se considera un arma a distancia con las características de un rifle de francotirador. Ocasiona daños en todos los obstáculos existentes entre el portador y su objetivo.
- ➋ *Invulnerable:* Jesucristo regenera sus heridas al ritmo de 2 puntos de Estrés Físico Permanente por turno.
- ➌ *Tocado por Dios:* Solo el daño directamente infligido por un ser humano (o una herramienta que porte) puede causarle Estrés Físico.



HUESTES DE CRISTO

Físico 2, Mental 2, Social 2

REGLAS ESPECIALES:

- ➌ *Tocado por Dios:* Solo el daño directamente infligido por un ser humano (o una herramienta que porte) puede causarle Estrés Físico.

MILITAR ESPECIALIZADO

Físico 3, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

• *"Cuerpo a cuerpo"*: Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



REGLAS ESPECIALES

ENVENENAMIENTO

Toda agua que no esté debidamente tratada envenenará a quien la beba. Este veneno no llevará a una muerte instantánea, sino que irá deteriorando el cuerpo poco a poco. Tendrá un matiz rojizo y cierto regusto a sangre, y será algo más espesa, pero parecerá agua normal por todo lo demás.

Cada vez que alguien beba de esta agua, el DJ tendrá que hacer una tirada (Energía: dificultad 7, 3 éxitos). Si fracasa, no sumará la diferencia al Estrés Físico, sino a una cuenta aparte que llevará en DJ. Cuando esa cuenta llegue a 10, el personaje morirá entre convulsiones y con una horrible sensación de sed imposible de saciar.

Mientras el personaje tenga algún punto de veneno en su cuerpo, deberá hacer una tirada (Energía: dificultad 7, 3 éxitos) cada noche para determinar sus síntomas. Si se somete a un tratamiento contra el veneno, la dificultad de la tirada bajará a 4. Cada tirada superada reducirá en 1 la cuenta del veneno (independientemente del Nivel de Éxito de la tirada), hasta llegar a 0, momento en que el personaje habrá superado el envenenamiento. Las tiradas no superadas sumarán la diferencia a la cuenta de veneno, pudiendo provocar la muerte.

Los síntomas del veneno se harán notar desde el primer momento en forma de vómitos, fiebre y diarrea. Si en menos de 24 horas una persona ha ganado 4 o más puntos para su cuenta de veneno, estos síntomas serán tan graves que deberá guardar reposo. Si no lo hace, deberá superar una tirada (Energía: dificultad 5, 3 éxitos) para no desmayarse cuando intente realizar un esfuerzo físico.

BABILONIA

ESCENARIO



La peor parte de las plagas se la llevará el rancho Babilonia, símbolo de la victoria del Anticristo. Una buena parte de los líderes de Estados Unidos estará allí, y con ellos decenas de estadistas internacionales que apoyan sus políticas e intentan implantarlas en sus respectivos países. Todos allí llevan la Marca de la Bestia y Dios, que lo sabe, no tendrá piedad alguna.

El tejado se empezará a derretir por el aceite hirviendo, quebrándose encima del Anticristo y matándolo en mitad de una charla retransmitida en directo.

Todos los que le rodean en ese momento también morirán. Muchos se esconderán en el sótano, confiando en que la lluvia asesina no los toque, pero eso solo servirá para que el terremoto los sepulte con más facilidad.

En el resto de países, los edificios que sirven de sede al Gobierno se evacuarán por completo, por temor a sufrir el mismo fin. Se perderá contacto con los dirigentes de forma temporal y surgirá el pánico entre la población.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Ir de visita al rancho Babilonia, ese mismo día.
- ⌚ Buscar supervivientes en las ruinas y encontrar al vicepresidente.
- ⌚ Crear un refugio por temor a que en su ciudad pase lo mismo que en Babilonia.
- ⌚ Resistir cuando los dirigentes huyen y sus guardaespaldas disparan contra la multitud para avanzar.
- ⌚ Aprovechando que el lugar está desierto, entrar a robar.
- ⌚ Sobrevivir a unos disturbios en la zona, que han empezado porque "el mundo se acaba".
- ⌚ Cortarse la mano para escapar a las fuerzas de Jesucristo y encontrarse el hospital saturado, sin nadie que pueda atenderle.

EN LA HUIDA

ESCENARIO



Intentar unirse a Dios o combatirlo no son las únicas opciones. Puede que la opción que parece más inteligente sea la de huir y esconderse. Pero, ¿cómo?

Jesucristo y su hueste no tienen prisa, ya que dormir, comer y beber no son necesidades para ellos, por lo que andarán y ejecutarán a cualquiera con la Marca de la Bestia.

La solución parece ser una huida sin descanso, hacia otra ciudad, otro país e incluso otro continente, viajando más rápido de lo que avanzan las huestes de Dios. Y, cuando estas hayan arrasado buena parte del mundo, volver a un país ya tomado y abandonado para evitarlos durante más tiempo.

Jesucristo sabe en todo momento dónde están quienes llevan la Marca y puede verlos aunque les separe una gran distancia o se escondan entre la multitud. Así, dará órdenes a los soldados más cercanos a sus enemigos para que los ejecuten.

Aquellos sin la Marca, ¿querrán escucharlo?

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Ocultarse en casa cuando los reclutas de Jesús llaman a la puerta.
- ⌚ Alquilar un avión para sobrevolar las huestes de Dios y recibir un latigazo divino.
- ⌚ Levantar un poblado que luche contra Dios bajo órdenes de los PJ.
- ⌚ Lanzar gente atada a rocas enormes desde un avión para que dañen al enemigo al caer.
- ⌚ Hacerse la cirugía para quitarse la Marca y unirse a los reclutas de Jesucristo.
- ⌚ Infiltrarse en las fuerzas de Dios al no tener la Marca.
- ⌚ Infiltrarse en el Ejército del Gobierno como espía para Jesucristo.

ARMAGEDÓN

ESCENARIO



Cualquier lugar donde tenga lugar una batalla será llamado Armagedón, al menos por el bando de Jesucristo y sus huestes.

Será una tierra que quedará yerma para siempre por la cantidad ingente de sangre derramada, y como castigo de Dios por enfrentarse a su hijo en la Tierra.

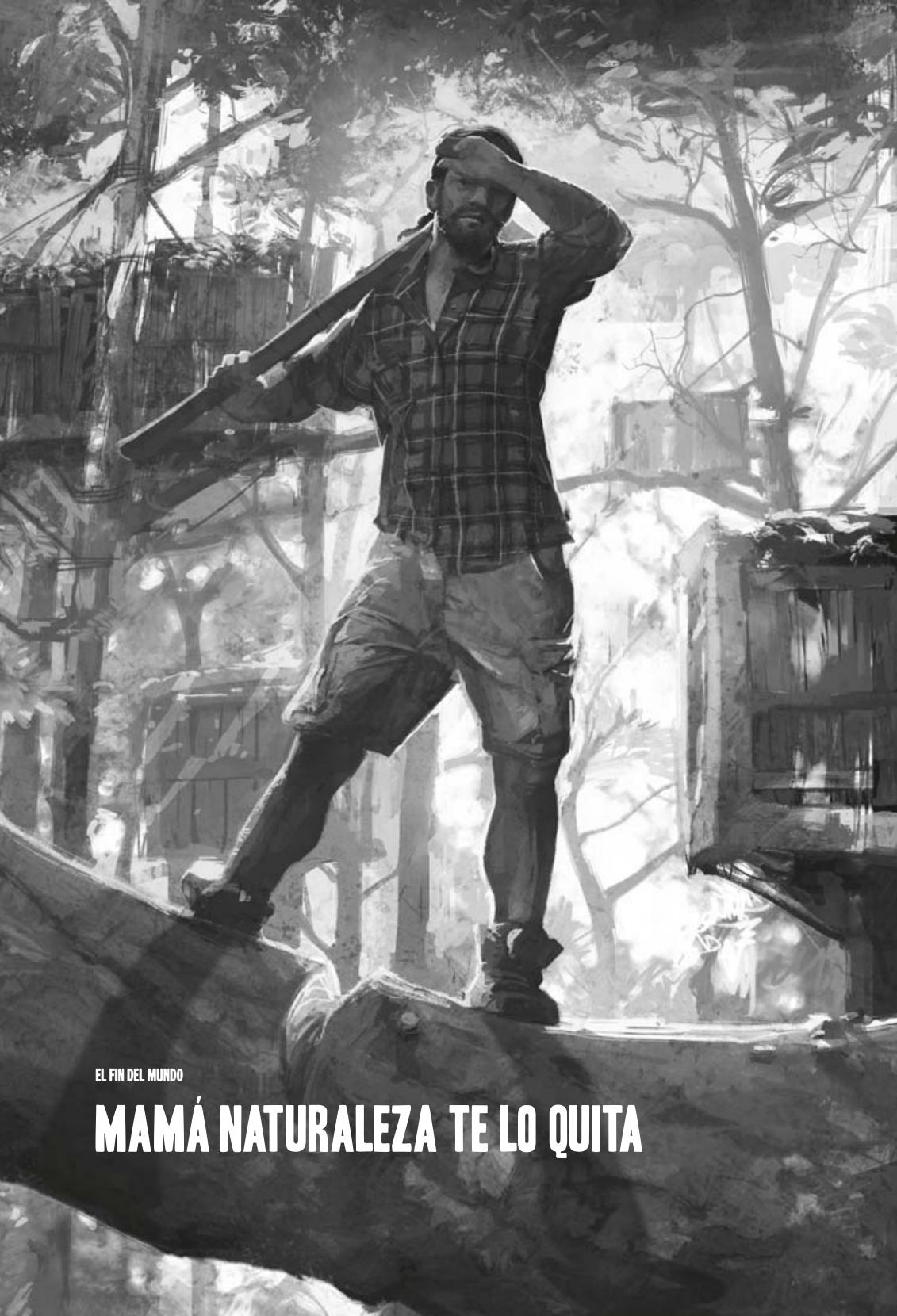
Pero lo importante es que en este campo de batalla las estrategias más clásicas no funcionaran. Y es probable que aquellas menos ortodoxas no lo hagan tampoco.

Todo se reducirá a un combate cuerpo a cuerpo entre dos fuerzas muy desiguales, tanto en capacidades como en tamaño. Los intentos de cubrirse tras cualquier parapeto resultarán inútiles cuando Jesucristo lo parta en dos con su cayado y látigo de fuego.

Los soldados que se enfrentan a Jesucristo tendrán como objetivo causar el mayor número de bajas posible antes de morir. Serán los héroes de la humanidad y, aunque saben que no pueden ganar, lucharán.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Ser uno de los soldados enfrentados a Jesucristo y luchar contra él en batalla.
- ⌚ Asesinar a nuevos resucitados en la retaguardia y huir.
- ⌚ Demoler un puente que cruce la hueste para dividirla en dos.
- ⌚ Ser alistado a la fuerza y huir en el último momento.
- ⌚ Cambiar de bando y terminar despedazado sin piedad.
- ⌚ Llevar la iniciativa del ataque porque Jesucristo haya desviado a su ejército.
- ⌚ Crear una densa niebla artificial que oculte a los PJ de los nuevos resucitados.



EL FIN DEL MUNDO

MAMÁ NATURALEZA TE LO QUITA

LA IRA DE LOS DIOSSES — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 3



Que la despertasen los pájaros cantando en su ventana le pareció bonito el primer día, incluso el primer mes. Pero diez años después, para María es el infierno.

—Pensé que nunca lo diría, pero echo de menos un despertador —murmulla para sí.

—¿Hm? —dice somnoliento su novio, aún dormido en la cama.

—Nada, cariño —Le da un beso en los labios y se levanta de la cama—. Tú duérmete.

María sale de su cabaña y baja la escalerilla de cuerda hasta el suelo del bosque, demasiado despierta ya. Se encuentra a Gabriel junto a los resoldos de la hoguera central, tallando un trozo de madera con cara de aburrimiento.

—Buenos días —María lo saluda y se sienta al lado—. ¿No puedes dormir?

—Los mosquitos —Gabriel señala unas ronchas en su brazo—. Mataría por un spray repelente.

—No sé. Yo ya estoy acostumbrada. Prefiero odiar a los pájaros.

—Sí, bueno, no me hagas hablar de los pájaros. Siempre elijo hacer las guardias nocturnas —suspira, pesaroso—. Me distrae y, de todas formas, no iba a dormir nada.

—Bueno, voy a echar una meada. Ahora vuelvo.

María le da un beso en la frente a Gabriel, que sigue a lo suyo. Despues, se va al línde del bosque y, asegurándose de que nadie la está mirando, se acuclilla.

Y en ese momento escucha un ruido. Se gira y lo ve. Es Simón.

—Qué susto me has pegado, tío —dice María.

—Tengo hambre —Simón tiene los ojos casi fuera de sus órbitas.

—Hmmm, Pedro, ¿estás bien? —María se sube los pantalones y se aleja—. Hemos perdido el contacto, pero...

—Dame de comer —Simón saca un cuchillo, desesperado y nervioso.

—Tranquilo, Simón —María empieza a temblar de miedo—. ¿Dónde está Juan? Os mudasteis a ese otro campamento y, ¿qué ha pasado allí? ¿Os ha ido mal la cosechaUGH!

—Deja de hablar. Dame de comer —Simón saca el cuchillo de las tripas de María. Lo vuelve a introducir—. Deja de hablar. Dame de comer —Otra vez—. Deja de hablar. Dame de comer —Otra vez.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

Los meses que siguieron a la catástrofe estuvieron marcados por la total ausencia de medios de comunicación. Las pocas personas que habían sobrevivido estaban desorientadas y, sin electricidad, no funcionaban los repetidores de señal ni, por lo tanto, los móviles. En ese tiempo, estos supervivientes aprendieron a buscarse su propia comida y agua y a huir de las bestias salvajes.

Muchos murieron por causas derivadas del desastre; miles de personas vieron cómo se gangrenaban sus heridas sin poder hacer uso de las medicinas más básicas. Los equipos de salvamento no existían, ocupados sus miembros en salvarse a sí mismos y a sus allegados. Del mismo modo, aunque algunos gobernantes sobrevivieron, ninguno tenía forma o autoridad para hacer cumplir sus órdenes.

La población siguió decreciendo, ya que no todo el mundo tenía la preparación necesaria para sobrevivir en este nuevo mundo. Se empezaron a formar grupos que escarbaban en las ruinas de las ciudades en busca de algo de comer o intentaban improvisar allí un refugio. Desafortunadamente, muchos de los que se quedaron a vivir entre las ruinas murieron aplastados cuando las ruinas se colapsaron, lo que ocurrió con inusitada frecuencia debido a las réplicas de los terremotos, que terminaron por derrumbar las estructuras que aún se mantenían en pie a duras penas.

La maquinaria requerida para manejar los escombros y asegurar zonas de las ciudades ya no existía, y la infraestructura necesaria para construir esa misma maquinaria estaba totalmente destrozada. Así, la decisión fue sencilla. Vivir en las afueras de las ciudades era la mejor opción. Adentrarse en la naturaleza significaba aventurarse en la jungla recién formada, que escondía múltiples peligros. En cambio, los alrededores de las ciudades eran un buen lugar desde el que realizar incursiones en busca de comida o medicamentos siempre que fuera necesario.

Muchos grupos empezaron a luchar por los mejores emplazamientos para vivir: los más cercanos a una despensa sepultada pero accesible, los más seguros para luchar contra los animales salvajes, etc. Estas luchas eran auténticas carnicerías donde hombres y mujeres, locos por la pérdida y el hambre, se mataban por el control de un pedazo de tierra. Los pocos que habían sobrevivido con armas en su poder no dudaron en usarlas para su propio provecho y finalmente fundaron comunidades.

Muchas de esas comunidades, con orígenes violentos, no consiguieron convertirse en auténticos poblados. Al tener un buen abastecimiento de comida, no necesitaron atacar a más tribus, por lo que empezaron a sufrir un problema que no habían previsto: tiempo libre. Cuando un colectivo de personas con un carácter marcadamente violento no tienen un objetivo claro, es fácil que surja la avaricia y la envidia. La desconfianza mutua, los instintos animales y las luchas por el poder también jugaron en su contra.

Mientras las iniciativas violentas desembocaban en algo parecido a guerras civiles, el resto de personas ponía su grano de arena y construía, poco a poco, refugios seguros frente a ataques animales y que estuvieran cercanos a fuentes de alimentos. La mayoría de la gente se dio cuenta de que las despensas accesibles de las ciudades eran tan extensas que, aunque quisieran, no podrían comérselo todo antes de que los alimentos dejases de ser aptos para el consumo, por lo que luchar por ellas no tenía demasiado sentido. Lo que sí hicieron en muchos casos las comunidades de supervivientes fue repartirse zonas de las diferentes ciudades y crear sistemas de trueque para que todo el mundo pudiera tener de todo.

Las condiciones de vida de las guerrillas fueron a peor. Sus armas ya no tenían balas y sus despensas estaban vacías, quemadas o las dos cosas. Finalmente, los pocos guerrilleros que seguían con vida se vieron obligados a abandonar la lucha armada y a suplicar una entrada en otras comunidades. Muchos supervivientes decidieron no darles entrada y abandonarlos a su suerte, aunque hubo otros más benévolos que prefirieron indultarlos.

Sea como fuere, un año después de que Gaia atacara, estaba bastante claro que nada volvería a ser como antes. No había habido más ataques masivos de plantas o animales y cada población había creado sus propias leyendas sobre lo ocurrido, desde ataques alienígenas a experimentos fallidos de laboratorio. Algunos estaban en lo correcto y culpaban a Dios de lo ocurrido, aunque probablemente no lo achacase al dios correcto.

Poco a poco, la humanidad se fue acostumbrando a esta nueva realidad, sin tecnología y sin más alimento que el proveniente de los propios cultivos o la caza. Algunas tribus se unieron pacíficamente para formar una aún mayor y apoyarse en el número para protegerse contra las bestias o para poder construir estructuras como despensas o baños que, en pequeños grupos, serían imposibles de levantar. Con el paso de los años, se perdió cualquier esperanza de volver a la sociedad tal y como era antes del desastre.

Fue un nuevo comienzo para todos y, aunque no lo pareciera en un primer momento, la habituación a la vida en la naturaleza acabó resultando relativamente sencilla para la mayoría. Obviamente, todo esto significó un paso atrás en muchísimos aspectos, aunque fue quizás en la sanidad donde más se pudo sentir esta vuelta al pasado. Enfermedades que se creían erradicadas volvieron a aparecer con mayor virulencia que nunca y dolencias que en el pasado se curaban con facilidad volvieron a suponer un peligro mortal. La esperanza de vida bajó drásticamente.

Las muertes infantiles y durante el parto se dispararon y, en general, todas las estadísticas de muertes aumentaron, pese a que la calidad de vida no era especialmente mala. Incluso algunos campamentos consiguieron generadores eléctricos y pudieron hacer que determinados electrodomésticos funcionaran. Los generadores se usaban solo en circunstancias especiales, ya que el combustible era un bien escaso, pero era una verdadera inyección de ánimos ver una película elegida por el grupo aunque solo fuese una vez al mes.

El reducido tamaño de la mayoría de los grupos permitía mantener un sistema de votaciones directas para decidir todas las cuestiones importantes. Aunque muchísima gente necesitaba la tranquilidad de contar con un líder que tomase las decisiones por ellos y cuidase de su bienestar,

por regla general esta ausencia de jerarquías ha funcionado durante los diez años transcurridos desde el ataque de Gaia.

Después de la enorme reducción de población humana, pocas comunidades muestran interés alguno por aumentar sus fronteras, si es que las tienen. Los grupos de supervivientes están formados normalmente por personas que han elegido formar parte de él y que pueden marcharse en cualquier momento. Esto hace posible la existencia de comunidades de todo tipo, con cientos de sistemas de gobierno diferentes, desde el anarquismo hasta el fascismo, pasando por el comunismo o la libre asociación.

Pero con el tiempo han empezado a surgir los primeros problemas graves. En algunas ciudades, los grupos han sido más eficientes que otros en la reconstrucción, y han conseguido acondicionar unos cuantos edificios de una planta e incluso han obtenido generadores suficientes (o instalado paneles solares) para que la electricidad funcione durante, al menos, todo el invierno. Mientras, otros grupos se han mantenido en campamentos que empezaron siendo temporales, demostrando el tiempo lo contrario.

Todos aquellos que han intentado recuperar partes de su vida anterior lo han conseguido, con mayor o menor fortuna.

Esto ha llevado al nacimiento de envidias, sobre todo una vez que las reservas útiles de las grandes despensas enterradas en la ciudad se han agotado. La avaricia y el conocimiento de que hay otros grupos con mejor calidad de vida están provocando los primeros enfrentamientos entre comunidades desde hace mucho tiempo, agravados además por el desarrollo y localización de armas.

En estos momentos de resurgimiento de la violencia, muchos de los guerrilleros que habían sido acogidos en comunidades pacíficas ven la nueva situación como una oportunidad. Algunos intentan acceder al liderazgo del grupo apoyándose en su experiencia militar, mientras que otros conspiran con los demás antiguos guerrilleros integrados en su comunidad para tomar el poder por la fuerza.

En el momento de empezar la Campaña del Año Diez, estos enfrentamientos se están extendiendo, marcando el fin de un periodo de paz más o menos estable de casi una década, el mayor periodo sin guerras de la historia reciente de la humanidad.

EL ENEMIGO

Gaia vuelve a estar en calma. Y no solo eso, sino que también está exhausta. La energía empleada en atacar a los seres humanos fue demasiada como para repetir el ataque, si quisiese hacerlo. Aunque no lo sepan, los humanos pueden estar tranquilos ante la posibilidad de un nuevo ataque de la naturaleza.

El verdadero enemigo de los humanos ahora no es ese. Los animales y las plantas, al recuperar el dominio que tenían hace cientos de años, han seguido con un ciclo vital del que ahora, le guste o no, el ser humano es un engranaje más. Más que un enemigo, son una realidad que hay que asumir.

DESASTRES DERIVADOS

La destrucción de Gaia fue generalizada, y afectó tanto a las poblaciones humanas como a la geografía natural del mundo. La mayoría de las industrias se detuvieron de golpe, tras los desastres naturales y la huida de los trabajadores, pero en algunos casos este cese repentino de la actividad generó nuevos e inesperados problemas ecológicos.

Los barcos petroleros y las plataformas petrolíferas que estaban en plena extracción en el momento del desastre habrán liberado toda su carga al mar, causando daños que seguirán afectando a la zona diez años más tarde, y que continuarán haciéndolo en el futuro, ya que no hay empresa o Gobierno encargado de parar el vertido o de atenuar sus consecuencias. Mucha flora y fauna, incluidas especies endémicas de una zona, han podido morir y hasta extinguirse, todo a tu criterio como DJ.

Aunque el mar haya sido golpeado por la catástrofe, son los desastres ocurridos en tierra los que más afectan a los supervivientes. Muchas plantas industriales, abandonadas en pleno funcionamiento, sufrieron accidentes que provocaron incendios que nadie intentó apagar. Por otra parte, al crecer enormemente la masa forestal, el riesgo de incendio también es mucho mayor. Los mecanismos de prevención y localización de fuego forestal ya no existen, lo que sumado al desconocimiento de muchas personas obligadas a hacer fogatas con las que calentarse, hará que en los primeros años de este nuevo mundo se produzca un gran número de incendios que se extienden sin oposición.

Sin embargo, las mayores catástrofes serán provocadas por las centrales nucleares. Tras años sin cuidados de mantenimiento, algunas se vuelven inestables y acaban produciéndose fugas, fusiones de núcleos y otros tipos de accidentes. Mucha gente morirá por la radiación sin saberlo, achacando los síntomas al agua en mal estado o incluso a un nuevo ataque de Gaia.

Como DJ puedes forzar a los PJ a abandonar una zona por la que han luchado mucho al descubrir que están cerca de una central nuclear. Poco a poco, ve narrando los efectos de la página 229 para que los propios jugadores se interesen por lo que está pasando, pero sin dar demasiadas pistas. Quizás alguien con el cuerpo lleno de quemaduras les dirá que huyan porque el sitio está embrujado, o cualquier otra cosa que desvíe la atención de la verdadera razón del malestar de los PJ.

Esta opción puede venir genial para tu Campaña, pero deberás desarrollarla con tacto, porque hacer que tus PJ construyan un poblado de la nada y que se integren en una comunidad para luego obligarlos a abandonarlo todo puede ser demoledor para su moral y, por lo tanto, para la diversión de la partida.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Algunos campamentos están rodeados por murallas de estacas para evitar que los animales entren, mientras que otros intentan convivir con ellos. Hay quien prefiere evitar los lugares más frondosos y quien los elige especialmente por la protección que ofrecen frente al resto de campamentos. Hay muchos tipos de comunidades y muchas formas de enfrentarse a los enemigos, ya sean éstos animales salvajes o personas.

Después de tantos años, muchos animales exóticos importados o escapados del zoológico han muerto o emigrado a tierras más parecidas a sus hábitats de origen. Del mismo modo, muchos de los árboles gigantes nacidos en el ataque de Gaia no han encontrado agua suficiente para subsistir y han muerto, aunque siguen existiendo cientos de inmensos árboles que han echado raíces rodeando un edificio, o atravesando otro.

Poco a poco, la naturaleza ha ido devolviendo a la Tierra lo que le ha quitado. Las aguas vuelven a tener un cauce normal y todo lo que el tsunami ha arrastrado acaba reapareciendo en algún lugar, por lo que todo campamento que esté en la orilla del océano Atlántico tendrá una colección de extraños objetos llegados desde la otra punta del mundo. En el terreno afectado por los volcanes también vuelve a florecer la vida, muy poco a poco.

Y aunque los cráteres volcánicos han cambiado para siempre el relieve del planeta, diez años después han recuperado mucha de su flora y fauna. Lo mismo pasa con los terrenos afectados por tornados o inundaciones, en los que ya resulta difícil adivinar los desastres que sufrieron una década atrás.

Pero, como suele ser costumbre, uno de los enemigos principales en esta ambientación será la propia naturaleza del ser humano. Los enfrentamientos armados cogerán por sorpresa a los campamentos que hayan empleado su tiempo aprendiendo a cazar y trabajando la tierra, confiando en que las demás comunidades harían lo propio y evitarían cualquier conflicto.

Puede que en mitad de la noche unos atacantes misteriosos pasen a cuchillo a la mitad del poblado y exijan al resto una rendición incondicional. O a lo mejor prefieren el ataque directo e inician una incursión desde el bosque. En cualquier caso, si el campamento no está preparado (que será lo más probable) terminará en manos de los atacantes.

Ese será el momento en que los jugadores deberán decidir si intentan retomar lo que es suyo y hacer un plan de ataque contra los invasores, o si intentan buscar un nuevo emplazamiento para vivir. Las dos opciones tienen sus ventajas y desventajas, y el DJ debería reforzar aquella que más le interese para la historia que quiere contar.

En caso de que consigan rechazar el ataque, la propia mentalidad de los PJ cambiará cuando asuman que su principal enemigo no es ya la naturaleza, sino sus congéneres humanos. También en este caso tendrán que tomar una decisión: huir a un lugar más seguro o defender el que ha sido su hogar los últimos diez años.

Pero, ¿y si el grupo de PJ es el otro bando? ¿Y si los “atacantes” son ellos, obligados a tomar un campamento para no morir de inanición? Deberán reptar por la jungla vigilando que los animales salvajes no los tomen por presas fáciles, preparando un plan de ataque y, quizás más importante, luchando contra la certeza de que van a matar a alguien inocente porque no han sido capaces de conseguir comida por sí mismos.

Sea cual sea la opción, se puede intentar conseguir aliados entre otros grupos cercanos y hacer una fuerza mayor para mejorar las posibilidades de victoria o utilizar a la propia naturaleza para que haga el trabajo sucio.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Por todo el mundo surgen problemas similares. Tras el caos inicial, no tardó mucho en saberse que el ataque se había producido en todas partes exactamente en el mismo momento y con la misma virulencia. En zonas escasamente pobladas o que conservan un modo de vida preindustrial habrá pocos cambios significativos, pero incluso en esos casos serán conscientes del desastre global que ha tenido lugar.

Cuanto más cercano es el territorio a los polos, más difíciles son la agricultura y la caza, así que la mayoría de los habitantes de esas regiones han abandonado sus intentos de vivir allí y han decidido emigrar a zonas más cálidas. Asimismo, algunos lugares extremadamente cálidos, en los que la vida humana solo había florecido gracias a la tecnología, son también abandonados.

Es un mundo sin Gobierno, sin economía de mercado y en el que la lucha por la subsistencia diaria no deja lugar para distracciones.

LO QUE OCURRE EN LOS CAMPAMENTOS

Además de la defensa frente a los elementos naturales y frente a los asaltos de otros humanos, el día a día en un campamento también tiene sus propios desafíos, que pueden ser fuente de numerosas aventuras. Al definir con detalle a los PNJ que van a convivir con los PJ en la misma comunidad, el DJ puede encontrar con facilidad elementos con los que construir toda una Campaña, aunque no debería olvidar los objetivos a largo plazo, ya que son los que dan unidad a la historia.

Es probable que los PJ se vean obligados a cazar su propia comida, y esto puede proporcionar muchos elementos divertidos de jugar, aunque las circunstancias conducirán más habitualmente a situaciones dramáticas, como enfrentarse a una epidemia de una rara enfermedad o a un vagabundo recién llegado que asegura que Gaia atacará de nuevo en breve.

En cualquier caso, los jugadores tendrán que decidir cómo funciona su campamento, política y económicamente. Si el DJ lo prefiere, puede definirlo él mismo, ya sea porque una persona muy violenta y autoritaria se hizo con el control del enclave hace años y nadie ha tenido el valor de intentar relevarlo, o porque los PJ tuvieron que unirse a una comunidad ya existente. Independientemente de quién se encargue de idear la historia y situación del campamento, esta labor ayudará a desarrollar tramas argumentales más ricas. El DJ solo debe decidir cuál es la opción más interesante y exprimirla.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE MAMÁ NATURALEZA TE LO QUITA ☮

DEFICIENCIAS: Población, Enfermedad, Comunicación.

VIRTUDES: Paz, Alimentación.

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



LÍDER PACÍFICO

Físico 1, Mental 2, Social 3

REGLAS ESPECIALES:

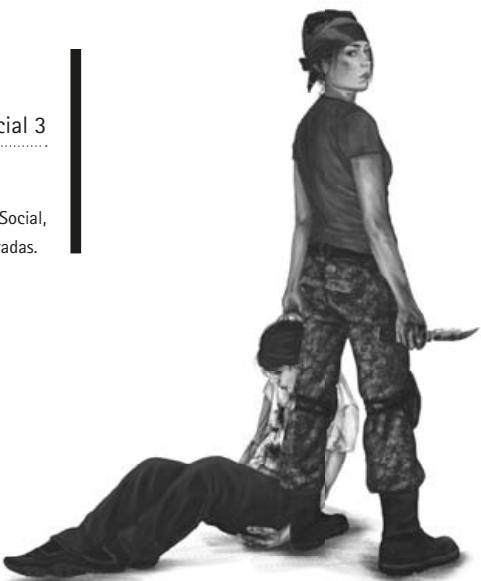
⌚ "Sentido común": Tiene este Aspecto, que puede ser Mental o Social, a elección del DJ, y que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

LÍDER GUERRERO

Físico 3, Mental 0, Social 3

REGLAS ESPECIALES:

⌚ "Lleno de ira": Tiene este Aspecto, que puede ser Físico o Social, a elección del DJ, y que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



REGLAS ESPECIALES

RADIACIÓN

Todos aquellos que pasen mucho tiempo expuestos a alguna radiación, o que simplemente pasen cerca de lugares donde la radiación sea muy alta, empezarán a sufrir envenenamiento por radiación. Realmente no hay manera de saber si se está expuesto a una fuente de radiación, a menos que se cuente con contadores Geiger o dosímetros (dispositivos que contabilizan la radiación acumulada), o que se reconozcan los síntomas.

Así, el DJ debería llevar en secreto este envenenamiento (Dolencia: Radiación) para cada uno de los PJ afectados, sin informar a los jugadores. Por cada semana que pase el personaje expuesto a la radiación, el DJ apuntará el daño sufrido, que dependerá de la lejanía de la fuente.

- ⌚ **Tocar la materia radiactiva:** Muerte en menos de 24 horas.
- ⌚ **Mucha cercanía (la explosión de un reactor nuclear ha destruido la zona):** 1 punto de Estrés Permanente.
- ⌚ **Cercanía media (árboles muertos, sin fauna):** 2 puntos de Estrés Temporal.
- ⌚ **Lejanía (efectos no visibles pero con poca fauna y flora):** 1 punto de Estrés Temporal.

Este daño no se suma al ocasionado por el Estrés normal del juego y se mantendrá en secreto. La Dolencia no tendrá efectos en la mecánica de juego, pero sí efectos narrativos. El DJ debería empezar describiendo a los jugadores cómo sus PJ empiezan a tener mareos y se agotan fácilmente. Cuando alcancen el primer punto de Estrés Permanente tendrán también dolores agudos de cabeza, y los mareos se convertirán en vómitos. Puede que en algunos casos pierdan algo de pelo.

Esto debería alarmareslos, pero el DJ no debe ponérselo fácil, sino obligar a los PJ a investigar el problema. Además, como sucede con toda Secuela Temporal, cuando alcancen el segundo punto de Estrés Permanente el DJ podrá elegir cambiarlo por la Dolencia crónica: Radiación, cuyos efectos son un -1 a Energía y unos efectos narrativos más potentes, como hemorragias en la boca, pústulas en la piel o sangre en la orina. Cuando se alcance el segundo punto de Estrés Permanente, también podrán aparecer delirios y quemaduras cutáneas.

Cada semana, después de determinar el daño sufrido, el DJ tirará 1D6 por cada jugador para determinar si fallece por causa de la radiación. El resultado de la tirada se verá reducido en un punto por cada punto de Estrés Temporal acumulado, y en 3 puntos por cada punto de Estrés Permanente, hasta un mínimo de 1. Con un resultado de 1, el personaje morirá en menos de 24 horas.

Por cada mes que un personaje pase alejado de la fuente de radiación, perderá un punto de Estrés Temporal, hasta llegar a 0, momento en el cual perderá la Dolencia: Radiación. Pero si el personaje ya ha llegado a sufrir una Dolencia crónica: Radiación, aun cuando pierda todos los puntos por alejarse de la fuente, mantendrá la Secuela Permanente para siempre, por lo que cada semana de su vida tendrá que tirar 1D6, y morir si el resultado es un 1.

CAMPAMENTO

ESCENARIO



Como sucede en cualquier granja tradicional, los campamentos viven de lo que pueden plantar, criar y cazar, aunque a diferencia de aquellas sus posibilidades de trueque o venta están muy limitadas.

Sin embargo, existen pequeñas comunidades especializadas en la manufactura de ropa, o artilugios de caza, pesca o labranza, que intercambian estos bienes por comida en campamentos cercanos.

Poco a poco, muchos de esos campamentos irán creciendo, y con el tiempo algunos se unirán a otros. Como siempre, el problema serán las amenazas externas y cómo combatirlas.

Y en caso de dar a algunas personas el papel de guardias, confiar en que no den un golpe de estado.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Ver morir a la última mujer del campamento.
- ⌚ Participar en una elección importante para la supervivencia que divide el grupo en dos bandos.
- ⌚ Ver cómo algunos miembros del campamento son afectados por la radiación.
- ⌚ Encuentro a miembros de otro campamento que llegan exigiendo el pago de un tributo, bajo amenaza de exterminio.
- ⌚ Buscar un nuevo asentamiento después de que una riada destruya el pueblo durante la estación de lluvias.
- ⌚ Defenderse de unos animales hambrientos.
- ⌚ Entrenar a los aldeanos contra un posible enemigo.
- ⌚ Fundar una religión.

RUINAS

ESCENARIO



Tras años sin utilizar las ciudades, ha sido la naturaleza la que ha tomado el control.

Muchas antiguas poblaciones son ya tan inaccesibles como el más profundo de los bosques y otras han sufrido tal grado de daños estructurales que un simple paseo puede provocar la muerte por derrumbe.

Un gran número de animales se instaló en las ciudades al poco de terminar el ataque de Gaia, ya que la cantidad ingente de cadáveres proporcionaba comida de sobra para todos.

Ahora no hay tantos animales, aunque sí que existe un ecosistema propio muy parecido al que se da en entornos rocosos.

Las personas que se han quedado en las ciudades tienen muy poco contacto con el exterior. Eso se debe en parte a una cuestión de simple comodidad, pero también nace del miedo a la envidia de quienes viven fuera.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Estudiar cómo funcionan las placas solares para instalarlas.
- ⌚ Habilitar un edificio entero y entrar a vivir en él.
- ⌚ Reparar un ordenador para poder seguir escribiendo su novela.
- ⌚ Negociar con el recién aparecido propietario de la casa donde los PJ se están instalando.
- ⌚ Buscar soluciones después de que un derrumbamiento aplaste las plantaciones del campamento.
- ⌚ Discutir qué pena ponerle a un criminal del grupo.
- ⌚ Despertarse y que hayan desaparecido los generadores eléctricos.
- ⌚ Cazar animales para intentar estabularlos.

BUSCANDO CAMPAMENTOS

ESCENARIO



La decisión de abandonar un campamento para buscar uno nuevo no es sencilla. Muchos campamentos están cerca de otros, pero son comunidades cerradas que se ayudarán mutuamente en caso de ataque.

Así, la idea de atacar a un grupo desvalido se puede ver truncada por unos vecinos armados con garrotes y mucha mala leche.

Por eso, muchos campamentos que estén sufriendo graves dificultades enviarán a un rastreador para encontrar alguna presa solitaria, o irán todos sin un plan previo si no son lo suficientemente precavidos.

En otras ocasiones, grupos que estén pasando una racha especialmente mala podrán intentar hacerse con el control de un campamento aliado con la excusa de ir de visita.

Pero, sobre todo, una vez empieza la violencia, lo más probable es que se repita, y que tener solamente un campamento no sea suficiente para los asaltantes. Sobre todo si no saben trabajarla.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Pillar a un rastreador tomando notas sobre el campamento de los PJ.
- ⌚ Atacar a la desesperada porque los hombres que siguen a los PJ se desmayan por el hambre.
- ⌚ Pagar a un campamento aliado para que no actúe mientras los PJ toman un tercero.
- ⌚ Ser expulsados del campamento en el que viven y marginados por sus "aliados".
- ⌚ Volver tras un ataque frustrado y encontrarse con que su anterior campamento ha sido tomado.
- ⌚ Robar en una comunidad cercana para que sus miembros piensen que el culpable es uno de ellos.
- ⌚ Degollarlos a todos mientras duermen.



EL FIN DEL MUNDO

RAGNARÖK

LA IRA DE LOS DIOSSES — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 4



Gabriel mira su plato y suspira.

—¿Otra vez gachas de trigo?

—No —Pedro suelta la cuchara—. No, joder. Hoy, por ser tú, no vamos a comer NADA de trigo.

—Pero esto son gachas de trigo —dice Gabriel sin comprender.

Pedro grita de impotencia, se levanta y se marcha de la cabaña dando un portazo. María suspira y se come sus gachas.

—No lo entiendo... —Gabriel prueba la comida—. Sí que son gachas de trigo.

—Lo que pasa, Gabi, es que llevas quejándose de lo mismo tres veces al día durante los últimos diez años. Pedro está un poco harto —María fuerza una sonrisa—. Y yo... también.

—¿En serio?

—Bueno —dice María manteniendo aún su falsa sonrisa—. Digamos que si te vuelvo a oír quejarte del trigo, no prometo poder calmar mis instintos asesinos.

Gabriel, con la cara roja, empieza a comerse las gachas. En ese momento, Pedro vuelve a entrar en la cabaña, a toda prisa, cargando con alguien.

—¡Abrid paso!! Dadle agua, comida, ALGO.

Y deja sobre el camastro un cuerpo casi deshidratado, con llagas en los labios y extremadamente delgado. Es Juan.

—¡Juan!! —María lo abraza—. Estás vivo. ¡Después de cinco años! —Gabriel le da agua para que beba de un cuenco—. ¿Y Simón? ¿Dónde está?

—Está... —Juan carraspea, ronco—. Está bien. Lo hemos encontrado. La posada existe.

—¿En serio? —dice Gabriel ilusionado.

—Sí. He vuelto para avisaros. Llevo un año sin comer.

—Joder —dice Pedro—. ¿No temías morir? Quiero decir, ¿de qué vas a morir tú?

Juan señala a la puerta. Un nórdico de tres metros con el martillo Mjölnir lo mira, asintiendo con la cabeza.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

TRAS la muerte de Loki, artífice de gran parte del Ragnarök, el propio Hone, usando su varita, proyectará su voz haciendo que se oiga en toda la Tierra, hablando a cada persona en su idioma materno. Contará todo lo que está por venir y la profecía será recibida con gran alegría.

Hone explica que, una vez se haya terminado con todos los ejércitos salidos de Hel, la Tierra llegará a una nueva era de felicidad. Campos de trigo que no hace falta cosechar, una taberna con todo el licor que se quiera beber y toda la gente malvada desterrada para siempre de ese gran lugar. Cuando acaba de hablar, la hija idéntica de la reina Sól sale de su escondrijo, recuperando el lugar de su difunta madre e iluminando nuevamente el cielo. Todo el mundo se alegra y vitorea esta reaparición repentina del astro rey.

Envalentonados por estas noticias, los Ejércitos de la Tierra se dedicaron exclusivamente a combatir a la horda, y en poco menos de dos años todos los trasgos, orcos y ogros estaban muertos o habían huido del planeta. Fue un esfuerzo colectivo increíble, que tardó más de lo necesario en llevarse a cabo por la negativa a colaborar de muchos países.

Los Ejércitos de cada país se encargaron de limpiar su territorio, ayudados por los pocos dioses que quedaban en pie. Las estrategias se ajustaron mejor a las peculiaridades del enemigo, y se aprendió a utilizar música alta y efectos visuales para asustar a las criaturas, que fueron retrocediendo poco a poco hasta esconderse en las montañas. Este terreno resultaba más cómodo para las criaturas de Hel, lo que igualó las batallas. Muchas de las bajas humanas tuvieron lugar en ese tiempo.

Pero mientras, en determinados países había un silencio informativo total sobre los avances contra la horda. Muchos dirigentes sabían que su final estaba relacionado con estas criaturas y esto les empujaba a no tomar ningún tipo de acción contra ellas. Al retrasar la acción militar, se dio tiempo suficiente a las criaturas de Hel para tomar el control de lugares de gran importancia estratégica, aunque supieron sacar todo el partido a esta ventaja.

Finalmente, la unión de la mayoría de Ejércitos en una sola fuerza militar fue capaz de ganar la guerra contra estos seres, y los dioses, gracias a sus poderes, confirmaron que todos estaban muertos. Solo quedaba un enemigo a batir: los gigantes. Únicamente seguían en pie unas pocas decenas de ellos, y estaban bien escondidos en lugares casi inaccesibles, pero los dioses podían sentirlos y acabaron localizándolos a todos.

En el fondo de la sima de las Marianas se escondieron los gigantes de hielo, mientras que los de gigantes de roca se ocultaron en la cima de las mayores montañas, pero poco a poco todos fueron encontrados y ejecutados. Aquellos humanos que sabían que su muerte estaría relacionada con esos gigantes no ayudaron en este esfuerzo, pero al fin los gigantes fueron eliminados hasta que solo quedó Surtr, el gigante que asesinó a Freyr.

El gigante, escondido en lo más profundo del mayor desierto de África, había contrarrestado todos los ataques que se habían realizado contra él, hasta que todos los dioses se unieron para expulsarlo de la Tierra.

En una épica batalla con más de mil soldados y varias escuadras de bombarderos vaciando litros de agua sobre la zona, Surtr pereció. Pero no sin antes jugar una última carta.

Surtr lanzó un hechizo, provocando una ola de fuego que destruyó a todo el que allí se encontraba, salvo a los dioses y todos aquellos que estaban destinados a morir de otra manera, y que siguió consumiendo el mundo, quemando hectáreas de tierra, evaporando o haciendo hervir depósitos de agua y matando a buena parte de los humanos que no encontraron a tiempo un lugar para esconderse.

La población de la Tierra, tras la inmensa guerra y este brutal hechizo, se redujo hasta un número aproximado de 1.000 millones de personas que, conmocionadas, no se explicaban lo ocurrido. El hechizo de Surtr se entendió como el fin del Ragnarök, y todos los habitantes del Valhalla que seguían con vida se desvanecieron igual que aparecieron, con un resplandor mágico y sin dejar rastro.

Cientos de miles de quemados graves fueron atendidos en los pocos hospitales aún en activo; algunos incluso suplicaron que les calmaran el dolor detallando cómo estaban destinados a morir, para que acabaran con su sufrimiento. La producción energética mundial estaba mermada tras la destrucción de un alto porcentaje de centrales eléctricas, y miles de hectáreas de bosque quedaron completamente arrasadas. Estas fueron solo algunas de las consecuencias del ataque final del Ragnarök.

La gente se preguntaba por qué Hone, que profetizó una visión tan prometedora para la Tierra, no pudo prever este nuevo desastre y avisar de que ocurriría. Él, extrañado, solo respondió que nadie podía evitarlo, así que, ¿para qué preocuparse? Muchos entraron en cólera, pero los dioses estaban muy preocupados por algo diferente. Hodr, el hermano de Balder, había quedado gravemente herido por el fuego de Surtr, así que Balder, inmune a todo menos el muérdago, voló cargando con él a Valhalla, para que las valkirias lo curasen y ambos ocuparan juntos el trono en el Cielo. Así, ni Balder ni Hodr fueron vistos nunca más.

Pero al fin la transformación anunciada por Hone tuvo lugar. Renaciendo de la tierra quemada surgieron enormes campos del trigo más fuerte y sabroso que jamás existió. Incluso en lugares donde la tierra era yerma, el trigo apareció con sus inmensos tallos, inundándolo todo, destruyendo otras plantaciones y quebrando el suelo de cemento de las ciudades semiderruidas. El mundo quedó cubierto de trigo en cuestión de días y la gente, horrorizada, pidió explicaciones a los dioses.

Vili y Vali, grandes guerreros, no entendían la reacción de los humanos. Disponían de comida de manera permanente y sin trabajo por su parte y ellos se quejaban. Confusos, los ignoraron, centrándose en la construcción de la mayor taberna jamás creada,emplazada justo donde Surtr había muerto. Esta taberna, abastecida mágicamente gracias a los poderes de varios artefactos mágicos, estaba regentada por Hone, que prometió bebida y comida sin fin a todo el que llegase allí, hasta su muerte. Mientras, el resto de dioses se ocuparon de otras cuestiones de mayor importancia.

Vidar se propuso cumplir la promesa de apartar del mundo la maldad, por lo que creó el *Náströnd*, un infierno donde terminaría todo ser malvado. Cavó, en el lugar donde se encontraba el mar Muerto, el agujero más profundo jamás excavado, y colocó serpientes en sus muros, con las cabe-

zas mirando hacia dentro para que su veneno cayera al fondo. Luego, todos aquellos que seguían presos en las prisiones y comisarías de todo el mundo fueron lanzados dentro.

La población, horrorizada, empezó a ver como Vidar, Vili, Vali, Modi y Magni iban de país en país dando a sus gobernantes una lista de nuevas leyes que acatar. Las leyes eran simples: el que mate, rompa una promesa o cometa incesto será lanzado al fondo del Náströnd, donde encontrará una agonía infinita. Algunos países se quejaron, otros aceptaron por miedo, pero el resultado fue el mismo, ya que estos dioses solo tenían una respuesta para los disidentes: lanzarlos al pozo.

Los dioses entendieron que, al aceptar la propuesta de un mundo sin gente malvada ofrecida por Hone, los humanos habían hecho una promesa, por lo que todo aquel que no la cumpliera sería considerado malvado. Mucha gente se inclinó por luchar contra los dioses, pero estos los barrieron en la Segunda Guerra Divina, solo 3 años después de que terminara la primera.

Fue una guerra cruel e inútil, ya que los dioses ganaron y nada cambió ni un ápice. Hay quien dice que duró días y otros que piensan que es una guerra que a día de hoy se sigue luchando, pero el resultado es el mismo. Millones de personas acabaron sus días en el pozo, algunos de ellos sin brazos ni piernas, ya que arrancarlos era la mejor manera que encontraron para torturar a los humanos y obligarles a delatar a sus compañeros.

No consiguieron matar a ningún dios.

EL ENEMIGO

Los dioses han pasado a ser el mayor enemigo de la humanidad. Aquellos que una vez salvaron al hombre estaban ahora exterminándolo en su intento de convertir lo salvado en un mundo perfecto, siguiendo estrictamente unos cánones de otro tiempo y cultura, y sin posibilidad de cambio. Según su punto de vista, están librando el mundo de la maldad y, ofreciendo comida y bebida gratis a todo el que lo necesita, así que, ¿por qué esas quejas?

Pero los interminables campos de trigo y la taberna en el desierto no dan la felicidad a muchos de los supervivientes. Los dioses no quieren otra cosa que no sea seguir con su vida de caza perpetua, sexo y depravación, así que para ellos esto es sencillamente perfecto. No lo es tanto para quienes habían planeado una vida con coche, Internet y tardes de gastar lo ganado en un centro comercial.

Cientos de miles de personas se encararon directamente con los dioses en un gesto definitivo de desprecio hacia su gobierno y ellos, suspirando, los echaron a todos al pozo. Los cogían de cinco en cinco y en un salto llegaban hasta el mar Muerto, donde los dejaban caer. Gracias a eso, tardaron lo suficiente para que muchos pudieran huir.

Muchos de los huidos se siguen escondiendo, caminando por los campos de trigo, huyendo ante la aparición de Modi o Magni, que sobrevuelan el mundo sin descanso en busca de cualquiera que pueda servir como posible nueva presa. No lo hacen por sadismo, sino por un extraño sentido del honor que los obliga a buscar y lanzar al Náströnd a todo aquel que ellos consideran rebeldes.

Mientras tanto, Vidar, Vili y Vali van ciudad por ciudad haciendo pruebas de lealtad, que normalmente consisten en buscar personas que guarden en sus casas alimentos que no sean trigo o animales cazados, o bebidas que no sean derivadas de aquellas que se puedan conseguir por medios que ellos conozcan. Todo aquel que ha guardado algo para comer está en peligro de muerte.

Casi todos los gobernantes del mundo habían hecho acopio de alimento, así que muchos de ellos caen rápida y contundentemente. Los dioses acaban de empezar su marcha por las ciudades del planeta y aún les queda muchas por visitar, pero para los dirigentes de las nuevas ciudades, encalvadas sobre todo en montañas y otras superficies rocosas donde poder construir sin miedo a que el trigo destruye las estructuras, es mejor no arriesgar y prefieren quemar sus alimentos antes siquiera de que los dioses se acerquen.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

La política está perfectamente clara en todo el mundo: matar, cometer incesto y no vivir según lo que los dioses consideran que es una vida plena está penado con el pozo. Por esa razón, los dioses siguen estando al mando. Cualquier intento de crear una sociedad diferente será tomado como una muestra de rebeldía, penada también con la muerte en el Náströnd. Los símbolos de la vida moderna han dejado de existir.

Los dioses no tardaron en descubrir que los satélites artificiales que orbitan alrededor de la Tierra servían para las comunicaciones, así que con ayuda de Mjölnir, Magni los destruyó, mientras Modi comprobaba que no funcionaran de otra manera. Les costó más tiempo descubrir las vías de telecomunicación alternativas, pero no tardaron en destruir también la fibra óptica y las líneas telefónicas subterráneas, así como cualquier forma de electricidad. Fue un apagón eléctrico completo, llevado a cabo para ayudar a los humanos a dejar de ser dependientes de los bienes mundanos.

Pero hace relativamente poco, 10 años después del Ragnarök, algo al fin cambió.

Al ver que Vidar, Vali y Vili se aproximaban de un enorme salto a su ciudad, una mujer, harta de estar siempre a merced de los caprichos de los dioses, se lanzó a sus pies. Ella sabía que moriría por culpa de Vidar y calculó la trayectoria del salto de este para dejarse caer justo donde aterrizaría. Al llegar Vidar, aplastó el cráneo de la mujer con su zapato forjado especialmente para combatir con Fenrir.

Las quejas fueron inmediatas e inequívocas: “¡Ha matado, Vidar ha matado!”, “¡¡Debe ser conducido al pozo de Náströnd!!”. Los dioses, confundidos, entendieron que les había tenido una trampa. Pero el honor es el honor, así que se despidieron de Vidar y lo lanzaron al pozo. Luego, buscaron la más mínima excusa para hacer lo mismo con todos los habitantes de la ciudad.

Afortunadamente, no todos acabaron en el Náströnd, ya que algunos decidieron huir antes de que los dioses volvieran de llevar a su compañero. El suceso fue divulgado a los cuatro vientos, hasta que la buena nueva llegó a todo el mundo: ¡se les puede vencer!

LO QUE OCURRE EN LAS CIUDADES

El imparable crecimiento del trigo dejó en ruinas todas las grandes poblaciones, así que sus habitantes buscaron nuevos lugares en los que asentarse en zonas rocosas y desérticas, donde no hubiera cultivos de trigo, pero sí estuvieran cerca para usarlos si hiciera falta. Sin embargo, estas nuevas poblaciones no han pasado de ser pueblos más o menos grandes, centradas en su supervivencia a corto plazo (recolección de trigo y procesamiento de alimentos) y ajenas ya al mundo del pasado, a la aspiración a triunfar en los negocios o el deseo de ver la televisión.

La política es simple: cumplir lo que dicen los dioses y encerrar a los criminales hasta que los dioses vuelvan para llevárselos al pozo. Cualquier disensión al respecto se lleva en secreto y los intentos de mejorar las cosas son recibidos con miedo e inseguridad por una población que solamente quiere llegar al siguiente día sin problemas.

La esperanza de vida ha disminuido, pero la calidad de esta, en general, es mayor. El ocio se ha convertido en algo más sencillo, con juegos y objetos fabricados con materiales que pueden encontrarse cerca. Los niños nacidos tras el Ragnarök son felices con este estado de las cosas, pero no así aquellas personas que conocían el mundo anterior, aunque poco a poco se van acostumbrando.

Muerto Vidar, Vili y Vali, tío y sobrino, visitan una media de 50 ciudades al día, así que tardan en llegar a muchas ciudades. Pero nadie sabe a dónde irán a continuación, y los dos dioses tienen muchas ganas de acabar con el trabajo para dedicarse a cosas más interesantes, así que sus visitas son breves y fulminantes.

Vili habla en privado con el máximo representante de la población, que se ve obligado a decir todo lo que sabe de sus habitantes. Vali atrapa a los rebeldes y Vili los mete en una celda que transporta consigo en todo momento, para llevarlos después al Náströnd.

Tras la visita es frecuente que el dirigente haya sufrido un gran cambio, convirtiéndose en un seguidor directo de los dioses, ejerciendo con mano de hierro sus funciones para detener a todo aquel que infrinja las leyes dictadas por los dioses hasta que ellos vuelvan. Muchos preferirán una revolución, otros marcharse y unos pocos agacharán la cabeza y conservarán sin más sus cargos.

LO QUE OCURRE EN LOS CAMPAMENTOS

Aquellos que se levantaron en armas contra los dioses viven con preocupaciones muy diferentes a las que afectan a los habitantes de las ciudades. Vivir del trigo es difícil para una comunidad nómada, ya que el trigo resulta difícil de comer sin refinarse en harina u otro derivado. Y los nómadas no pueden transportar las herramientas necesarias para ello.

Estas comunidades basan su supervivencia en la caza y la pesca, principalmente. Es un modo de vida peligroso, cuya única gratificación es el saberse libre de las reglas opresivas de los dioses. El orgullo y la libertad son dos conceptos que hacen seguir adelante a millones de personas de todo el mundo, organizadas en pequeños grupos, en un constante huida.

Modi y Magni, entregados a su trabajo, han conseguido detener a una gran cantidad de rebeldes y enviarlos al Náströnd. De vez en cuando torturan a algún rebelde para averiguar la localización de otros. Su forma de tortura favorita es arrancarles los miembros y cauterizar las heridas con fuego. De esta manera, siempre saben si hay más campamentos por los alrededores.

Muchos de estos campamentos nómadas han terminado fundando colonias sedentarias, con la esperanza de que cuando aparezcan Vali y Vili no encuentren razón para echarlos al pozo. Se rumorea que algunos lo han conseguido, pero son historias sin confirmar y tampoco se habla mucho de ellos, por su propia protección.

Otros campamentos, en cambio, han preferido enfrentarse al desierto para ver si consiguen encontrar de alguna manera la taberna mágica regentada por Hone. Si alguno la ha hallado, no ha vuelto para contarlo.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE RAGNARÖK ☰

DEFICIENCIAS: Política, Libertad, Justicia, Comunicación.

VIRTUDES: Fin del hambre

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



VILI

CONCEPTO: DIOS DE LAS EMOCIONES HUMANAS

FÍSICO: Destreza 6 / Energía 8

ASPECTO: +: En forma, -: Honorable

MENTAL: Lógica 10 / Memoria 8

ASPECTO: +: Hombre de ley / -: Honorable

SOCIAL: Carisma 8 / Empatía 10

ASPECTO: +: Detector de mentiras / -: Honorable

● *Emocional:* Puede crear cualquier emoción en un ser humano superando una tirada (Empatía: dificultad 10, 5 éxitos).



VALI

CONCEPTO: DIOS DE LOS ARQUEROS

FÍSICO: Destreza 10 / Energía 8

ASPECTO: +: Certero / -: Honorable

MENTAL: Lógica 8 / Memoria 8

ASPECTO: +: Rastreador / -: Honorable

SOCIAL: Carisma 6 / Empatía 8

ASPECTO +: Amigable / -: Honorable

● *Tirador imposible:* Vali no tiene distancia máxima para atacar con el arco. Si puede ver al blanco, puede alcanzarlo con sus disparos.

MODI

CONCEPTO: DIOS DE LA FURIA

FÍSICO: Destreza 9 / Energía 9

ASPECTO: +: Furioso / -: Honorable

MENTAL: Lógica 7 / Memoria 7

ASPECTO: +: Estratega / -: Honorable

SOCIAL: Carisma 8 / Empatía 8

ASPECTO: +: Intimidante / -: Honorable

⌚ *Mjölnir:* En sus manos, el arma de Thor solo funciona como creadora de tormentas. Cuando Modi la maneja, puede mantenerse en el aire indefinidamente.

MAGNI

CONCEPTO: DIOS DE LA FUERZA

FÍSICO: Destreza 9 / Energía 9

ASPECTO: +: Fuerte / -: Honorable

MENTAL: Lógica 6 / Memoria 6

ASPECTO: +: Juerguista / -: Honorable

SOCIAL: Carisma 9 / Empatía 9

ASPECTO: +: Bonachón / -: Honorable

⌚ *Mjölnir:* En sus manos, el arma de Thor solo funciona como martillo. Siempre que Magni intente golpear con él, doblará el resultado de su tirada.



SALTO:

Todos los Dioses pueden usar su fuerza sobrehumana para desplazarse con saltos. Con una tirada (Energía: dificultad 3, 3 éxitos) pueden saltar. Por cada éxito por encima de los requeridos se desplazarán un kilómetro en ese salto sin máximo requerido.

INMORTALIDAD:

Igual que los humanos, los Dioses sólo pueden ser asesinados con algo muy concreto. Esto puede cambiar a las necesidades del DJ, pero siempre será algo muy específico. No habrá otra manera de causarles daño que de esa manera.

HUYENDO HASTA EL FINAL

ESCENARIO



Agotados, los pequeños grupos que escapan de las garras de los dioses cada vez le ven menos beneficios a estar perpetuamente huyendo.

Muchos de estos campamentos móviles tienen un plan a largo plazo: “llegar a la taberna mágica”, “encontrar una isla desierta” o “llegar a la ciudad de mi primo, que nos acogerá”.

Todos los que, por orgullo o libertad, empezaron a viajar para evitar a los dioses, están ya agotados o muertos. Es duro vivir tantos años como presa de una caza sin tregua.

Asimismo, el uso de vehículos es imposible, entre los eternos campos de trigo y los dioses buscando cualquier rastro de los rebeldes desde el cielo.

Pero no todo es malo. Los dioses no son infalibles y esconderse de ellos en el trigo es algo relativamente fácil, siempre que se tenga cuidado de no dejar un rastro y se limite el número de componentes del grupo.

COSAS QUE HACER:

- Obligar a un miembro del grupo a permanecer en él, para que no pueda dar su posición en caso de ser capturado.
- Intentar que un dios mate a uno de los PJ para que lo envíen al Náströnd.
- Hacer un refugio bajo tierra para que no se vea desde el aire.
- Preparar seíuelos explosivos para luchar contra los dioses.
- Construir aparatos de cocina portátil.
- Salir a alta mar en un barco reconstruido tras el tsunami.
- Matar a distancia a un amigo para que no exponga al grupo bajo tortura.
- Entregarse implorando perdón.

NÁSTRÖND

ESCENARIO



Todo el que cae en este agujero está perdido para siempre, aunque nunca morirá. Será torturado hasta el fin de los días por el veneno que no para de gotear desde las bocas de millones de serpientes enfurecidas.

Aunque el pozo tiene una profundidad insonable, la caída no hace daño a los condenados. Sus gritos llegan a la boca del Náströnd, atenuados como un simple susurro, pero identificables. Estar allí ya es por sí un suplicio, con un olor a sangre y podredumbre difícil de soportar y la visión periódica de Vili llegando con una celda llena de presos.

Definitivamente, es un lugar horroso en el que estar y cualquier PJ que pase una larga estancia allí deberá superar una tirada de situación estresante adecuada al tiempo y a las escenas de las que sea testigo, a elección del DJ.

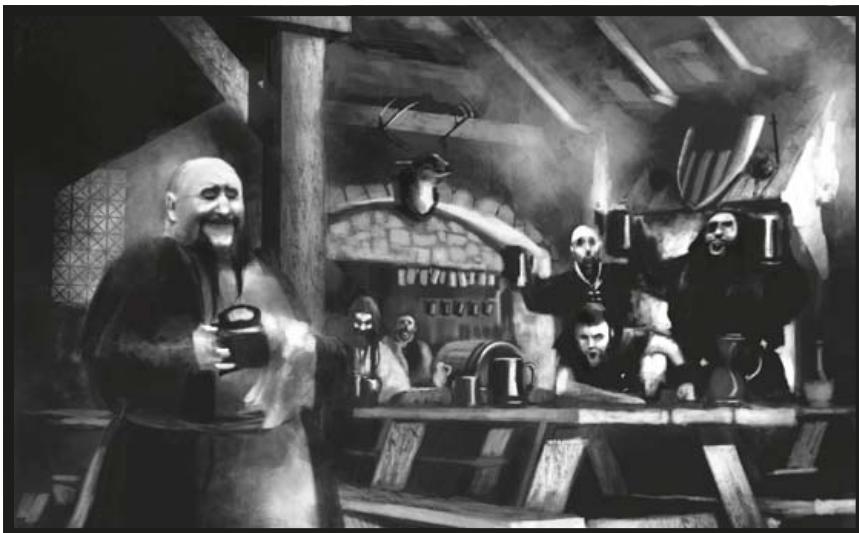
Rescatar a uno de los condenados es seguramente una tarea condenada al fracaso. Descender descolgándose hasta el fondo parece imposible, y hay tantas personas allí padeciendo un sufrimiento eterno, que será difícil que dejen escapar al rescatador sin asegurarse antes de que también les lleva al exterior.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Disparar todo tipo de artefactos a Vili para que caiga al Náströnd.
- ⌚ Deshacerse de algunas evidencias comprometedoras.
- ⌚ Bajar en helicóptero hasta el fondo.
- ⌚ Cavar un agujero paralelo para unirlo con el fondo del Náströnd.
- ⌚ Ser condenado al pozo e intentar matarse para acabar con el sufrimiento.
- ⌚ Lanzar cientos de explosivos al fondo con la esperanza de acabar con el sufrimiento de alguien.
- ⌚ Lanzarse al pozo tras su pareja, cumpliendo una promesa de amor.
- ⌚ Escalar el pozo sufriendo millones de mordiscos y envenenamientos.

LA TABERNA ÓKOLNIR

ESCENARIO



En mitad del desierto del Sáhara, exactamente en el punto más alejado de cualquier tierra fértil, se alza una impresionante taberna con capacidad para albergar a más de 100.000 personas.

El encargado de la taberna es Hone, el dios indeciso, que disfruta del ambiente festivo, se emborracha y canta canciones vikingas en honor a los caídos en el Ragnarök.

Da de comer y beber todo lo que los comensales quieran y nunca les pide nada a cambio, salvo mantener las tres reglas de no matar, no faltar a una promesa y no cometer incesto.

Hone es muy querido por los cerca de 1.000 habitantes que han conseguido encontrar la taberna a lo largo de los años, y en muy raras ocasiones ha tenido que llevar a alguien al pozo.

Pero, de momento, la taberna es solo un mito que nadie puede confirmar con plena certeza. Los jugadores pueden buscarla, pero el desierto es muy extenso y el local, aunque amplia, no tiene sino dos pisos y es de color arena, por lo que resulta difícil de encontrar. Suerte.

COSAS QUE HACER:

- ➊ Adentrarse en el desierto y tirar la toalla nada más llegar a un oasis.
- ➋ Ir con un ejército a tomarla.
- ➌ Salir de Ókolnir para volver a tu ciudad y contar cómo llegar.
- ➍ Intentar que Hone mate a un PJ para que termine en el Náströnd.
- ➎ Dejar un gran globo flotando sobre la taberna para atraer a más gente.
- ➏ Decidir si denunciar a la pareja de un PJ, que le ha sido infiel, sabiendo que acabaría en el Náströnd de hacerlo.
- ➐ Encontrar una mañana un cadáver en el comedor principal.
- ➑ Totalmente borracho, hacer una promesa imposible de cumplir.



EL FIN DEL MUNDO

NO TODO DUERME ETERNAMENTE

LA IRA DE LOS DIOSES — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 5



Otro latigazo sobre la carne viva. Simón está tan insensibilizado al dolor que solo sabe del latigazo porque algo lo empuja desde atrás. Huele su propia sangre mientras, en el límite de la conciencia, mira alrededor, buscando algo con lo que distraer su mente. Mira al trono, donde esa criatura con tentáculos en la cara le devuelve la mirada, entre interesada y aburrida.

Tres horas más tarde, los profundos han terminado con Simón. Le han arrancado la única uña que le quedaba en el pie y suficientes tiras de piel de su espalda como para que no sean capaces de hacerlo de nuevo en mucho tiempo. Eso lo alegra. Dos profundos lo arrastran hasta su celda. Se clava la gravilla en la espalda, sintiendo un intenso dolor cuando toca las zonas sin piel. “Al menos así sé que estoy vivo”, piensa. No tardan mucho en sentarlo entre sus grilletes y atarlo a la pared, así que Simón puede descansar al fin.

—Pst. ¡Eh, Simón! —Simón abre los ojos y ve a su anciano y tuerto compañero de celda totalmente eufórico—. Mira lo que he conseguido.

El anciano le enseña un trozo de cristal, agarrado por una mano a la que le faltan dos dedos. Se ríe histérico y se lo empieza a clavar en su propia muñeca, abriéndose heridas.

—Por fin. Ahora. Soy libre —llora mientras se desangra y muere.

Simón, agotado, ni siquiera reacciona ante lo que acaba de ver. Simplemente cae dormido.

Lo despierta un fuerte golpe. La criatura que parece Cthulhu lo acaba de lanzar al suelo. Simón, confundido, mira a su alrededor. Está fuera de su celda, puede ver el cielo por primera vez en años. Llora.

—Te libero —dice la criatura con un español bastante tosco—. Te doy una semana. Luego volveré a buscarte.

—Por... ¿Por qué? —es lo único que acierta a decir Simón.

Me aburro —Le lanza un saco que rezuma sangre—. Toma. Para que comas.

La criatura se vuelve a meter bajo tierra, apartando unos escombros para crear una entrada. Simón, sin entender lo que acaba de pasar, se levanta, y a duras penas empieza a caminar. Pero está tan débil que cae a los dos pasos. Abre la bolsa para mirar la comida que le ha dejado la criatura y ve que es una cabeza.

La cabeza de Marfa.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

Cthulhu ha vencido.

Aunque sería más correcto decir que ha tomado posesión del mundo, pues “vencer” implica que el otro bando también tenía posibilidades de éxito. En menos de una semana, la población mundial en libertad se redujo a menos del 1%, siendo el porcentaje de población en cautividad un 14%, repartido entre miles de refugios. El 85% restante ha muerto.

Los países con costa en el océano Pacífico han sido los más afectados, y una gran parte de aquellos que dan al océano Atlántico también han sufrido graves daños, pues los tentáculos llegaron allí sin problema. Países como Rusia, Mongolia y otros del interior de Asia fueron los que menos sufrieron la pérdida, aunque allí los profundos actuaron con mayor dureza más que en otros sitios. El país más afectado, con diferencia, ha sido Estados Unidos.

Los estadounidenses, tras fracasar en su ataque a distancia contra Cthulhu, decidieron no malgastar más armas de destrucción masiva y recurrir a un engaño. Retiraron todas las tropas y las replegaron a un único punto, para luego hacerlas desaparecer misteriosamente. Luego esperaron. Y esperaron. Y esperaron.

Varios días más tarde, una vez que había aplastado minuciosamente toda la costa oeste con sus tentáculos, el dios primigenio por fin acudió a la cita, avanzando hasta el desierto de Nevada. Mientras perseguía a algunos humanos, puestos ahí como cebo por los militares, fue blanco de todo el arsenal militar de Estados Unidos. Miles de bombas, disparos, misiles de todo tipo y armas de destrucción masiva impactaron contra su cuerpo, que estalló en cientos de miles de pedazos.

A pesar de que la mayoría de infraestructuras dedicadas a las telecomunicaciones estaban dañadas, la noticia no tardó ni una hora en llegar al resto del mundo: ¡habían destruido a Cthulhu! El Ejército estadounidense había dejado marchar a todos sus miembros, menos los necesarios para operar la artillería, para que se pusieran a salvo, dando la impresión de ser totalmente vulnerables. Habían sacrificado millones de vidas para tener esta única oportunidad, y no la habían desaprovechado.

Pero 34 minutos después Cthulhu apareció de nuevo, entre el humo y el fuego, aparentemente intacto. Invocó sus tentáculos una vez más y aplastó hasta el último centímetro de tierra, destruyendo, ahora si y de una vez por todas, el arsenal completo de los Estados Unidos. La decepción y desesperación se sintieron en todo el mundo como nunca antes, y Cthulhu continuó su camino como si nada hubiera ocurrido.

Pero sí había ocurrido algo crucial: después de lo sucedido, la esperanza que algunos aún albergaban desapareció por completo.

Cthulhu, enfadado por la pasajera derrota sufrida, decidió no dejar ni un alma viva ni una piedra sobre otra en esa parte del mundo. Durante varios días recubrió toda la superficie de Estados Unidos con sus tentáculos, aplastando y derrumbándolo todo, tomándose la tarea con una paciencia y minuciosidad extrema.

Finalmente, la humanidad se rindió. Muchos se escondieron en el desierto u otros sitios secos y alejados del mar, creyendo que así estarían a salvo de los profundos y su odio. Otros siguieron enfrentándose directamente a Cthulhu y sus tropas, sabiendo que tenían las de perder, pero prefiriendo morir a ser capturados. Algunas personas desesperadas empezaron a adorar al dios, pero este ya no necesitaba adoradores. Ahora necesitaba desesperación a un nivel cósmico para poder cumplir sus planes.

Cthulhu se alimenta de la desesperación en estado puro. Y tras tantos milenios se ha dado cuenta de que los humanos son unos grandes canalizadores de la desesperación. El terror puro que puede sentir una persona, esa manera de ver como imposible lo cotidiano o de suplicar directamente por su vida, son miel para los labios del Gran Cthulhu, dios de la desesperación.

Enseña la ciencia que la energía no se crea ni se destruye, sino que se transforma, y también el miedo desprende una energía, que es usada por el primigenio para aumentar su fuerza y poder, hasta límites aún desconocidos por la humanidad. Su intención es salir del planeta antes de que los dioses exteriores descubran que es libre y vayan a por él.

Cuando Cthulhu llegó a este planeta, hace miles de millones de años, fue por equivocación. La Tierra era entonces un campo de pruebas de los dioses exteriores, que querían experimentar con la creación de vida inteligente, pero Cthulhu no lo sabía. Los dioses exteriores, como castigo, lo encerraron en R'lyeh, para que no pudiera interferir de nuevo en su entretenimiento.

Cthulhu sabe que tiene el tiempo justo para escapar del planeta antes de que los dioses exteriores lo encuentren y encierran de nuevo, pero para hacerlo necesita energía. Hasta el momento, ha estado aprovechando la energía recibida para devolver la vida a sus seguidores más poderosos, enterrados en su mayoría con él en la isla. Estas criaturas son las semillas estelares, y son la nueva perdición de todo ser humano.

EL ENEMIGO

Las semillas estelares son como copias en miniatura del propio Cthulhu. Las semillas estelares son físicamente iguales a su creador, aunque del tamaño de un ser humano. Fueron los agentes de Cthulhu a su llegada a la Tierra y construyeron R'lyeh, entre otras maravillas ahora destruidas. Fueron encerrados con su creador y ahora este las está despertando poco a poco.

No todas las semillas estelares fueron sepultadas en R'lyeh junto a Cthulhu, ya que algunas consiguieron huir y esconderse de los dioses exteriores antes de que pudieran darles caza. Durante cientos de millones de años estuvieron escondidos en las profundidades marinas, demasiado asustadas para salir, pero cuando los profundos empezaron a tomar el mundo por orden de Cthulhu, ellas también empezaron a volver a la superficie.

Algunos cultos ya tenían como líder a una de las semillas, que incluso se dejaban ver para convencer a algunos humanos de que adoraran a Cthulhu. Estos humanos, completamente locos por la visión de las semillas, fueron los primeros en morir en cuanto Cthulhu resurgió, al no considerarlos útiles de ninguna manera.

En el momento de comenzar la Campaña del Año Diez, Cthulhu ha conseguido despertar a casi todas las semillas estelares, y las ha repartido por todo el mundo para ayudar a los profundos en su actual empresa: encontrar y torturar humanos para poder recolectar la desesperación del mundo. Todos los núcleos de población profunda del mundo cuentan al menos con una semilla estelar que los ayuda en sus labores y, sobre todo, los vigila para no se dediquen a otras cuestiones más mundanas.

Estas criaturas están ahora dedicadas a vigilar a los profundos para que hagan su trabajo de la forma más eficiente posible, aunque saben que son mucho más eficientes que éstos a la hora de localizar y capturar a los humanos. Las semillas estelares son muchísimo más poderosas que cualquier profundo, y suficientemente numerosas para encargarse de gran parte de los humanos sin problemas.

Miles de estos seres peinarán toda zona sospechosa de estar poblada, acompañados de pequeños ejércitos de profundos que ayudarán a trasladar a los humanos capturados a sus refugios. Son incansables y muy diligentes a la hora de cumplir órdenes, y saben que es importante acabar esta misión lo antes posible.

Lo que no saben es que Cthulhu, que descansa en R'lyeh para ganar fuerzas, tiene unos planes ligeramente diferentes de los que ha informado a sus tropas. En cuanto entienda que la energía que puede sacar de los seres humanos está en su máximo potencial, reunirá a todas las semillas estelares en un mismo lugar y las engullirá por completo, alimentándose así también de su energía y consiguiendo la necesaria para huir de este planeta.

Dejará a los seres humanos en manos de los profundos y abandonará la Tierra, para no volver nunca más. Y aunque parecen buenas noticias, lo cierto es que los profundos, sin su dios Cthulhu para darles órdenes, no necesitan a los seres humanos con vida. Degollarán a todos los capturados y dejarán de buscar al resto, asumiendo que por fin son los amos del planeta.

Es una buena noticia para los pocos que quedan libres, una luz al final de un largo túnel de sufrimiento, angustia y terror en estado puro. Incluso puede que para los capturados sea también una bendición, ya que encontrarán descanso en la muerte, después de años de agonía. Sea como fuere, es un final triste que no llevará a una verdadera liberación de los seres humanos.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

En todo el mundo, los antiguos Gobiernos simplemente no existen. Son solo recuerdos de un tiempo mejor, mientras que los profundos ni siquiera se plantean la posibilidad de gobernar, ya que se limitan a satisfacer los deseos de Cthulhu, resolviendo cualquier otro problema mediante la ley del más fuerte, o del más cruel. Algunos profundos, sobre todo los humanoides, han intentado cambiar esta situación, planteando un cambio de vida para mejorar el ecosistema y poder convivir con la naturaleza. El resto de profundos no solo han hecho oídos sordos a estas propuestas, sino que han matado a la mayoría de quienes las hacían.

Las acciones de Cthulhu no solo han hundido al ser humano, sino que el propio planeta Tierra ha sido dañado, probablemente para siempre. Los tentáculos no solo destrozaron ciudades por todo el mundo, sino todo lo que encontraron, incluidas flora y fauna. Los animales en general están en peligro de extinción, y no parece que haya posibilidades de cambiar eso.

Además, de los tentáculos que fueron destruidos manó una sangre espesa que dejó yermos los terrenos bañados en ella. Lo mismo ocurrió con los fragmentos de tentáculo que quedaron atrás, pudriéndose y contaminando la tierra sobre la que habían caído. Con un saneamiento apropiado de la tierra se podría haber solucionado este problema, pero nadie estuvo ahí para hacerlo y ahora parece una tarea imposible.

Los profundos se alimentan de pescado y algas, por lo que no tienen ninguna intención de recuperar zonas de tierra que no les interesa utilizar. Los seres humanos libres se han visto obligados a sanear la tierra de aquellos lugares donde han podido fundar colonias sin riesgo de ser encontrados. Si bien las plantas y los animales escasean tras el ataque de Cthulhu, el problema que más gravemente amenaza su supervivencia es la falta de agua.

Todos los lugares cercanos al agua son peligrosos. Los profundos, al estar en libertad y carecer ahora de restricciones impuestas por su dios, han empezado a procrear muy rápidamente, ocupando gran parte del planeta. Ahora, cualquier punto de costa es territorio de los profundos, y muchas grandes masas de agua, como lagos, ríos y presas, también. La mayoría de profundos prefieren vivir bajo el mar, donde apenas hay luz, pero el suelo marino también está superpoblado.

El tiempo de gestación, en el caso de los profundos originales, es menos de un mes, y en cada una de ellas nacen decenas de crías de forma simultánea. Diez años después del levantamiento, la población de profundos supera los 8.000 millones, frente a menos de 600.000 seres humanos en libertad.

Los humanos sobreviven como pueden, haciendo vida nómada en mitad del desierto o completamente ocultos en apartadas zonas de montaña. Sea como fuere, invariablemente estarán en lugares difíciles de acceder, fácilmente defendibles y con un ojo puesto constantemente en el cielo, temiendo la llegada de una semilla estelar que se interese en ese lugar.

En algunos casos, la seguridad que proporciona un emplazamiento oculto y con una única entrada, se ha vuelto en contra de quienes la pueblan, ya que al no haber una salida de emergencia los ataques capturan a todos los que están dentro. Las semillas estelares no tienen problema en sacrificar a los profundos, usándolos como carne de cañón para que sean ellos quienes reciban las balas enemigas; así, cuando los humanos agotan su munición, las semillas entran y arrasan con todo, pero sin causar bajas, ya que su objetivo son las capturas.

LO QUE OCURRE EN LOS REFUGIOS DE LOS PROFUNDOS

Los profundos mantienen una rutina bastante parecida en sus refugios desde el principio, incluyendo rotaciones para poder disfrutar todos por igual del placer de torturar a los seres humanos. Han tenido diez años para perfeccionar la técnica, y aunque al principio muchos morían de extenuación, o conseguían suicidarse antes de pasar por el tormento de ser torturados sistemáticamente seis horas diarias, eso ya no ocurre casi nunca.

Atrás han quedado los tiempos en que se confinaba a los humanos de cualquier manera mientras esperaban su turno para ser torturados. Ahora las jaulas donde los mantienen poseen el alimento justo para que sigan vivos y el agua necesaria para que no se deshidraten. Cuando no están siendo torturados, en cada jaula nunca hay más de cinco prisioneros a la vez, suficientes para que se hagan compañía pero no para establecer un plan de sublevación general.

Por si eso no fuera suficiente, todos llevan grilletes en muñecas, tobillos y torso que los mantienen inmovilizados, pegados contra la pared en todo momento. No usan cadenas, pues han comprobado que algunos presos conseguían ahorcarse con ellas, así que los grilletes desde hace tiempo están atornillados en la pared.

Cthulhu se ha dado cuenta de que se absorbe mejor la energía de la desesperación humana estando presente en las sesiones de tortura, por lo que ha establecido que en las sesiones de tortura siempre esté presente alguna semilla estelar, para que puedan observarlas e impregnarse de ellas. No es una labor que disfruten, ya que se limitan a mirar cómo los profundos se divierten torturando.

A las semillas estelares les gusta la acción, especialmente si incluye el sufrimiento de seres humanas, pero eso no incluye la tortura de personas indefensas. Por eso, las semillas estelares se aburren enormemente en los refugios, sin ninguna excitación provocada por la lucha ni ninguna batalla más o menos igualada que pueda suponerles un desafío, así que a veces las semillas estelares se buscan su propia diversión, ya sea degollar a un profundo y echarle la culpa a un humano, obligar a dos profundos a luchar a muerte, atacar su propio refugio para poner a prueba a las tropas, o incluso dejar escapar a un grupo de humanos para perseguirlos y capturarlos después.

Lo importante para las semillas estelares es huir de alguna manera de esa infernal monotonía.

LO QUE OCURRE EN UN CAMPAMENTO HUMANO

Mientras, los humanos que no están siendo torturados también están desesperados. Soportan diariamente la tensión de saber que en cualquier momento puede aparecer una criatura de otro mundo y matarlos a todos. Han escapado de los profundos y conservan su libertad, pero tienen las cosas muy difíciles.

Por lo pronto, mantenerse permanentemente escondidos no es fácil. Se necesita comida, bebida y, de vez en cuando, un descanso del agotamiento que supone estar en alerta perpetua. Por otra parte, la falta de estímulos para vivir y de esperanzas es por sí sola una fuente de angustia a la que cuesta sobreponerse. Además, las batidas de semillas estelares, que buscan supervivientes con gran ahínco, pueden significar el fin de todo el grupo en cuestión de minutos.

Los lugares que de forma más obvia pueden servir de escondite están permanentemente vigilados y algunas semillas estelares dedican su tiempo a sobrevolar exclusivamente los desiertos, buscando oasis donde los humanos puedan intentar sobrevivir. Es posible que una lona de color arena y un buen vigía puedan resolver el problema, pero ¿hasta cuándo?

A elección del DJ, algunos humanos podrían conocer algo más de los planes ocultos de Cthulhu. Quizás un grimorio antiguo explica que se puede hacer más vulnerable al dios primigenio si se separan partes de su cuerpo, o una semilla estelar descubra su plan de devorarlas a todas y busque aliados entre los humanos para combatirlo. Incluso un grupo de profundos humanoides se podría unir a ellos para dar un golpe de mano que les ponga al mando de sus hermanos menos desarrollados.

Los jugadores pueden tener objetivos muy distintos al de acabar con Cthulhu, como es encontrar una solución a largo plazo para su propia subsistencia. Puede que consigan cultivar un alga específica muypreciada para los profundos y, a cambio de unas cuantas dosis, éstos los dejen con vida, o que decidan construir un refugio subterráneo autosuficiente; solo las tareas de gestión y seguridad darían para toda una Campaña.

Es importante que el DJ plantee problemas que, tengan o no solución, mantengan ocupados a los PJ, porque si no sus jugadores se aburrirán o desesperarán. O quizás quiera profundizar en ese sentimiento con la partida y conseguir agobiar a los jugadores, dándoles un poco de esperanza para arrebatarles por completo en la siguiente sesión de juego.

Si ese es el efecto que el DJ quiere conseguir, debería contar antes con el beneplácito de sus jugadores, asegurándose de que conozcan sus intenciones y sepan lo que se va a contar; en caso contrario, es muy fácil que se sientan tan frustrados que deseen abandonar la partida. Puede ser un maravilloso experimento como juego de rol, pero si no es divertido de alguna manera, no funcionará.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE NO TODO DUERME ETERNAMENTE ☀

DEFICIENCIAS: Población, Libertad, Tortura, Cordura, Alimentación.

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



SEMILLA ESTELAR

Físico 5, Mental 3, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- ⌚ *Semianfibio*: Por cada día fuera del agua, sufrirá un punto de Estrés Físico Temporal.
- ⌚ *Coraza*: Tiene una Coraza Física de 3.
- ⌚ *Tentáculos*: Puede usar los tentáculos como herramienta (+1) en combate.
- ⌚ *Alas*: Puede invocar alas para volar a la velocidad de un avión comercial.
- ⌚ *"Buscar seres vivos"*: Puede usar este Aspecto Mental para mejorar sus tiradas Mentales.

REGLAS ESPECIALES

GRIMORIOS ANTIGUOS

En algún momento de la partida los PJ pueden hacerse con algún tipo de documento, probablemente unos pergaminos ajados por el tiempo escritos en una lengua muerta, que hable de Cthulhu y el resto de primigenios. Son escabrosos testimonios de personas que llevaban años caminando por la senda de la locura, pero que no están faltos de verdad.

Las pesadillas que provoca Cthulhu provienen de su subconsciente y por tanto a veces contienen información relevante sobre él. Son datos muy confusos, imágenes que, por sí mismas, no dicen nada, pero que puestas en el orden preciso podrían ofrecer los datos que necesitan los PJ para acabar con el dios, volver a encerrarlo, o ayudarle a abandonar el planeta de una vez por todas.

Son los PJ quienes deben decidir qué hacer con lo que averigüen. El DJ también podría proporcionarles información que parezca apuntar a una acción o lugar concreto, solo para que descubran que significa justo lo contrario cuando ya no haya vuelta atrás. Sea como fuere, la información no será sencilla de descifrar, y consumirá la salud mental de quien lo intente.

Leer algún documento sobre los planes o deseos de Cthulhu requiere hacer una tirada por situación estresante. La dificultad de esta tirada queda a elección del DJ, pero nunca debería ser menor que baja Intensidad, media Cercanía ni mayor que alta Intensidad, media Cercanía. Por otra parte, la mera lectura de uno de estos textos puede llamar la atención de Cthulhu, que en ese caso intentará volver loco con pesadillas al lector, tal como se explica en la página 181.

Todo aquello que se haya escrito como ficción, al estilo de los relatos de Lovecraft o su círculo, no activará la situación estresante, ya que lo importante es la conexión mental que producen esos textos con el dios primigenio, y la comprensión de que todo eso es cierto. La búsqueda de los verdaderos documentos sobre Cthulhu puede dar para una Campaña completa, en la que por azar se consiga el primero, que contiene pistas sobre la ubicación de los demás.

Antiguos mausoleos, pueblos sumergidos y demás lugares de difícil acceso pueden albergar más grimorios y, con ellos, una salida del sufrimiento que Cthulhu ha traído al mundo.

ENTRADA AL REFUGIO

ESCENARIO



Los lugares de la superficie donde viven los profundos están fuertemente vigilados. El tránsito de vehículos está limitado y el olor es asqueroso.

Los profundos no tienen interés en permanecer en la superficie mucho tiempo, por lo que no han construido ni un solo edificio. Solo utilizan los que aún están en pie, sin repararlos ni adecuarlos en ningún modo.

En la mayoría de refugios es relativamente fácil encontrar grietas o zonas en ruinas por las que entrar al interior del refugio (o salir al exterior), sin ningún tipo de vigilancia.

Dentro de los refugios si hay patrullas de vigilancia, y ante cualquier aviso amenaza, no habrá ni un solo profundo que no acuda. Su única arma es la fuerza bruta, ya que la estrategia nunca se les ha dado bien.

Además, hay que recordar que los profundos no usan armas de fuego, así que unos humanos con un par de rifles pueden resultar muy destructivos.

COSAS QUE HACER:

- ⌚ Hacerse pasar por un profundo como método de infiltración.
- ⌚ Crear una distracción para alejar a los profundos del refugio.
- ⌚ Justo cuando va a empezar el ataque, ayudar a unos humanos a fugarse.
- ⌚ Buscar un grimorio clave que está enterrado debajo del refugio.
- ⌚ Presenciar cómo una semilla estelar se une a la defensa.
- ⌚ Ver cómo uno de los humanos recién capturados hace estallar una bomba.
- ⌚ Llegar a un acuerdo comercial con los profundos y ser detenido al llegar al refugio.

ESTADOS UNIDOS

ESCENARIO



Aunque no muriera en el ataque, a Cthulhu le sentó especialmente mal que el Ejército estadounidense lanzara todo su arsenal de misiles y proyectiles contra él.

Por eso, no solo destruyó por completo Estados Unidos, sino que periódicamente visita el país para asegurarse de que nada vuelva a florecer en su tierra.

Algunas personas, al saber que no hay profundos allí, han intentado llegar a Estados Unidos para buscar refugio. Es una dura empresa, pero hay quien lo ha conseguido.

Algunos han conseguido utilizar búnkeres y otras edificaciones subterráneas para sobrevivir al paso de Cthulhu, y lo cierto es que, aparte de su aislamiento de la superficie, les va bastante bien.

Cthulhu aparecerá de vez en cuando e inundará de tentáculos toda la superficie de Estados Unidos, pero si la entrada está cubierta, no habrá más problema.

COSAS QUE HACER:

- ➊ Crear un refugio subterráneo propio.
- ➋ Encontrar misiles nucleares. Emboscar a Cthulhu de nuevo.
- ➌ Tras reunirse cientos de semillas estelares, presenciar cómo Cthulhu empieza a engullirlas.
- ➍ Encontrar un grimorio y huir antes de que vuelva Cthulhu.
- ➎ Entrar en un refugio nuclear para encontrar supervivientes poco amistosos ya instalados allí.
- ➏ Recibir una señal de socorro desde Washington DC.
- ➐ Explotar los depósitos de gas bajo Yellowstone para dañar a Cthulhu.

ESCONDIDOS DE LAS SEMILLAS

ESCENARIO



El día a día de los humanos que no han sido capturados está lleno de problemas, y las semillas estelares son uno más.

De vez en cuando, una semilla encontrará un grupo de personas que han conseguido huir y hará lo imposible por detenerlas.

Las semillas estelares disfrutan de la emoción de la caza, así que es poco probable que preparen un plan infalible para asesinar a todos los humanos.

Sin embargo, sí se ponen retos. Son criaturas muy poderosas y lo saben, así que una vez localizadas los humanos, la semilla estelar puede atarse un brazo a la espalda, o dejar de utilizar las alas, o añadir cualquier otra dificultad que convierta la búsqueda y captura en un desafío.

No obstante, si en algún momento se ven superadas, no dudan en luchar a pleno rendimiento. Cualquier cosa con tal de ganar la pelea y llevar a sus presas al redil.

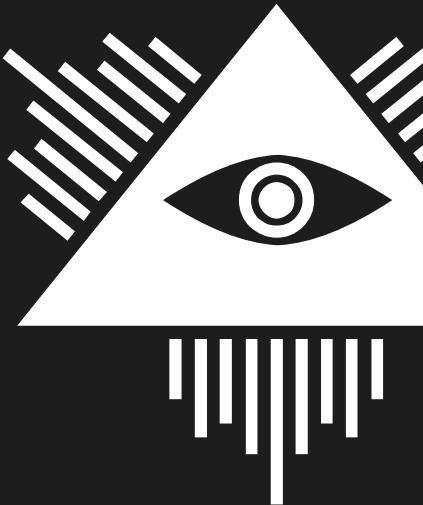
COSAS QUE HACER:

- ⌚ Tratar de escapar después de que la semilla estelar mande a decenas de profundos a hacer el trabajo mientras ella observa.
- ⌚ Ser liberados por una semilla estelar, que pide a los PJ que se esfuercen más la próxima vez.
- ⌚ Dejarse localizar para conseguir un grímorio que está en manos de una semilla estelar.
- ⌚ Después de que un compañero se rompa la pierna y sus gritos alerten a una semilla estelar, los PJ deben decidir qué hacer con él.
- ⌚ Aceptar el ofrecimiento de alianza de una semilla estelar después de ser localizados por ella.
- ⌚ Intentar convencer a una semilla estelar de que son profundos de incógnito.
- ⌚ Dejarse capturar para salvar a alguien que está atrapado en un refugio.



APÉNDICES





«He aquí que viene con las nubes, y todo ojo le verá, y los que le traspasaron; y todos los linajes de la tierra harán lamentación por él. Sí, amén.

Yo soy el Alfa y la Omega, principio y fin, dice el Señor, el que es y que era y que ha de venir, el Todopoderoso»

-La Biblia; *Apocalipsis 1:7-8*

EL MUNDO ABREVIADO

Las reglas ya están descritas, pero puede que, como DJ, no sepas cómo enfrentarte al material que tienes delante. Por esa razón, el libro trae un compendio de ayudas para dar ideas y nuevas formas de uso al manual.

El capítulo de apéndices cuenta con las siguientes secciones:

- ➊ **Consejos para el DJ (*Solo para el DJ*):** En esta sección de hace hincapié en conceptos a desarrollar durante la Campaña y se presentan trucos sencillos para crear una atmósfera de juego adecuada y re conducir a los jugadores más problemáticos.
- ➋ **Obras recomendadas:** En esta sección se listan obras de distintos formatos que pueden servir de inspiración para que el DJ desarrolle sus propias Campañas y ambiente sus partidas.
- ➌ **Ficha y ayudas de juego:** En esta sección se incluyen la ficha de personaje (preparada para imprimir) y una tabla de acceso rápido con un resumen de las reglas para ayudar al DJ en la sesión de juego. Se pueden imprimir para llevarlas a todas partes y así poder jugar en cualquier momento.
- ➍ **Índice:** Un listado por orden alfabético de las secciones y términos más importantes del juego, acompañados de la página donde se explican.

CONSEJOS PARA EL DJ

SOLO PARA EL DJ

IDEAR y dirigir una Campaña no es difícil, pero quizás puedas aprovechar alguno de estos consejos si te encuentras un poco perdido.

Las Campañas de *El fin del mundo* siempre tendrán el mismo comienzo, con los personajes en el lugar real donde están sentados y el mundo deshaciéndose a su alrededor. También se puede utilizar la opción de retrasar el reloj un poco e iniciar la partida unas horas antes, cuando los jugadores estaban llegando al lugar de la sesión de juego. Muchas veces es más interesante iniciar la acción en la calle, ya que al estar en un terreno abierto mermarán sus posibilidades de hacerse fuertes en una zona segura.

También puede ocurrir justo lo contrario y que el DJ prefiera adelantar el reloj e iniciar toda la acción más tarde, en el momento en que cada PJ ha vuelto a su casa tras la sesión de juego. Al empezar separados, tendrán que dedicar el Primer Acto de la partida a unirse de nuevo, lo que te daría la ocasión para transmitirle a los jugadores una idea general de lo que está ocurriendo en la ciudad.

CONOCIENDO TU CIUDAD

Puede darse el caso de que los jugadores decidan dirigirse a una parte de la ciudad que conocen mejor que tú, en busca de algún lugar que usar como refugio. Esta posibilidad tiene aspectos positivos y negativos, y dependerá de ti permitirlo o dirigir la partida a un terreno que sí conozcas.

Dejar que los jugadores elijan donde se desarrollará la historia es ideal para que se sientan integrados en la acción, y puedan tomar decisiones en base a conocimientos reales.

En estos casos, tendrás que detener la acción un momento para que te describan estos lugares, incluso dibujando un mapa, y te hablen de algunos de los personajes que pueden encontrar allí. Solo con esta pausa habrás conseguido que los jugadores tengan un interés mucho mayor en la partida y que además empiecen a pensar en la sesión de juego como una competición contra el DJ, que representa todo lo que puede salir mal en *El fin del mundo*.

La parte negativa de esto es que, como DJ, te verás obligado a improvisar mucho más, y que la historia que quieras contar podría desdibujarse al tener que encajar con las decisiones de los jugadores. Aparecerán demasiados PNJ basados en personas reales que tú no conoces pero ellos sí, y eso puede derivar en momentos en los que detengan la narración para decírtelo que “tal persona nunca haría eso” o “esa casa no tiene eso”. Ese es un buen momento para recordarles que tú eres el director de la partida y que esta sucede en un mundo de ficción, en el que la diversión y el buen desarrollo del juego deben primar ante el realismo.

Si, por el contrario, prefieres mantener un control más estricto sobre la Campaña, evita sitios de los que no tengas conocimiento de primera mano, al menos si los jugadores han estado allí. Hay cientos de formas de redirigir el desarrollo de los acontecimientos, desde derrumbamientos, turbas o incendios hasta PNJ que aparecen para exigir o proponer otro curso de acción.

Pero no lo fuerces. Si los jugadores, incluso con esas advertencias, persisten en seguir por el mismo camino, lo mejor es tragarte lo que tengas preparado y darles libre albedrío. Ya recuperarás parte de lo que has creado, modificándolo sobre la marcha o entre sesiones de juego para que encaje con la partida, o los reconducirás en un momento posterior de la Campaña. En caso contrario solo conseguirás tener un grupo de jugadores frustrados, deseosos de que termine la partida para poder despotricular de tu labor como DJ.

¿QUÉ QUIERO CONTAR CON MI PARTIDA?

Algo que se suele obviar en los juegos de rol es la intención narrativa. Los DJ imaginan una historia y se la plantean a los jugadores, que reaccionan a lo ocurrido, cambiando a veces la dirección prevista de la narración.

En *El fin del mundo* hay demasiados elementos que no se pueden controlar, desde que un jugador decida que lo más importante que puede hacer es salvar a su madre hasta que otro se niegue bajo ningún concepto a abandonar la aparente seguridad de la casa en la que se encuentran.

Puede resultarte frustrante sentir que no puedes contar tu historia, por lo que es recomendable que crees un *Leitmotiv*, un concepto o idea que sirva de motor para lo que quieras contar. Por ejemplo, *El Señor de los Anillos* trata de un grupo de individuos que tiene que tirar el anillo en el Monte del Destino, pero su *Leitmotiv* sería la amistad y la lucha entre el bien y el mal.

Impregna cada Escena con esa idea. Si quieras hablar, por ejemplo, de cómo el amor puede romper cualquier barrera, introduce personajes que se sacrificuen por su pareja, o que mueran junto a esta, atrapados en un incendio pero con una sonrisa en los labios. Enseña personas que abandonan a su pareja a su suerte y luego sufren la peor de las desgracias, y plantea este tipo de conflictos a tus jugadores.

Elige tu *Leitmotiv* sabiamente y usa Escenas sueltas para dejar claro el enfoque a tus jugadores.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL FORMATO SERIE

La novela tiene un lenguaje que no comparte con la pintura. La pintura tiene un lenguaje que no comparte con el cómic. El cómic tiene un lenguaje que no comparte con el cine, al igual que este con el teatro, y el teatro con la música y la música con la literatura.

Todas las historias se pueden contar en todos esos formatos, independientemente de su género o de la profundidad del tema a tratar, aunque una misma historia se contará de manera muy diferente en cada uno de ellos.

Con el rol pasa algo parecido. Tiene un formato propio, con una reglas y convenciones que tienen más que ver con la interacción de los *espectadores* (que también son creadores) con la historia que con el sistema de juego elegido.

Todo esto que suena, que puede sonar tan profundo, se resume en un solo consejo: no copies tal cual la historia de una peli, un tebeo o un libro, porque no te va a funcionar en una partida.

Los giros argumentales de una película (o una obra de teatro, o una novela, etc.) son decididos exclusivamente por un único autor, que maneja a su antojo tanto los personajes secundarios como los protagonistas, así como el entorno en el que se encuentran. En cambio, el rol es un medio único en el que espectador y personaje son la misma persona.

Todo indica que la narrativa que más se parece al rol es la de un buen número de series de televisión. En estas series, lo más importante son los personajes, así que cuentan historias ricas y profundas creadas *ex profeso* para prolongar su historia con nuevas temporadas, sin que se agote el interés en ellos.

Así, los guionistas de las series de televisión trabajan con personajes de carácter muy definido, con una evolución e historia comunes, que conviven en un escenario ya conocido, y tienen que pensar en elementos (al menos uno por capítulo) que les presenten un conflicto, dejando que la acción se desarrolle de forma natural por sí misma, redirigiéndola solo cuando resulta totalmente necesario.

Un DJ tiene que llevar a cabo esta misma tarea, con personajes manejados por los jugadores y escenarios creados por el diseñador del juego. Las Campañas podrían compararse con las temporadas de la serie, y las sesiones de juego con los capítulos.

Así que toma nota de unos cuantos trucos de las series de televisión para mejorar tus partidas.

EL INICIO

Para poner en situación al espectador y capturar su atención, algunas series suelen comenzar sus episodios con una breve Escena de un crimen o cualquier otro suceso que marcan lo que ocurrirá en él.

En los juegos de rol se puede usar este mismo recurso, presentando una Escena corta en la que los jugadores interpretan PNJ (sin ficha) a partir de unas directrices de comportamiento muy generales, sin saber lo que les va a ocurrir. Para *El fin del mundo*, se podría jugar una Escena donde unos perfectos desconocidos son afectados por el evento que inicia el desastre global o el conflicto ideado para esa sesión de juego.

Como DJ no te interesa desvelar elementos importantes de la ambientación antes de tiempo, así que estos PNJ pueden ser personajes que escuchen lo que pasa pero no lo vean, o también podrías cortar la Escena antes de que presencien lo más peligroso.

LA SINTONÍA

Todas estas series tienen un tema musical al comienzo del capítulo, que marca su ritmo y su tono, e incluso su *Leitmotiv*.

En una partida de rol, elegir una buena canción que reconozcan tus jugadores puede hacer que se centren en el juego más fácilmente. Además, es interesante pedirles que describan una pequeña Escena sobre sus personajes que los ponga en situación. Algo simple de un par de segundos, como un plano del personaje preocupado mirando a su familia desprotegida o tirando furioso un dardo a una diana adornada con la foto de su enemigo.

Los jugadores pueden tardar en entrar al juego, pero a la larga conseguirás que traigan pensada la Escena de casa, y que por lo tanto estén más involucrados y preparados para jugar. Además te puede servir para averiguar de forma sencilla qué quieren conseguir con su personaje en esa sesión de juego.

Para *El fin del mundo*, es esencial elegir la canción adecuada: no contarías la misma historia empezando la sesión con *It's the End of the World* de REM que empezándola con *Avenue of Hope* de I Am Kloot. Incluso distintas versiones de una misma canción pueden dar diferentes ideas, y se puede jugar a usarlas en distintos capítulos para dar unidad a la Campaña y a la vez distintos ambientes emocionales a los diferentes capítulos. Así, el positivo *Imagine* de John Lennon puede ser muy diferente al funesto de A Perfect Circle o incluso a la versión más onírica de Eva Cassidy.

LA TEMPORADA

Todo el que haya visto suficientes series se dará cuenta que los capítulos son muy diferentes al comienzo, a mitad y al final de cada temporada. Esto se debe a una estructura por pulsos dramáticos que tienen casi todas las obras narrativas, sea cual sea el formato.

Al principio de la serie todos los personajes se encuentran en lo que se llama una situación de normalidad, que no tiene por qué ser nada normal. Los personajes de *Friends* son un grupo de amigos que viven y pasan todo el tiempo juntos, mientras que en *Fringe* se nos presenta a una agente del FBI que tiene una aventura con su compañero.

La estructura de pulsos dramáticos habitual en estas series, conocida en su conjunto como arco de temporada, es la siguiente:

- 1\ Detonante:** Un evento que modifica la *situación de normalidad*. En *Friends*, Rachel aparece vestida de novia en el bar y Ross, recién divorciado, recuerda haber estado enamorado de ella. En *Fringe*, Olivia se da cuenta de que necesita la ayuda de un científico loco para resolver un caso extraño.
- 2\ Primer giro:** Cuando los personajes principales toman una decisión que condiciona el resto de sus acciones. En *Friends*, Ross decide “coger un cucurcho” e ir a por Rachel. En *Fringe*, Olivia quiere saber para quién trabajaba su compañero, traidor a su patria y a su confianza.

- 3\ Punto medio: Cuando la trama se complica. En *Friends*, Ross no se atreve a declararse a Rachel tras repetidos intentos. En *Fringe*, Olivia conoce a Jones, un bioquímico preso en Alemania que parece saber mucho sobre la organización con la que trabajaba su compañero.
- 4\ Peor momento: Cuando todo parece perdido y los personajes se dan por vencidos. En *Friends*, Rachel empieza a salir con Paolo, su vecino italiano. En *Fringe*, el científico Jones consigue escapar de su prisión y desaparece sin dejar rastro.
- 5\ Segundo giro: Cuando se introduce en la trama un nuevo elemento (un dato, un arma, un aliado, etc.), que renueva las esperanzas de los personajes o les da motivos para rendirse definitivamente. En *Friends*, Ross ve a Rachel feliz con Paolo y alejarse de ella. En *Fringe*, descubren que Jones está abriendo portales a otra dimensión y encuentran la forma de seguirle.
- 6\ Clímax: El enfrentamiento final de los personajes con su destino. En *Friends* es Rachel la que descubre que Ross estaba interesado en ella y va en su búsqueda. En *Fringe*, Olivia y su equipo intentan impedir que Jones pase al otro universo.
- 7\ Desenlace: El enfrentamiento concluye (bien o mal) y todo vuelve a la normalidad. Lo siento, chicos, pero para saber cómo termina la primera temporada de cada serie, tendréis que verlas.

Como veis, series tan dispares como *Friends* (una comedia ligera) o *Fringe* (ciencia-ficción compleja) tienen estructuras similares. Sin embargo, hay numerosas diferencias narrativas entre ellas, que dan idea de la diversidad de historias que permite este modelo de pulsos dramáticos.

En *Fringe*, además de la principal, hay otras tramas que continúan de episodio en episodio, mientras que en *Friends* las tramas de los demás personajes empiezan y terminan en el mismo episodio. También hay diferencias en el desenlace, que en el caso de *Friends* es abierto y deja la resolución de la intriga para el comienzo de la siguiente temporada, y en el de *Fringe* es cerrado, terminando la trama del doctor Jones e iniciándose otra que se terminará de plantear en el primer episodio de la segunda temporada.

Asimismo, el avance de la trama principal es diferente. En *Friends* casi toda la trama principal se condensa en los dos primeros y dos últimos capítulos de la temporada, mientras en *Fringe* esta se va desgranando poco a poco durante la temporada. Incluso la trama de Jones vuelve a aparecer más adelante como un elemento más del argumento.

Sea como fuere, te puede resultar más práctico plantear tu Campaña de esta manera, con una estructura clara cimentada en ciertos sucesos o informaciones que provocan reacciones en los jugadores (pulsos dramáticos), que además te permite recoger esas reacciones para crear las siguientes tramas, que como una serie de Escenas concretas que incorporar a la Campaña.

EL CAPÍTULO

Dependiendo de cómo quieras enfocar la Campaña, quizás te interese plantear sesiones de juego con objetivos muy claros que se consigan al final de cada sesión, o por el contrario prefieras plantear un mundo abierto en el que los jugadores puedan moverse libremente para encontrar una historia de su interés, o incluso generarla ellos mismos. Sea cual sea la decisión, todos los capítulos pueden estructurarse conforme a los mismos siete puntos que se han detallado para la temporada; es lo que se llama el *arco del capítulo*.

Este arco está a su vez dividido en tres actos, que el sistema STRES ha incorporado como mecánica de juego. Así, se puede hablar de que el Primer Acto se compone de los dos primeros pulsos dramáticos, el Segundo Acto de los tres intermedios y el Tercer Acto de los dos últimos.

La sesión empieza con el inicio del apocalipsis (detonante) y las consecuencias de este se narran hasta el momento que decida el DJ como pausa del Primer Acto, marcado por una decisión que los jugadores deberán tomar (primer giro) para crear la historia del siguiente Acto.

En ese Segundo Acto, los personajes definirán a qué se quieren enfrentar y cómo lo harán, explicando el DJ por qué pueden o no pueden hacer cada cosa. Aquí los tres siguientes puntos se desdibujan, pero se pueden enumerar como la decisión por parte de los jugadores de cómo abordar el objetivo (punto medio), las complicaciones que explica el DJ (peor momento) y la respuesta de los jugadores para sortearlas (segundo giro), que lleva directamente al Tercer Acto.

El Tercer Acto empieza con el momento en que los jugadores están en disposición de cumplir su objetivo y no termina hasta que finalice el enfrentamiento (clímax). Finalmente, con las narraciones del final del episodio, se puede pedir a los jugadores que narren cómo viven sus personajes la resolución del objetivo (desenlace) para pasar directamente a la fase de evolución de personaje.

LOS CLIFFHANGERS

Hay muchas obras, sobre todo cómics y series, que parten en dos números o episodios consecutivos el momento del clímax. Esta técnica encaja perfectamente en los juegos de rol y puede resultar crucial para que tus jugadores estén deseando que llegue el momento de continuar la Campaña.

El término *Cliffhanger* significa literalmente “colgar de un precipicio”, y procede de antiguos series en los que el protagonista siempre parecía enfrentarse a una muerte segura al final de cada episodio, para salvarse al principio del siguiente.

Puedes usar esta herramienta terminando la sesión en el momento más emocionante, e incluso dejar en el aire el resultado de una tirada de dados decisiva para la supervivencia de los PJ. Por otra parte, terminar así es peligroso porque tendrás que prepararte la siguiente sesión de juego teniendo en cuenta las consecuencias directas de superar o fallar dicha tirada, lo que implica doble trabajo.

Incluso se puede terminar la temporada de juego de esa manera, presentando un nuevo dato que da una vuelta de tuerca a la trama en el último segundo. Esto debería alentar a los jugadores a averiguar más sobre la trama y esperar ansiosamente una nueva temporada (al menos).

HAZ TUYA LA AMBIENTACIÓN

Puede que te gusten todas las ambientaciones propuestas en el libro, pero también es posible que ninguna sea totalmente de tu agrado. Tal vez te guste la sección “Año Diez” de la tercera ambientación pero te encantaría jugarla tras los acontecimiento del “Año Uno” de la primera ambientación, con los enemigos de la cuarta.

Es tu libro, así que si quieres recortar las páginas y pegarlas en otro orden, es decisión únicamente tuya. Y si el resultado es mejor que el propuesto en el libro, por favor, no se lo enseñas a mi editor. Me gusta mi trabajo.

Pero para hacer estos cambios, debes preguntarte algunas cosas importantes y analizar escrupulosamente las respuestas para que todo tenga consistencia.

- ⌚ **¿Qué repercusiones tiene la forma de actuar del enemigo?** Si quieres cambiar al enemigo y dotarle de nuevas características, o situar en otro lugar algún acontecimiento o darle otra importancia, piensa antes de hacerlo por qué ese elemento es así y aparece en ese momento justo. Todos los enemigos, de una manera u otra, están pensados para que entren en un momento y orden determinado, así que estudia las repercusiones de tus cambios antes de realizarlos.
- ⌚ **¿Por qué la gente reacciona de esa manera?** De la misma manera, puede interesarte como DJ que algunas personas interpreten la aparición del enemigo de otra manera, o que el porcentaje de personas sea diferente para que ganen o pierdan en enfrentamientos específicos. La mejor forma de que cambien sus reacciones es cambiando el enemigo, pero también puedes hacerlo eliminando de la ecuación ciertos elementos o muertes puntuales.
- ⌚ **¿Debería introducir elementos externos al holocausto para modificar la trama principal?** Si no se te ocurre una manera de modificar a los enemigos para producir los cambios que necesitas en la historia, lo mejor es añadir algún elemento externo, como un grupo radical que toma el Congreso cuando estalla el holocausto o un ataque militar de un país debido a un fallo informático.
- ⌚ **¿Cómo reaccionarían en el juego los gobernantes actuales y reales?** El juego funciona mucho mejor con personas reales, conocidas por los jugadores. Si no se han incluido en el libro las posibles reacciones de gobernantes actuales es simplemente porque este juego debería funcionar atemporalmente, así que no tiene sentido añadir nombres de dirigentes reales que serán sustituidos en pocos años.

IMPLICA A LOS JUGADORES

Una de las labores más importantes del DJ, y a la vez de las más difíciles, es conseguir que los jugadores se sientan de verdad involucrados en la partida. El sistema STRES tiene muchas mecánicas para ayudarte en esta labor, y el que el juego se centre en los jugadores y su entorno lo hace más sencillo aún.

Presta atención a las cosas con las que más disfruta cada jugador e intenta introducirlas, aunque sea en un segundo plano, en todas las sesiones de juego. Hay que recordar que los jugadores son a la vez los espectadores y narradores de la partida, y tienen que disfrutar la historia. Si reaccionan mejor a las historias de acción y violencia, intenta incluir tu *Leitmotiv* en Escenas que encajen con esa descripción, o si por el contrario prefieren la interpretación, define muchos personajes para que interactúen con ellos, y si lo que más disfrutan es la investigación, presenta enigmas (y sus pistas) cada cierto tiempo.

Aun así, hay jugadores que controlan la narración mucho mejor que otros y pueden eclipsar a los demás. Por eso es bueno distinguir pronto a los jugadores menos activos e introducir tramas que les afecten directamente. No tiene por qué ser nada especialmente violento, pero sí que oblige a dicho jugador a tomar decisiones y, durante cierto tiempo, tomar el protagonismo de la historia.

Los jugadores más experimentados sabrán integrarse en las historias de otros y encontrar sus pequeños momentos de gloria para interpretar, así que déjalos un poco de lado y tírales un hueso de vez en cuando.

INFORMACIÓN ÚTIL

Podemos inventar libremente muchos elementos de nuestras Campañas sin consecuencias negativas, pero en otros casos puede ser necesario un poco de documentación, que además te puede dar nuevas ideas. En el caso de *El fin del mundo* hay ciertos organismos gubernamentales que se pondrán en acción en cuanto surjan los primeros signos de la crisis.

La gestión de emergencias es un asunto muy serio, tratado en docenas de manuales, y está regulada por infinidad de normativas al respecto, que cambian en cada país y a veces incluso en cada una de sus diferentes regiones. Por eso, si quieras darle un ambiente más real a los encuentros con militares o demás equipos de emergencias y no describirlos únicamente como personas que corren de un lado a otro pareciendo ocupadas, te recomiendo fervientemente tres páginas web:

- **Unidad Militar de Emergencias (www.ume.mde.es):** Información exhaustiva sobre los procedimientos de esta unidad, que se creó con la única función de reaccionar a emergencias civiles de manera inmediata y con precisión militar. La página dispone de datos precisos sobre las unidades operativas e incluye fotografías y descripciones del equipo del que disponen, así como de sus vehículos y campamentos para damnificados.

- **Ejército de Tierra (www.ejercito.mde.es):** Con una estructura muy similar a la anterior, explica de una manera muy accesible el funcionamiento general y la jerarquía del Ejército de Tierra español. Al igual que el anterior enlace, dispone de un listado del material utilizado por el Ejército incluyendo armamento, vehículos de tierra y material diverso. Las páginas del Ejército del Aire y la Armada serán menos útiles para documentarte para tus Campañas, pero disponen de una información similar.
- **International Association of Emergency Managers en España (www.iaem.es):** Página que se hace eco de las noticias a nivel nacional que estén relacionadas con desastres naturales y que incluye un plan de emergencias detallado a nivel estatal y territorial, en el que se explican los pasos a realizar por los equipos de emergencias.

Buscar información sobre otras instituciones de este tipo, como la FEMA estadounidense, o reportajes de algunas catástrofes famosas pueden ser interesantes, ya que pueden proporcionarte ideas para alguna Campaña.

OBRAS RECOMENDADAS

Recopilamos aquí las fuentes de las que beben las ambientaciones de este manual, tanto para honrarlas como para que también os podáis inspirar en ellas a la hora de crear vuestras historias.

Cómics:

Thor

de Walter Simonson (1977-1986)

Diosa

de Garth Ennis (1996)

Juegos:

La llamada de Cthulhu

de Sandy Petersen y Lynn Willis (1983)

El rastro de Cthulhu

de Kenneth Hite (2008)

Libros:

La Biblia

de varios autores (fecha indeterminada)

La Edda poética

traducido por Snorri Sturluson (1916)

La llamada de Cthulhu

de H.P. Lovecraft (1926)

2012: La profecía maya

de Alberto Beuttenmüller (1996)

Páginas web:

Mundo Gaia

(<http://www.nuevagaia.com.ar/calendariomaya>)

Google Maps

(¡gracias por todo!)

Wikipedia

(¡tú más!)

Películas:

El día de la Bestia

de Álex de la Iglesia (1995)

El guerrero número 13

de John McTiernan (1999)

Beowulf

de Robert Zemeckis (2007)

2012

de Roland Emerich (2011)

Radio:

La rosa de los vientos

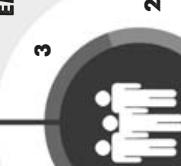
de Juan Antonio Cebrián y Bruno Cardeñosa (Onda Cero)

Videojuegos:

Apocalypse

de Neversoft (1998)

EL FIN DEL MUNDO

JUGADOR	CONCEPTO	FÍSICO	MENTAL	SOCIAL	ASPECTO	ESTRÉS	CORAZA	
		 DESTREZA 3 3 2 1 0 0 0 0	 LÓGICA 3 3 2 1 0 0 0 0	 CARISMA 3 3 2 1 0 0 0 0	ASPECTO + _____ - _____	 3 3 2 1 0 0 0 0	ESTRÉS 3 2 1 0 0 0 0 0	CORAZA 3 2 1 0 0 0 0 0
					ASPECTO + _____ - _____	 3 2 1 0 0 0 0 0	 3 2 1 0 0 0 0 0	
						 3 2 1 0 0 0 0 0	 3 2 1 0 0 0 0 0	

EQUIPO

SECUELAS TEMPORALES

FÍSICO

SOCIAL
MENTAL
LAS TEMPORALES

SECUELAS PERMANENTES

COMBATE A DISTANCIA

DISPARO			MANIOBRA DEL BLANCO		
DISTANCIA	DIFICULTAD	NIVEL DE ÉXITO	DIFICULTAD (BASE)	NIVEL DE ÉXITO	
				ACERCAMIENTO	ESCAPE
10 METROS (DISTANCIA DE CARGA)	3	2	4	3	7
20 METROS	4	3		4	6
40 METROS	5	4		5	5
60 METROS	6	5		6	4
100 METROS	7	6		7	3

DIFICULTAD = DISTANCIA + (COBERTURA + MOVIMIENTO + VARIOS) + NIVEL DE ÉXITO DEL OBJETIVO

DAÑO = NIVEL DE ÉXITO + ARMA

COBERTURA	MOVIMIENTO	VARIOS
AL DESCUBIERTO: Dificultad +0	QUIETO: Dificultad +0	MIRILLA: Dificultad -2
SEMICUBIERTO: Dificultad +1	EN MOVIMIENTO: Dificultad +1	DISPARO EN RÁFAGA: Dificultad -1
CASI CUBIERTO: Dificultad +2	EN COMBATE: Dificultad +2	GRAN CALIBRE: Dificultad +1
		OBJETIVO ENORME: Dificultad -1 / -2

ARMAS

ARCO: +3 / +1	PISTOLA: +4 / +2	SUBFUSIL: +3 / +1
BALLESTA: +3 / +1	PISTOLA (GRAN CALIBRE): +5/+1	GRANADA: +10* / +10*
HONDA: +2 / +0	ESCOPETA: +6 / +0	LANZACOHETES: +10* / +10*
BOOMERANG: +1 / +2	METRALleta: +4 / +2	RIFLE DE FRANCOTIRADOR: +5 / +5
PIEDRA: +1 / -1	CAÑÓN: +10 / +5	GATLING: +5 / +3

COMBATE CUERPO A CUERPO

TIRADA ENFRENTADA		DAÑO		
		TAMAÑO	CARACTERÍSTICAS	
CONCEPTO	(+0 / +2)	PROTECTOR	+0	IMPROVISADA -1
ASPECTO	(+0 / +2)	PEQUEÑO	+1	CONTUNDENTE +0
HERRAMIENTA (ARMA)	+1	MEDIANO	+2	FILO +1
POSICIÓN ESTRÁTÉGICA	(+0 / +2)	GRANDE	+3	MOVIMIENTO +1

DAÑO = NIVEL DE ÉXITO + TAMAÑO (+0 / +3) + CARACTERÍSTICAS
DESANGRAMIENTO = LÓGICA (DIFICULTAD 4-6 / 3 ÉXITOS)

TIRADA ENFRENTADA					
INICIATIVA					
 VS  (EMPATE = +1 AL DEFENSOR)					
GRADO DE HABILIDAD					
1. ATRIBUTO 			6. POSICIÓN ESTRÁTÉGICA (+0 / +2)		
2. CONCEPTO (+0 / +2)			7. VARIOS (*)		
3. ASPECTO (+0 / +2)			8. APOYOS (+1 O ATRIBUTO COMPLETO)		
4. ESTRÉS PERMANENTE (-0 / -2)			9. SOBREESFUERZO (+1 / +3)		
5. HERRAMIENTAS (+0 / +2)					
RESOLUCIÓN			LIMITACIONES		
RESULTADO	ATACANTE	DEFENSOR	RESULTADO MÁXIMO A  X 2		
DOBLE +1	6	-	BONIFICADORES		
SUPERA		-	DEPENDE DE LA HERRAMIENTA		
IGUALA	-				
NO SUPERA	-				
MITAD - 1	-	6			

TIRADA SIMPLE					
TIEMPO DE ACCIÓN					
CALCULAR TIEMPO DESDE 1 TURNO HASTA UNA ESCENA O INCLUSO MÁS					
GRADO DE HABILIDAD					
1. ATRIBUTO			6. POSICIÓN ESTRÁTÉGICA (+0 / +2)		
2. CONCEPTO (+0 / +2)			7. VARIOS (*)		
3. ASPECTO (+0 / +2)			8. APOYOS (+1 O ATRIBUTO COMPLETO)		
4. ESTRÉS PERMANENTE (-0 / -2)			9. SOBREESFUERZO (+1 / +3)		
5. HERRAMIENTAS (+0 / +2)			10. CONCENTRACIÓN (+1 POR TURNO)		
RESOLUCIÓN			CONSECUENCIAS		
 + GRADO DE HABILIDAD VS DIFICULTAD + NIVEL DE ÉXITO			FRUSTACIÓN		
			GANAS ESTRÉS TEMPORAL POR DIFERENCIA CON LA RESOLUCIÓN		
DESGASTE					
			CADA (ATRIBUTO X 2) TURNOS GANAS 1 PUNTO DE ESTRÉS TEMPORAL APOYOS TAMBIÉN		

SITUACIONES ESTRESANTES

Baja Intensidad, poca Cercanía
(dificultad 3, 2 éxitos):

- Un desconocido tiene un accidente frente a ti (Empatía).
- Hay un golpe de estado en un país que no conoces (Lógica).

Baja Intensidad, media Cercanía
(dificultad 4, 3 éxitos):

- Un amigo te relata la paliza que le propinaron (Empatía).
- Reconoces a un vagabundo como un antiguo amigo (Lógica).

Baja Intensidad, mucha Cercanía
(dificultad 5, 4 éxitos):

- Tu pareja te deja tras unos meses sin amaros (Empatía).
- Debes dejar un *hobby* por problemas económicos (Lógica).

Media Intensidad, poca Cercanía
(dificultad 4, 2 éxitos):

- Un desconocido está indefenso frente a ti (Empatía).
- Te atracan a punta de navaja (Lógica).

Media Intensidad, media Cercanía
(dificultad 5, 3 éxitos):

- Diagnóstican a un familiar una enfermedad crónica (Empatía).
- Te roban el coche (Lógica).

Media Intensidad, mucha Cercanía
(dificultad 6, 4 éxitos):

- Descubres a tu pareja engañándose con otro (Empatía).
- Te despiden del trabajo (Lógica).

Alta Intensidad, poca Cercanía
(dificultad 5, 2 éxitos):

- Un desconocido muere frente a ti (Empatía).
- Ocurre un atentado contra un lugar significativo (Lógica).

Alta Intensidad, media Cercanía
(dificultad 6, 3 éxitos):

- Un conocido muere frente a ti (Empatía).
- Tu mejor amigo es enviado a un frente casi perdido (Lógica).

Alta Intensidad, mucha Cercanía
(dificultad 7, 4 éxitos):

- Tu mejor amigo muere frente a ti (Empatía).
- La ciudad donde vives queda destruida sin evacuar (Lógica).

Culpabilidad:

- +1 a Intensidad.

Premeditación:

- +1 a Cercanía.

Si se sale de la tabla:

- Gana tanto estrés como número de éxitos.

CORAZA

MENTAL Y SOCIAL

Gana tanta Coraza Temporal como la Intensidad de la tirada

FÍSICA

Gana 1 punto de Coraza Temporal por cada golpe de 3 o más de Estrés Temporal

PNJ CON NOMBRE

NOMBRE:	CONCEPTO:	NOMBRE:	CONCEPTO:
FÍSICO		FÍSICO	
DESTREZA:	ENERGÍA:	DESTREZA:	ENERGÍA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
MENTAL		MENTAL	
LÓGICA:	MEMORIA:	LÓGICA:	MEMORIA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
SOCIAL		SOCIAL	
CARISMA:	EMPATÍA:	CARISMA:	EMPATÍA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
●	●	●	●
●	●	●	●
●	●	●	●
NOMBRE:	CONCEPTO:	NOMBRE:	CONCEPTO:
FÍSICO		FÍSICO	
DESTREZA:	ENERGÍA:	DESTREZA:	ENERGÍA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
MENTAL		MENTAL	
LÓGICA:	MEMORIA:	LÓGICA:	MEMORIA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
SOCIAL		SOCIAL	
CARISMA:	EMPATÍA:	CARISMA:	EMPATÍA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
●	●	●	●
●	●	●	●
●	●	●	●

PNJ

NOMBRE: CONCEPTO:			NOMBRE: CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:	FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		
NOMBRE: CONCEPTO:			NOMBRE: CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:	FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		
NOMBRE: CONCEPTO:			NOMBRE: CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:	FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		
NOMBRE: CONCEPTO:			NOMBRE: CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:	FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		
NOMBRE: CONCEPTO:			NOMBRE: CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:	FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		
NOMBRE: CONCEPTO:			NOMBRE: CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:	FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		

IDEAS PARA LA AVENTURA

GANCHOS PARA LOS JUGADORES

ÍNDICE

A

Anders Bergström [PNJ]	200
Animales	136
Año Cero	12
Año Diez	182
Año Uno	66
Apéndices	262
Apoyos	31
Armagedón [Escenario]	218
Armas de los Dioses	159
Aspectos	23
Ataque de Cthulhu, El	180
Atropellos	57

B

Babilonia [Escenario]	216
Barco [Escenario]	134
Buscando campamentos [Escenario]	232

C

Caballo [PNJ]	129
Caballo león [PNJ]	106
Calle principal [Escenario]	131
Camino al templo [Escenario]	89
Campamento [Escenario]	230
Campañas del fin del mundo	63
Capítulo, El	271
Ciudad de día [Escenario]	86
Ciudad de noche [Escenario]	87
<i>Cliffhangers, Los.</i>	271
Combate	49
Combate a distancia	49
¿Cómo les mato?	78, 100, 121, 145, 165
Cómo NO usar este juego	19
Cómo usar este juego	18
Concentración y especialización	37
Concepto	20
Conociendo tu ciudad	266

Consejos para el DJ	266
Coraza	40, 53, 280
Cordura	180
Creación de personajes	20
Creación del nuevo mundo	191
Cthulhu [PNJ]	173
¿Cuándo tirar los dados?	27
Cuarta Dimensión, La	92
Cultivos [Escenario]	112

D

Daño del combate	52
<i>De 12:60 a 13:20</i>	72, 192
Deficiencias del nuevo mundo	187
Desgaste y Frustración	35
Deshacer el mundo	200, 214, 228, 242, 256
Dioses	158
Director de Juego, El	17

E

El Anticristo [PNJ]	107
<i>El día de la Bestia</i>	94, 206
El lago [Escenario]	175
En la huida [Escenario]	217
Enemigo, El	78, 120, 144, 164, 196, 224, 238, 251
Entrada al refugio [Escenario]	258
Envenenamiento	215
Escenas	59
Escondidos de las semillas [Escenario]	260
Estados Unidos [Escenario]	259
Estructura de juego	59
Evolución de los personajes	62
Evolución del personaje	188

F

Fenrir [PNJ]	150
Ficha de personaje	20

Ficha y ayudas	276
Fichas de PNJ	64
Formato serie, El	267
Freyr vs Gigantes de fuego [Escenario]	152

G

Gigantes [PNJ]	151
Grado de Habilidad	29
Grimorios antiguos	257

H

Haciendo la guerra [Escenario]	155
Haz tuya la ambientación	272
Hechizo de Satanás, El	114
Heimdall vs Loki [Escenario]	157
Heridas y Desangramiento	53
Hormigas (Colmena) [PNJ]	129
Hospital [Escenario]	108
Huestes de Cristo [PNJ]	214
Huyendo [Escenario]	156
Huyendo hasta el final [Escenario]	244

I

Iglesia [Escenario]	109
Implica a los jugadores	273
Información útil	273
Iniciativa	28
Inicio, El	268
Inmunidad	41
Introducción	15

J

Jesucristo [PNJ]	214
Jinete [PNJ]	106
Jörmungander [PNJ]	150
Jugadores, Los	17

L

La calle [Escenario]	176
La ira de los dioses	16
La muerte y otras maneras de dejar de jugar	37
La playa [Escenario]	174

La taberna Ókolnir [Escenario]	246
Langosta (enjambre) [PNJ]	106
Las Siete Copas de la Ira	210
Las Siete Trompetas	99
Líder guerrero [PNJ]	228
Líder pacífico [PNJ]	228
Limitaciones y Bonificaciones al conflicto	33
Lluvia de meteoritos [Escenario]	111
Lo que no conocerás	84, 106, 128, 150, 172
Lo que ocurre	76, 97, 119, 141, 163
en el mundo	80, 101, 123, 146, 167, 197, 211, 227, 239, 253

en España	80, 102, 124, 168, 197
en la Cuarta Dimensión	199
en la Tercera Dimensión	198
en las ciudades	240
en los campamentos	227, 241
en los refugios de los profundos	254
en toda ciudad costera	169
en toda ciudad de día	81
en toda ciudad de interior	169
en toda ciudad de noche	81
en toda gran ciudad	102, 124, 147, 213
en un campamento humano	255
en una pequeña población	103, 125, 147, 213
Lo que pasará	104, 126, 148, 170
Lo que sabes	74, 96, 118, 140, 162
Los 144.000 [Escenario]	110

M

Magni [PNJ]	243
<i>Mamá Naturaleza te lo quita</i>	116, 220
Maya [PNJ]	84
Mecánica de juego	27
Militar especializado [PNJ]	215
Modi [PNJ]	243
Mono [PNJ]	129
Mundo abreviado, El	265
Mundo tal y como llegará a ser, El	185
Mundo tal y como no es, El	69

N

Náströnd [Escenario]	245
<i>No todo duerme eternamente</i>	160, 248
Nuevo mundo, nuevas reglas	187

O

- Obras recomendadas 275
 Odín vs Fenrir [Escenario] 154
 Ogros [PNJ] 151
 Orcos [PNJ] 151

P

- Pacal el Grande [PNJ] 201
 Pájaros (Bandada) [PNJ] 128
 Perro [PNJ] 128
 Persecuciones 56
 Personajes jugadores, Los 17
 Personajes no jugadores, Los 18
 Pesadillas 181
 PNJ con nombre 64
 Primer Acto 60
 Profundo híbrido [PNJ] 172
 Profundo humanoide [PNJ] 172
 Profundo original [PNJ] 172
 Prólogo 8
 Prueba, La 93
 Pueblo [Escenario] 88, 135
 Pueblo costero [Escenario] 177
 Pueblo de interior [Escenario] 178

Q

- ¿Qué es un juego de rol? 16
 Quetzalcoatl [PNJ] 85
 Quinta Dimensión [Escenario] 204

R

- Radiación 229
Ragnarök 138, 234
 Rascacielos [Escenario] 130
 Rasgos 22
 Reaccionando a situaciones estresantes 38
 Reacciones, Las 79, 100, 122, 146, 167
 Refugio de los profundos [Escenario] 179
 Refugio nuclear [Escenario] 113
 Reglas especiales 92, 114, 136, 158, 180, 215, 229, 257
 Rehacer el mundo 194, 208, 222, 236, 250
 República Neomaya [Escenario] 203
 Resolución del conflicto 31
 Retoque finales 25, 191

- Ruinas [Escenario] 231

S

- Saqueadores [PNJ] 84
 Saqueos [Escenario] 90
 Secuelas del Estrés 41
 Secuelas Permanentes 43
 Secuelas Temporales 41
 Segundo Acto 61
 Semilla Estelar [PNJ] 256
 Sintonía, La 269
 Sistema de juego 27
 Sobreesfuerzo 31
 ¿Son peligrosos los juegos de rol? 17
 Superar Secuelas Físicas Permanentes 48
 Superar Secuelas Sociales y Mentales Permanentes 47

T

- Templo [Escenario] 91
 Templos [Escenario] 202
 Temporada, La 269
 Tercer Acto 62
 Thor vs Jörmungandr [Escenario] 153
 Tipos de dados 18
 Tipos de tirada 28
 Tirada enfrentada 28
 Tirada simple 33
 Trasgos [PNJ] 150

U

- Última ronda 190

V

- Vaca [PNJ] 128
 Vali [PNJ] 242
 Vehículos y otros objetos inanimados 54
 Vili [PNJ] 242
 Virtudes del nuevo mundo 188
 Volcán [Escenario] 133

Z

- Zoológico [Escenario] 132

EL FIN DEL MUNDO



EL FIN DEL MUNDO es una serie de juegos de rol enfocados a la simulación en los que, al contrario que en los juegos de rol tradicionales, no interpretas el papel de un héroe, de alguien que te gustaría ser o de un personaje histórico o de ficción, sino que te interpretas a ti mismo.

¿Cuáles serían tus opciones reales de supervivencia ahora mismo tras un auténtico fin del mundo tal y como lo conocemos? ¿Crees que tu plan es infalible y que podrías sobrevivir a un apocalipsis?

