



EL FIN DEL MUNDO

INVASIÓN ALIENÍGENA

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 INVASIÓN ALIENÍGENA?

En las profundidades insondables del espacio hay muchos más planetas de los que nunca llegaremos a conocer, demasiado lejanos como para visitarlos, pero, ¿estarán habitados? Y en el caso de que así sea, ¿sus habitantes serán inteligentes? Una vez respondidas esas preguntas, otra mucho más inquietante nos ronda la cabeza: ¿serán hostiles?

Sea como fuere, seas quien seas, estés donde estés, ¿cómo piensas sobrevivir? ¿Has pensado alguna vez qué harías tú, aquí y ahora, si una invasión alienígena se desatase 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 una invasión alienígena 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 afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. El fin del mundo, y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Edge Entertainment.

INVASIÓN ALIENÍGENA
SKU : EDGEW003
ISBN : 978-84-15889-55-7
D.L. : SE-2134-2013

EDGEENT.COM



9 788415 889557



EL FIN DEL MUNDO 🌑 INVASIÓN ALIENÍGENA

por Álvaro Loman





EL FIN DEL MUNDO

INVASIÓN ALIENÍGENA

Idea original: Jose M. Rey

Autor: Álvaro Loman

Ilustraciones de ambientación y cubierta: Antonio Maínez Venegas

Ilustraciones de personajes: Cristina Vela

Ilustraciones de escenarios: Julio Serrano

Diseño gráfico: David Ardila

Corrección: Carles 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*” Vizcaino, Roberto “*Kith*” Obispo, Tanausú Padrón González, Víctor “*Goldanel*” García Prendés, Yeray López Monzón

El fin del mundo: Invasión alienígena es © 2013 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

ISBN: 978-84-15889-55-7 • Depósito Legal: SE 2134-2013

A Steven Spielberg.

Que me hizo amar a los extraterrestres con *E.T.*

Respetarlos con *Encuentros en la tercera fase*.

Temerlos con *La guerra de los mundos*.

Y odiarlos con *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*.

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 tomaran conciencia de sí mismas y dominasen el mundo? ¿Qué pasaría si los dioses primigenios con los que soñó H.P. Lovecraft gobernasen 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 coleccionarlos 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
---------------	---

AÑO CERO 12

Introducción	15
Invasión alienígena.....	16
¿Qué es un juego de rol?.....	16
¿Son peligrosos los juegos de rol?.....	17
El Director de Juego	17
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
Retos 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
Estructura de juego.....	59

Primer Acto.....	60
Segundo Acto	61
Tercer Acto	62
Evolución de los personajes	62
Campañas del fin del mundo.....	63
Fichas de PNJ	64

AÑO UNO 66

El mundo tal y como no es	69
EXOPOLÍTICA AVANZADA.....	72
Lo que sabes	74
Lo que ocurre	75
El enemigo	77
Las reacciones.....	79
Lo que ocurre en el mundo	79
Lo que ocurre en España.....	80
Lo que ocurre en toda gran ciudad	81
Lo que ocurre en una pequeña población	81

Lo que pasará	82
Lo que no conocerás	84
Reglas especiales.....	92

LA HERMANDAD BABILÓNICA..... 94

Lo que sabes	96
Lo que ocurre	97
El enemigo	98
Las reacciones.....	101
Lo que ocurre en el mundo	101
Lo que ocurre en España.....	102
Lo que ocurre en toda gran ciudad	103
Lo que ocurre en una pequeña población	103

Lo que pasará	104
Lo que no conocerás	106
Reglas especiales.....	114

IHREM KAMPF.....116

Lo que sabes	118
Lo que ocurre	119
El enemigo	120
Las reacciones.....	122
Lo que ocurre en el mundo	123

Lo que ocurre en España	124
Lo que ocurre en toda gran ciudad	124
Lo que ocurre en una pequeña población	125
Lo que pasará	126
Lo que no conocerás	128
Reglas especiales	136
RAMEN O VARELSE	138
Lo que sabes	140
Lo que ocurre	141
El enemigo	142
Las reacciones	144
Lo que ocurre en el mundo	145
Lo que ocurre en España	146
Lo que ocurre en toda gran ciudad	147
Lo que ocurre en una pequeña población	147
Lo que pasará	148
Lo que no conocerás	150
Reglas especiales	158
DULCES SUEÑOS.	160
Lo que sabes	162
Lo que ocurre	163
El enemigo	164
Las reacciones	167
Lo que ocurre en el mundo	167
Lo que ocurre en España	168
Lo que ocurre en toda gran ciudad	169
Lo que ocurre en una pequeña población	169
Lo que pasará	170
Lo que no conocerás	172
Reglas especiales	180

AÑO DIEZ 182

El mundo tal y cómo llegará a ser	185
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
EXOPOLÍTICA AVANZADA.	192
Rehacer el mundo	194
El enemigo	196
Lo que ocurre en el mundo	198
Lo que ocurre en España	199
Lo que ocurre en toda gran ciudad	199
Lo que ocurre en una pequeña población	200

Deshacer el mundo	201
Reglas especiales	205
LA HERMANDAD BABILÓNICA	206
Rehacer el mundo	208
El enemigo	210
Lo que ocurre en el mundo	211
Lo que ocurre en los campos de extracción.	212
Lo que ocurre en los edificios anunnaki	213
Lo que ocurre en un refugio de la Resistencia	213
Deshacer el mundo	215
IHREM KAMPF	220
Rehacer el mundo	222
El enemigo	225
Lo que ocurre en el mundo	226
Lo que ocurre en Nueva Alemania	227
Lo que ocurre en Germania Sumergida	228
Deshacer el mundo	229
RAMEN O VARELSE	234
Rehacer el mundo	236
El enemigo	238
Lo que ocurre en el mundo	239
Lo que ocurre en España	241
Lo que ocurre en las ciudades	242
Deshacer el mundo	243
Reglas especiales	247
DULCES SUEÑOS.	248
Rehacer el mundo	250
El enemigo	251
Lo que ocurre en el mundo	252
Lo que ocurre en toda ciudad	254
Lo que ocurre en el campo	255
Lo que ocurre en el mar	256
Deshacer el mundo	257
Reglas especiales	261

APÉNDICES 262

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





«Negarán todo lo que he visto, todo lo que he descubierto, pero no por mucho tiempo, porque demasiada gente sabe lo que está pasando, y nadie, ninguna agencia estatal, tiene jurisdicción sobre la verdad»

—Fox Mulder en *Expediente X*

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.

INVASIÓN ALIENÍGENA

En las profundidades del espacio hay muchos más planetas de los que nunca llegaremos a conocer, pero, ¿estarán habitados? Y en el caso de que así sea, ¿serán inteligentes? Una vez respondidas esas preguntas, otra mucho más inquietante nos ronda la cabeza: ¿serán hostiles?

Sea como fuere, seas quien seas, estés donde estés, ¿cómo piensas sobrevivir? ¿Has pensado alguna vez qué harías tú, aquí y ahora, si una invasión alienígena se desatase a tu alrededor? En este libro encontrarás cinco excitantes ambientaciones en las que los alienígenas llegarán a nuestro planeta con malas intenciones.

- 🕒 **Exopolítica avanzada:** Miles de platillos volantes aparecen por todo el mundo y empiezan a abducir a gente al azar. Desde el Gobierno español culpan a Estados Unidos.
- 🕒 **La Hermandad Babilónica:** Cuando todos los países del planeta empiezan a atacarse entre sí, hay que empezar a pensar en quién sale beneficiado de ello. Y, por supuesto, NO son los humanos.
- 🕒 **Ilhrem Kampf:** Un día te levantas y ves esvásticas por todos lados. Después un extraterrestre te exige en un perfecto alemán que demuestres que eres de raza aria.
- 🕒 **Ramen o varelse:** Unas criaturas parecidas a hormigas gigantes, a primera vista inofensivas, llegan del espacio exterior. Hacen sus hormigueros sin molestar y, en general, se ocupan de sus asuntos. Hasta que le cortan la cabeza a un ser humano.
- 🕒 **Dulces sueños:** Una vainas gigantes empiezan a criar clones de personas ya existentes. Cuando estas duermen, son suplantadas por copias sin personalidad.

¿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 sí 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, modifícalas 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

El 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 interactúe 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 sobreprotegido podría definir a alguien, mientras que hijo único a secas, no.

INFORMACIÓN

ADICIONAL

ELECCIÓN COMUNAL

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).

Los jugadores deberían buscar algo único que les defina lo más inequívocamente posible, pero si no dan con nada que les convenza, 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.
- Mentiroso 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 presidente.
- 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: *“Tímido”*.

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
- Lógica: 3
- Carisma: 1
- Energía: 1
- Memoria: 2
- 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 querría 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 rellenar 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.
- **Retoques 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

El 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 sí 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 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 defenderse 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 cuanto 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.

SOBRESFUERZO

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 ayudarlo, 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.

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 $\times 2 - 1 = 3$) 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 despidiera de su álter 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 <i>hobby</i> 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):	• Diagnostican 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

- ☛ **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.
- ☛ **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.
- ☛ **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

- ☛ **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.
- ☛ **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.
- ☛ **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.

- ☛ **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

- ☛ **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.
- ☛ **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.
- ☛ **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

- ☛ **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 Mentales 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 Mentales 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 Mentales 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 una 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. Después 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 lisen 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					
	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					

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 que 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 FRANCO TIRADOR: +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, y quieres 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

CONFLICTO DE REGLAS

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.

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 choca 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 (Niveles de Éxito del coche) + 6 (bonificación por velocidad) – 5 (Coraza del objetivo) = 7 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 aporrea 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.

Si quieres utilizar esta opción, crea tu ficha como si fueras un PJ más. Durante la partida, cada jugador (aparte del ti) 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. Después 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:

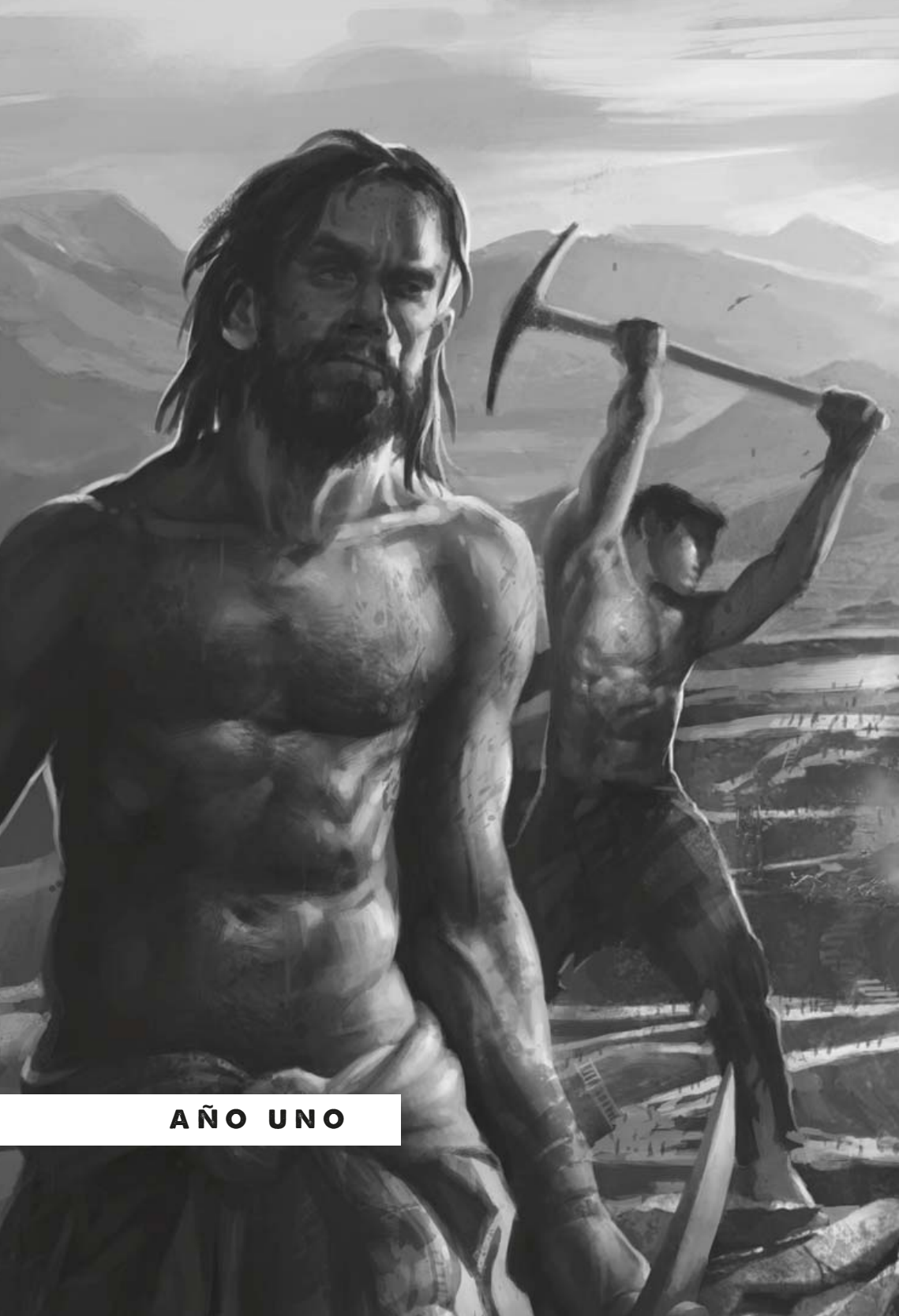
- 🎯 "Entrenamiento militar": Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

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





«Si se quiere controlar el resultado de un juego, hay que controlar ambos bandos, pero para lograrlo, es preciso engañar a la gente para que crea que cada bando tiene líderes y objetivos distintos».

—David Icke en *El mayor secreto*

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:

- 🔍 **Lo que sabes:** La información relevante conocida por los PJ, que funciona a modo de gancho para interesarlos en esta ambientación.
- 🔍 **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.
- 🔍 **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.
- 🔍 **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

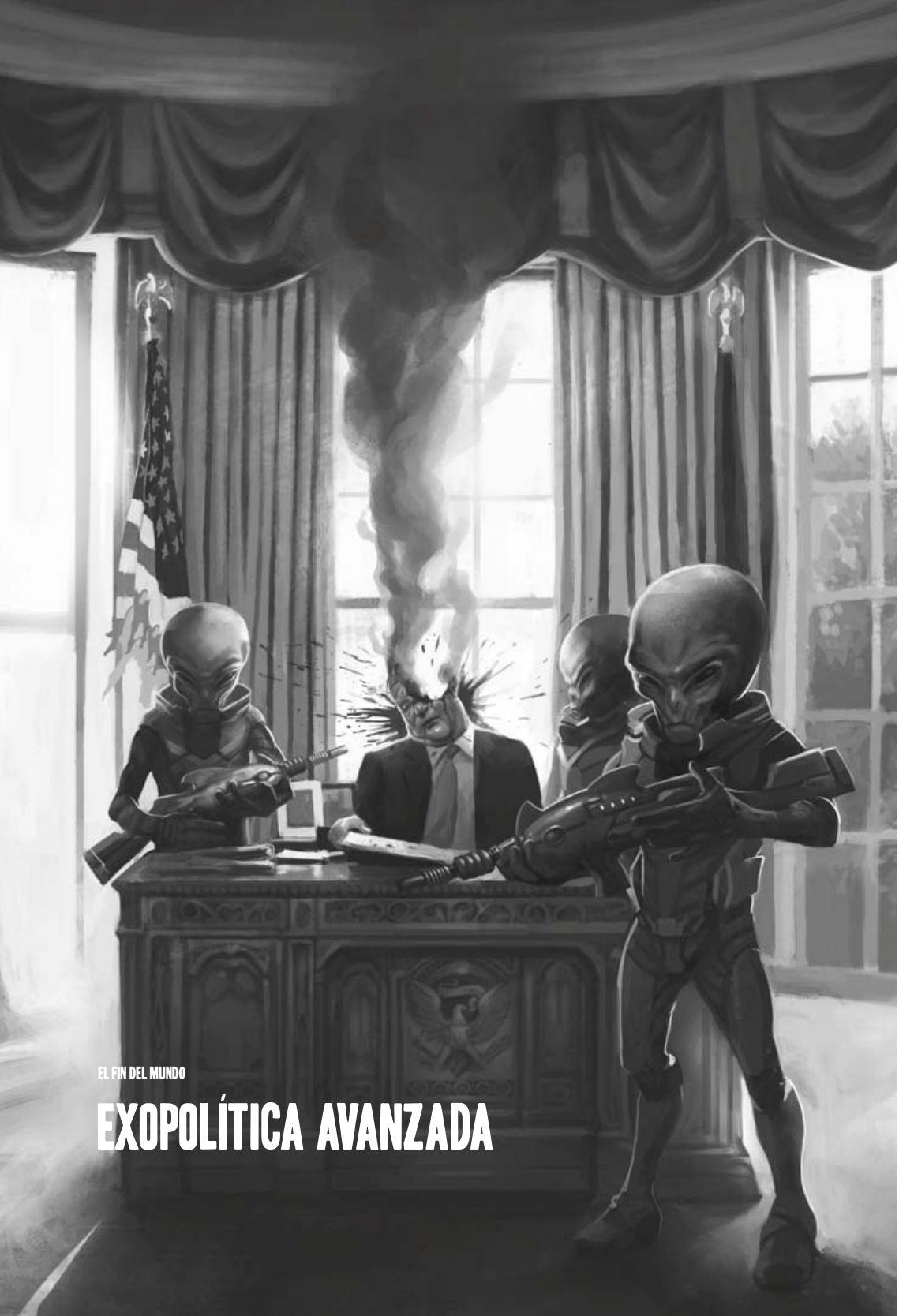
ADICIONAL

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 quieres. 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

EXOPOLÍTICA AVANZADA

INVASIÓN ALIENÍGENA — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN I



Simón abre la bolsa de patatas fritas y le da a probar al resto. Todos cogen su parte y mastican mientras dan los últimos retoques a sus fichas. Pedro, con la boca llena, tacha algo y frunce el ceño.—A ver —termina de tragar—, explícame otra vez eso de los Aspect...

Un sonido irrumpe en la habitación, como una bocina de camión pero mil veces mayor. Los cristales estallan, la habitación vibra y los jugadores se cubren, asustados, hasta que se termina el sonido.

—¿Qué demonios ha pasad... —exclama Gabriel, asomándose por la ventana ya sin cristales y mirando hacia arriba boquiabierto—. Madre de Dios.

Un foco enorme alumbró a Gabriel, cegándolo. Los demás lo ven desaparecer en la luz blanca. Todos, horrorizados, se alejan de la ventana y de Gabriel, que no puede dejar de mirar la luz como si fuera un cervatillo deslumbrado. Gabriel, sin previo aviso, empieza a flotar hacia la luz.

—¿So... socorro? —balbucea Gabriel, tembloroso, sin saber qué hacer.

Simón, María y Pedro saltan a por él, agarrándolo, tirando de él hacia abajo y gritando maldiciones. La misteriosa fuerza sigue tirando de Gabriel hacia arriba y sus amigos se empiezan a dar cuenta que ellos también están siendo levantados.

—¡¡No!! ¡¡NO!! —exclama María, desesperada.

—¡No me soltéis!

—¡Aguanta, maldita sea! —grita Pedro.

Pero Gabriel se desliza de sus manos y empieza a elevarse fuera de la ventana, hacia el cielo. Los demás saltan hacia los lados, librándose de la luz abductora. De Gabriel solo queda ya su voz.

—¡¿ Por qué siempre me pasan a mí estas cosaaaaaaaaaaaaas?!

Los amigos están sentados en el suelo, conmocionados, sin saber qué hacer. De repente, Juan sale de la cocina con un cuchillo y se lanza hacia la luz. Todos le preguntan con la mirada y él contesta.

—Me debe dinero. —Tras esto, desaparece.

LO QUE SABES

SIEN previo aviso, muchas ciudades del mundo reciben visitas de platillos volantes. Estos lanzan halos de luz que absorben a algunas personas, como si de aspiradoras galácticas se tratara. Cuando terminan con un edificio, pasan al siguiente. Ningún país se hace cargo de las víctimas y los Gobiernos de medio mundo hacen ruedas de prensa para decir que la culpa es de Estados Unidos, aunque no explican por qué ni cómo lo saben.

Los nervios están muy crispados y el Ejército ya está en movimiento para derribar a los platillos volantes. Por desgracia, hacerlo encima de población civil es un gran problema, ya que podría causar aún más bajas civiles. Cada minuto que pasa, los platillos volantes capturan más humanos, así que los primeros momentos son de gran tensión e incertidumbre. Mientras, desde el Gobierno de Estados Unidos no se quiere explicar nada. El presidente no aparece y la oposición no ejerce la presión que supuestamente debería resultar de unas acusaciones tan directas. La opinión internacional no sabe qué hacer y las teorías conspiranoicas aumentan cada segundo que pasa.

Algunos dicen que *Expediente X* es real, otros afirman que *Men in Black* está basado en hechos reales, y existen otras absurdas teorías como que los platillos son pilotados por nazis que vienen de la otra cara de la luna. Hay quien responsabiliza a Dios y su cohorte de ángeles, supuestos pilotos de las naves, y otros culpan directamente al Diablo, que intenta hacernos perder nuestra fe en Dios. Se rumorea que las naves son estadounidenses, y en otros casos se apunta a pruebas militares de países como Corea del Norte, Irán o la Unión Europea al completo. Parece que lo único en lo que todo el mundo está de acuerdo es en no estar de acuerdo.

Mientras, se van recibiendo noticias de ovnis derribados en todo el mundo. Hay vídeos por internet de gente en Uganda sacando unos cuerpos grises de cabezas desproporcionadas del interior de uno de los aparatos, o de militares japoneses recibiendo lo que, a todas luces, parecen disparos láser. Las líneas están colapsadas por miles de llamadas a la Policía denunciando secuestros, o a Urgencias hablando de ataques de animales rabiosos.

Por si fuera poco, empiezan a conocerse cientos de miles de ataques de histeria por todo el mundo, así como suicidios y ataques kamikaze contra las estructuras flotantes. Mediante las redes sociales se avisa de la creación de cuerpos civiles que se toman la justicia por su mano, y en internet empiezan a surgir miles de teorías supuestamente infalibles para derribar los platillos. Mientras, miles de personas por todo el planeta declaran: «Vuelven a por mí, y esta vez no me dejaré coger».

El mundo está al borde del colapso cuando, por fin, los ovnis parecen volver al espacio y todas las comunicaciones de televisión y radio se interrumpen con la imagen de un ser de cabeza enorme, gris y ovalada. Habla, consecutivamente, en los cincuenta idiomas más usados del planeta repitiendo cada vez el mismo mensaje.

«Devolvednos a nuestros exploradores capturados. Dadnos lo que nos pertenece y os devolveremos a vuestros ciudadanos. Tenéis diez horas antes de que empecemos con la ofensiva total».

Si estabais esperando un momento para que cundiera el pánico, es este.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

El 27 de junio de 1947, un aparato volador venido del sistema solar de Zeta Reticuli se estrelló en Nuevo México. Se trataba de una nave de exploración de una especie alienígena conocida como los *grises*, o como ellos mismos se denominan, los *maian*, que había descubierto formas de vida en este planeta y quería estudiarnos.

Al entrar en la atmósfera, debido a un error al analizar la composición de la misma, la nave se incendió y cayó sin control a las afueras del pueblo de Roswell. El Ejército de Estados Unidos no tardó en llegar al lugar del incidente y tomar control de la situación, llevando todos los restos rápidamente a una base secreta cercana conocida como Área 51. Mientras, se decía a la población civil en una rueda de prensa que había sido la caída de un globo meteorológico lo que había causado todo el problema.

Ya en el Área 51, algunos de los mejores científicos de la NASA y el Ejército trabajaron día y noche durante días para identificar y comprender los restos de la nave. Además, se llamó a un equipo de biólogos y criptozoólogos para investigar los cuerpos que estaban en el interior de la estructura. Dos cuerpos grises, de cabeza enorme, ojos ovalados y extremidades muy largas, enfundados en trajes parecidos a los que usan los pilotos de caza.

Al poco, y tras la insistencia del equipo de biólogos, se inició la autopsia de los cuerpos. Todo estaba preparado cuando, justo en la primera incisión, el «muerto» se levantó gritando e intentó huir. Los militares allí apostados lo asesinaron antes de que lo consiguiera. Resultó que nunca estuvo muerto, sino que los *maian* poseen la habilidad de hacer hibernar sus cuerpos, disminuyendo así sus constantes vitales al mínimo, cuando se sienten en peligro de muerte. De ese modo, al sobrevivir al accidente, lanzó una señal de socorro a su planeta y entró en hibernación.

En Zeta Reticuli recibieron la señal de socorro y mandaron más tropas para rescatar al piloto que había sobrevivido al impacto. Llegaron y se quedaron en órbita mientras observaban lo que ocurría en la Tierra. Informaron a sus superiores de que formas de vida inferiores autóctonas del planeta, en referencia directa a los seres humanos, habían localizado el artefacto y lo habían desmantelado, llevándolo a algún otro lugar indeterminado. Así, los *maian* descubrieron que había vida inteligente en el planeta Tierra y pasaron a iniciar el Protocolo de Contacto.

Los grises son una raza muy avanzada, con una tecnología muy superior y, sobre todo, con una capacidad intelectual muchísimo mayor que la humana. Por eso, cuando comprendieron que los humanos no eran un mero animal más, sino que tenían una sociedad compleja, supieron que debían utilizar la diplomacia para recuperar a sus agentes.

El 16 de noviembre de 1977, tras estudiar a los humanos, sus idiomas y sus costumbres, descendió una nave con siete representantes *maian*. Estos se reunieron con el alto mando estadounidense, solicitando la recuperación del cuerpo de su explorador muerto y la devolución con vida del otro miembro. Esto pilló por sorpresa a los estadounidenses, que ya habían mutilado los cuerpos

mucho antes con fines de estudio. Lo hicieron hasta que los restos se pudrieron, incinerándolos después. Por eso no podían entregar nada a los representantes. Tampoco contaban con que los grises supieran que uno de los suyos sobrevivió al accidente, ya que nunca habían sabido de la llamada de emergencia.

Con el paso del tiempo, el gobierno de Estados Unidos fue creando una relación cordial con los alienígenas, desarrollando así una nueva forma de política llamada exopolítica. En estos protocolos se detallaban formas y costumbres de los alienígenas para ayudar a la comunicación con los miembros de dicha raza, creando un compendio de reglas para iniciar un contacto con otras posibles especies alienígenas. Todo esto se mantuvo en el más estricto secreto militar y se negó a la prensa todo contacto con especie alienígena alguna, pero el tiempo pasaba y los representantes maian empezaban a cansarse. Ante las razonables peticiones de la devolución de sus tropas de exploración, los estadounidenses solo contestaron con evasivas durante años. Por lo tanto, los alienígenas pasaron a utilizar mecanismos más agresivos.

Desde Zeta Reticuli se envió todo un ejército, con decenas de miles de naves plagadas de soldados y científicos. Dado que los humanos no querían ceder lo más mínimo en las negociaciones, los maian pensaron que lo mejor sería abducir personas y mutilar ganado humano para demostrar lo que estaban dispuestos a hacer si no se cumplían lo que, después de tanto tiempo, pasaron de ser peticiones a exigencias.

Así, a partir de mediados de los ochenta, una oleada de sucesos inexplicables y extrañas desapariciones empezó a azotar a todo el mundo. Granjeros de todas partes se despertaban y veían sus vacas muertas, yaciendo con dos punzadas en el cuello. Borrachos de todo el mundo relataban cómo una luz los elevaba en el cielo y cómo unos seres grises les introducían chips en la nuca o en otras partes del cuerpo.

La intención de los maian con estas acciones era la de aumentar la presión sobre el Gobierno para que este se viera obligado a soltar a sus prisioneros. Demostrando que podían hacer mucho daño si querían, fueron consiguiendo poco a poco que la opinión internacional empezara a teorizar sobre ello. Por supuesto, de cara a la población solo se hablaba de los alienígenas como conspiranoia y superstición. Los pocos casos aislados se podían explicar con algo de lógica, y decir lo contrario era sinónimo de convertirse en un paria, pero para Estados Unidos seguía siendo un problema.

Por culpa de la presión del resto de países afectados, siempre de espaldas a la opinión pública, el Gobierno estadounidense tuvo que dar su brazo a torcer. Convocaron una reunión ultrasecreta para explicar a los gobernantes de otros países la situación con los maian, omitiendo el hecho de haber matado a uno de ellos. Relataron cómo estaban intentando negociar para evitar una guerra a nivel global, llegando incluso a pasar transcripciones de las reuniones con los grises. Para dar más consistencia a las amenazas de la raza alienígena, enseñaron fotos de la carrera espacial que mostraban al ejército extraterrestre posado en la cara oculta de la luna.

La respuesta más clara era, obviamente, la de decir la verdad a los extraterrestres sobre el destino de sus exploradores y pagar el precio por el asesinato de uno de ellos. Fue un error cometido por el miedo y la indefensión y, bien explicado, podría llegar a entenderse por parte de los portavoces maian. El problema residía en que, desde el principio, los estadounidenses habían mentido sobre lo ocurrido y esa opción no era válida a esas alturas. Mientras, los casos de avistamientos de ovnis eran cada vez mayores y las delegaciones exopolíticas de cada país querían hablar con los maian de forma paralela a los estadounidenses.

El protocolo de acción maian había sido un fracaso, presionado por varios frentes y sin obtener ninguna respuesta satisfactoria. Habían probado todas las tácticas y ninguna había funcionado, así que el día anterior al comienzo de la Crónica decidieron por fin tirar la toalla. Si los humanos hubieran querido colaborar, habían tenido décadas para hacerlo. Así, los maian abandonaron las negociaciones, subieron a sus naves y volvieron junto a su ejército. Un ejército que silenciosamente se había estado armando durante generaciones y que ahora contaba con un millón de naves de ataque.

Los maian, en el momento actual, están muy enfadados y llevan preparando este ataque durante más de treinta años, primero como futurible medida a evitar, pero poco a poco sabiendo que era la única opción viable a largo plazo. Es el momento de jugar con sus reglas.

EL ENEMIGO

Aunque la forma física de los grises sea muy diferente a la humana, genéticamente son muy similares y casi todo aquello que afecta a los humanos también los afecta a ellos. Tienen costumbres muy parecidas a las nuestras, aunque hace varias generaciones que en su planeta natal hubo una unificación de culturas. Como consecuencia de ello, el racismo es casi inexistente y se pliegan todos ante un gobierno planetario, no nacional.

Llevan mucho tiempo estudiando tanto los puntos fuertes como los flacos de nuestra sociedad, por lo que saben perfectamente qué deben hacer para destruirla. Lo primero que intentarán será hacer que cunda el pánico y, cuando lo consigan, querrán dividirnos para que nos culpemos entre nosotros, debilitándonos. En el momento en que los alienígenas consideren que se ha cumplido el objetivo de la primera fase, enviarán un pulso electrónico que interceptará todas las señales de televisión y radio para dar un mensaje importante a la población: *«Devolvednos a nuestros exploradores capturados. Dadnos lo que nos pertenece y os devolveremos a vuestros ciudadanos. Tenéis diez horas antes de que empecemos con la ofensiva total»*.

Con esto solo pretenden reagruparse, hacer un recuento total de bajas y dar tiempo a que la paranoia y el miedo se diseminen por la Tierra. Hace tiempo que los maian dieron por perdidos a sus soldados, por lo que lo único que buscan es venganza. Este mensaje no busca una solución real, sino que la población civil de la Tierra sea consciente del problema y critique a aquellos que tienen poder de hacer algo para solucionarlo. Así, las fuerzas militares del planeta se tendrán que enfrentarse a sus ciudadanos, en vez de a las tropas alienígenas, que son el verdadero problema.

En cambio, los alienígenas no tienen ni un solo fallo de sincronización. Cada uno de sus soldados sabe lo que debe hacer. Un millón de naves se pasearán por todo el mundo, sobrevolando ciudades como una escoba barre el suelo. Cada nave tiene adjudicada una población, añadiendo una nave más por cada cien mil habitantes que tenga dicha ciudad. De forma coordinada, el ataque comienza cuando todas las naves están en su posición. En el mismo instante, todas las naves generan un sonido en la frecuencia exacta para romper todos los cristales en un radio de varios kilómetros.

Una vez hecho esto, y aprovechando el desconcierto de la gente, abducen a civiles mediante un rayo de luz blanca que atrae la materia viva, volviéndola ingrátida hasta que entre en la nave. Una vez allí, una tripulación de veinte alienígenas espera al abducido, apuntándolo con armas

láser y apresándolo con unos grilletes especialmente preparados. Luego, con frases memorizadas en el idioma oficial de la ciudad de origen, los grises acompañan a los humanos a pequeñas celdas donde solo caben sentados y no pueden hacer otra cosa que no sea esperar. No dicen nada elaborado, solo frases hechas del tipo «*No te muevas o disparo*» y «*Sígueme. No te haremos daño si colaboras*», pero es suficiente para hacerse entender.

Cada ovni tiene órdenes de capturar a cien seres humanos, a ser posible de diferentes puntos de la ciudad, y volver a la cara oculta de la luna. La nave no baja ni aterriza en ningún momento, sino que navega por las calles a la altura de un vigésimo piso, si los edificios lo permiten, para abducir a todo el que puedan. Permanece flotando sin problemas entre los edificios de las calles más anchas o sube para sobrevolar las más estrechas. De cuando en cuando, para sembrar más miedo, hace sonar su estruendosa bocina.

Tan rápido como han llegado, los maian desaparecen. Las únicas excepciones son aquellas naves que hayan sido derribadas u obligadas a aterrizar con mecanismos de anclaje (como arpones o redes de materiales muy resistentes). En esos casos, las naves están solas, lanzando una llamada de socorro a sus compañeros y defendiendo el terreno hasta que vengan a por ellos. Es cuestión de tiempo que otra nave aparezca para abducir a sus propios compañeros, pero puede darse el caso de que los dejen a su suerte.

Los grises evacuados o que tengan todas las de perder activan la autodestrucción de su nave y abren las jaulas de los humanos para que estos puedan escapar a tiempo. Después intentan huir, bien abducidos por una nave amiga, bien alejándose a pie. En cualquier caso son soldados, así que siguen con la misión cueste lo que cueste.

Cuando una de las naves haya capturado a cien seres humanos, se marchará. Lleva a los prisioneros a la ciudad en la cara oculta de la luna, donde son marcados con un chip en la nuca. En el momento en que todas las naves hayan sido derribadas o estén en posición segura, se dará la nefasta noticia por radio y televisión en cincuenta idiomas diferentes, empezando en cada país por su idioma oficial.

¿CÓMO LOS MATO?

Igual que los seres humanos, los alienígenas tienen debilidades físicas. Los virus, la falta de oxígeno, los golpes y casi cualquier sustancia tóxica para el ser humano también es un peligro para ellos. Sus naves, con forma de huevo frito y un diámetro de unos cincuenta metros, están completamente blindadas, y su interior está presurizado para que el oxígeno no se escape. El blindaje de estas naves no es más efectivo que el de un tanque convencional humano, y un impacto directo de un misil podría destruirlas o, al menos, obligarlas a realizar un aterrizaje de emergencia. Estas naves no tienen ningún tipo de arma salvo el sonido que rompe los cristales, que podría ser útil contra cazas o similares, pero que no tiene mayores efectos que romper cristales y algún que otro tímpano.

No se debe olvidar que la tripulación de cada nave es de veinte alienígenas, todos están debidamente entrenados, armados con armas láser y vestidos con un uniforme hecho de un material parecido al Kevlar pero más flexible. Saben que tienen todas las de perder en suelo enemigo, así que no intentarán rendirse. Prefieren luchar hasta el límite de sus fuerzas.

Por si fuera poco, los alienígenas son muy inteligentes y las emboscadas o tácticas poco elaboradas directamente no funcionan. Por desgracia, la lógica nos dice que una criatura como un maian no debería existir, por lo que su simple visión puede conmocionar a mucha gente, lo que se traduce en que incluso las emboscadas elaboradas pueden fallar.

LAS REACCIONES

Los alienígenas han abducido a tantas personas, y de una forma tan bien repartida por el planeta, que no habrá nadie en el mundo que no tenga al menos un conocido que haya sido raptado. En el momento en que dichas personas piden explicaciones, todo el mundo señalará al Gobierno de Estados Unidos. Millones de personas, al unísono, esperarán una explicación válida que les devuelva a sus familiares y amigos.

Pero desde Estados Unidos no parecen tener mucha prisa en dar explicaciones. No saben qué hacer para solucionar la situación y decirle eso al público solo va a empeorarlo todo, así que mandarán ruedas de prensa con declaraciones esquivas, explicando que están movilizándolo a todas las tropas para la siguiente contraofensiva.

Esto, obviamente, no tranquilizará a nadie. Que todos los Gobiernos del mundo acusen a un único país y este se encoja de hombros y diga que se prepara para la guerra no gustará a nadie, menos aún cuando la petición de los alienígenas parece algo bastante razonable. Es el momento de que los mecanismos internacionales intercedan en el conflicto, exigiendo públicamente a los Estados Unidos que cumplan las peticiones de los maian o a ser intervenidos por un cuerpo de paz.

Dentro de Estados Unidos, la población civil estará más dividida. Algunos patriotas dirán que su dirigente no debe doblegarse ante las exigencias de terroristas. El resto acusará a su Gobierno e incluso en algunos casos atacará al Gobierno Central, iniciando tumultos en Washington DC y otras ciudades importantes. La guerra parecerá algo inevitable.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Para Estados Unidos, las reacciones internacionales llegarán rápidamente, y son claras amenazas de iniciar una guerra si no devuelven lo que han quitado a los maian. Ningún país los va a ayudar en su defensa y, por el contrario, las fronteras con México y Canadá se volverán inestables.

La respuesta del presidente de los Estados Unidos tampoco se hará esperar, por fin en directo ante todo el mundo. Dirá no tener lo que los extraterrestres piden, dirá que nunca lo tuvieron y que, por lo tanto, no pueden inclinarse ante unas acusaciones ficticias. Anunciarán que, además, tienen preparadas todas sus armas de destrucción masiva, apuntando a las capitales de todos los países del mundo. Cualquier ataque por parte de un país extranjero hará que las lancen. Pese a que la opinión pública se volverá casi unánimemente en su contra tras esta amenaza, los Gobiernos de algunos países se retractarán. Otros, que no se amilanarán con amenazas, continuarán con más vehemencia.

Los maian, atentos a todas las comunicaciones terrestres, volverán a interrumpir las conexiones televisivas y radiofónicas para decir que, ante la negativa estadounidense de colaboración, van

a iniciar el ataque. Además, pedirán calma a las naciones terrícolas porque han desactivado por control remoto las cabezas nucleares y, con ello, su poder de destrucción masiva. En ese mismo instante se devolverá la conexión anterior, en mitad del discurso del presidente, que huirá de la rueda de prensa para no volver a ser visto nunca más. Así, en ese momento, la guerra sin cuartel dará comienzo.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

En España, todos los movimientos por parte del Gobierno habrán sido para ponerse en guardia. Durante el primer ataque extraterrestre, el Ejército no intentó derribar ninguna nave, salvo algún caso aislado, cuando dichas naves sobrevolaban bases militares o zonas sin población en los primeros momentos de la invasión. El Ejército habrá recibido órdenes directas de no derribarlos por miedo a matar a los rehenes, así que eso solo ocurrirá en contadas ocasiones.

En cuanto las tropas alienígenas terminen con la primera oleada y vuelvan a la cara oculta de la luna, España será uno de los países que recriminen la actuación de Estados Unidos, pero sin apoyarse en una acción militar para ello. Así, cuando el presidente estadounidense declare estar dispuesto a utilizar armas de destrucción masiva, desde España cesarán todas las declaraciones oficiales y simplemente se acatará lo que diga la ONU.

Durante todo este tiempo, y como todo país con una fuerza militar en activo, España habrá movilizado su Ejército y tendrá repartidas baterías antiaéreas por gran parte del territorio nacional por si vuelven las naves. Esta vez, aunque las naves sigan presuntamente llenas de gente, no se detendrán a la hora de derribar ni uno solo de los platillos volantes. Lo que nadie esperará es que el objetivo de los ovnis en esta segunda oleada no pasa por capturar más gente y sembrar así el pánico, sino que intentarán erradicar todo gobierno en el planeta.

Su *modus operandi* variará respecto a la última vez. Se repartirán por todo el mundo de la misma manera, pero una vez que los artefactos voladores lleguen a las ciudades, usarán el rayo de luz blanca para dejar a la mitad de sus tropas, que se posarán con suavidad en el suelo. Después, las naves se volverán a elevar. En un primer momento parecerá que se van, al salir de la atmósfera terrestre, pero lo harán para aterrizar de nuevo, cuando nadie lo espere, en la capital de cada país.

En ese aterrizaje saldrán todas las tropas maian (en el caso de España, entre cuarenta mil y cincuenta mil soldados) lo más cerca posible de la posición actual del presidente, intentando ejecutarlo en una operación relámpago. Todas estas misiones se considerarán suicidas y los miembros del ejército maian se habrán ofrecido voluntarios para esta misión, intentando ser mártires para su causa. Dicho de otra manera, no se rendirán y no cejarán hasta que hayan asesinado al último dirigente sobre el planeta.

Pero los maian no quieren dañar a la raza humana, solo a sus gobernantes. Por eso, programarán la apertura de las jaulas cinco minutos después de abandonar la nave para esta última misión, ya que entienden que no volverán.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Los platillos volantes aparecerán a la vez en todo el mundo, y las estrategias de ataque no estarán claras, pero de poco importará cuando los PJ vean platillos volantes salirse con la suya casi sin ningún obstáculo. Cada barrio tendrá sus bajas e intentará como sea rescatar a sus víctimas. Estas no correrán peligro alguno por parte de los maian, que planean liberarlos, pero los ciudadanos no lo sabrán. Mientras, la policía habrá recibido órdenes de no derribar ningún aparato a menos que haya una fe completa en que no haya ningún humano en su interior. Esto entrará en conflicto directo con las órdenes del Ejército, pero eso no parecerá preocupar a ningún dirigente.

Desde edificios altos, y con algo de imaginación, algunos civiles podrán conseguir anclar o tomar algún aparato extraterrestre, o quizás lanzarle una red que lo deje atrapado en mitad de una calle. En cualquier caso, estas iniciativas no estarán secundadas por ningún organismo oficial, a menos que lo haga a título personal.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

Aunque a menor escala, el plan para cualquier población pequeña, por parte de los extraterrestres, será igual que con una gran ciudad. En cambio, puede que las reacciones sean diferentes, ya que los ataques anteriores a la invasión, con abducciones y mutilación de ganado, habrán afectado sobre todo a las zonas rurales.

No será extraño ver a alguien lanzando piedras enfurecido al ovni, gritándole por haber destruido sus maizales o matado a sus vacas. Incluso puede que las fuerzas policiales se apunten al ataque y disparen con sus pistolas. Y eso asumiendo que no haya armas explosivas en las cercanías, porque no dudarán en usarlas, a menos que algún familiar directo esté allí dentro, o por ese mismo motivo, para ahorrarles posibles torturas alienígenas.

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. En cualquier caso, es conveniente que el parón entre la primera y la segunda oleada se utilice para el Segundo Acto de la sesión de juego, ya que es un momento en el que la tensión decrece mucho y permite a los jugadores hacer planes.

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 Crónica, si es que llegan a conocerlos en algún momento.

27/06/1947	Cae una nave de exploración maian en Roswell, Nuevo Méjico, con dos extraterrestres en su interior. Uno sobrevive y entra en hibernación tras activar la señal de socorro.
28/06/1947	Un policía local encuentra los restos y llama al FBI.
02/07/1947	El Ejército se lleva los restos de la nave y los cuerpos de los alienígenas a la base secreta del Área 51.
03/07/1947	Se comienza la autopsia de los cuerpos y se descubre que uno de los alienígenas sigue con vida, reduciéndolo cuando intenta escapar.
21/08/1947	Tres nuevas naves de exploración llegan a la Tierra y descubren que los restos de la nave no están.
13/11/1947	La investigación maian finalmente determina que hay vida inteligente en la Tierra y que, muy probablemente, sea esta la que haya recogido los restos de la nave.
02/01/1948	Desde Zeta Reticuli mandan una avanzadilla militar para instalarse en la cara oculta de la luna. Las órdenes son las de crear un campamento permanente para hacer un seguimiento de los seres humanos.
16/11/1977	Siete representantes maian se reúnen con el Gobierno de Estados Unidos de forma amistosa y siguiendo un minucioso sistema protocolario maian.
16/11/1981	Dos años de charlas sin llegar a ningún sitio. Los maian mandan un ejército a establecerse de manera permanente en la pequeña ciudad de la cara oculta de la luna.
10/09/1987	En una reunión secreta de los mandatarios de los países más importantes del mundo, Estados Unidos desvela la existencia de los maian y la razón por la que todo ha sido tratado en secreto.
12/31/1990	Primera reunión de los maian con un dignatario que no es estadounidense: el presidente de la Unión Soviética.
- 24:00:00	Los siete representantes maian se suben a su nave y abandonan cualquier tipo de negociación.
- 00:10:00	Las naves abandonan la ciudad de la cara oculta de la luna.
- 00:02:17	El primer radar terrestre descubre la señal de un ovni.

+ 00:00:00		COMIENZA LA PARTIDA
+ 00:00:01	Todos los ovnis lanzan el golpe sonoro.	
+ 00:00:02	Primera víctima de los maian. Un anciano en Oslo, Noruega, cae inconsciente del susto y se rompe el cráneo contra el pavimento.	
+ 00:00:10	Todos los ovnis abducen a su primera víctima. Ya hay un millón de abducidos en el mundo.	
+ 00:07:03	El presidente de Estados Unidos sale por televisión pidiendo calma, intentando que sus ciudadanos se escondan y se alejen de las ventanas.	
+ 00:08:39	El primer suicidio ocurre cuando un antiguo abducido de Lawton, Texas, ve por las noticias que los alienígenas vienen de nuevo.	
+ 00:11:37	El primer ovni es derribado a las afueras de Pereira, Colombia, cuando un soldado del Ejército, armado con un lanzacohetes, dispara al aparato. Este cae, causando la muerte de ciento treinta y siete personas y cientos de heridos.	
+ 00:13:47	Absolutamente todas las cadenas de noticias del mundo han interrumpido su programación para hablar de la invasión.	
+ 00:21:06	Se abduce a la víctima número diez millones en Serowe, Botsuana junto con toda su familia, que se cuelga de él para que no siga subiendo.	
+ 00:33:17	Una rebelión en el interior de una de las naves que sobrevuelan Canadá hace que los humanos obliguen al piloto a hacer aterrizar su nave.	
+ 00:40:28	El presidente de Rusia da una rueda de prensa para decir que la culpa de todo el problema con los alienígenas es meramente estadounidense.	
+ 00:49:18	Tras el anuncio de un alto el fuego desde la India, el noventa y cinco por ciento de los países ha prohibido a sus militares el uso de armas contra las naves por el riesgo de matar a los humanos.	
+ 00:53:06	El primer ovni concluye su misión y sale de la atmósfera terrestre.	
+ 01:12:49	Se abduce a la víctima número noventa y nueve millones novecientos noventa y siete mil trescientos en Linz, Austria: una anciana aterrorizada abrazada a su perrito. La primera oleada concluye.	
+ 01:13:08	Todos los canales de radio y televisión se bloquean para dar el mensaje maian: <i>«Devolvednos a nuestros exploradores capturados. Dadnos lo que nos pertenece y os devolveremos a vuestros ciudadanos. Tenéis diez horas antes de que empecemos con la ofensiva total»</i> .	
+ 01:22:46	Los maian empiezan a marcar a los abducidos con microchips implantados en la nuca.	
+ 01:25:07	Desde la ONU se hace una declaración en televisión para obligar a los Estados Unidos a cumplir las exigencias de los extraterrestres.	
+ 01:54:19	El último país retira su apoyo oficialmente a Estados Unidos contra la cruzada alienígena.	
+ 02:07:21	Tras muchas amenazas, el gobierno de Estados Unidos hace una declaración formal de agresión a todo país que haga un movimiento de tropas hacia su país.	
+ 02:11:08	Los maian terminan de marcar a todos los abducidos con los chips en la nuca.	
+ 02:14:27	Los grises mandan el segundo mensaje global explicando que han bloqueado la señal de las cabezas nucleares norteamericanas.	
+ 02:21:56	Los maian comienzan su segunda oleada.	
+ 02:30:12	El primer aterrizaje de una nave maian ocurre en Frederick, Maryland, Estados Unidos. La mitad de la tripulación baja y se encamina a Washington DC.	
+ 02:47:28	Los primeros humanos liberados están a las afueras de la Moncloa en Madrid, España.	
+ 03:01:50	Tropas mejicanas irrumpen en la frontera de los Estados Unidos para obligarlos a cumplir las exigencias de los grises.	
+ 03:14:30	Muere el primer líder electo de un país, el primer ministro de Canadá. Los soldados maian responsables de su muerte se retiran mientras en el resto del mundo continúa el ataque.	



LO QUE NO CONOCERÁS

**SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES**

CAZA HUMANO

Tiene Coraza 5 y para derribarlo hay que conseguir un Nivel de Éxito de 50.

☛ Misil aire-aire (4): Con un impacto directo hace daño + 50.

MILITAR

Físico 3, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

☛ «Entrenamiento militar»: Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



BATERÍA ANTIAÉREA

Tiene Coraza 10 y para derribarlo hay que conseguir un Nivel de Éxito de 50.

☛ Misil tierra-aire (4): Con un impacto directo hace daño + 50.

NAVE DE GUERRA MAIAN

Un millón de estas naves llegarán a la vez al planeta Tierra con la intención de abducir a cien personas cada una. Cada nave tiene una tripulación de veinte maian, aunque solo se necesita uno para pilotarla.

Tiene Coraza 20 y para derribarla hay que conseguir un Nivel de Éxito de 50.

- ☛ **Rayo tractor:** Cada tres minutos puede lanzar un rayo para abducir a todas las criaturas vivas que estén dentro del mismo. Las reglas avanzadas están en la página 92.
- ☛ **Sistema de esquiva automático:** El ovni detecta cuándo un objeto explosivo va en su dirección y realiza automáticamente un movimiento de esquiva que da un +2 a la dificultad del disparo.
- ☛ **Aterrizaje:** La nave puede aterrizar de forma vertical en cualquier superficie lisa, apoyándose en tres pequeñas patas. La plataforma para salir de la nave asoma por un costado y se desliza hasta el suelo.



MAIAN

Físico 2, Mental 4, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ **Alienígena:** Todo el que lo vea por primera vez debe superar una tirada por situación estresante de Lógica, Intensidad media, Cercanía baja.
- ☛ **«Entrenado para matar»:** Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.
- ☛ **Rifle láser:** Lleva un rifle láser que desintegra la carne. Suma +10 / +10 al daño y tiene un sistema de autoapuntado que da un -1 a la dificultad del disparo.

POR LA CALLE

ESCENARIO



Las reacciones serán muy variadas cuando aparezcan los ovnis por primera vez. Algunos saldrán corriendo o intentarán huir con sus coches, pero la mayoría se quedará fascinada mirando el objeto, que flota inocentemente.

Eso, claro, hasta que revienten los cristales y empiecen las abducciones. Entonces la fiesta se convertirá en una estampida sin rumbo fijo, ya que el ovni no reaccionará ante nada, ni siquiera a los disparos.

Lo único que hará huir a la nave será un impacto de un misil o cualquier otro explosivo. Cualquier daño que reduzca el Nivel de Éxito del aparato a menos de la mitad hará huir a los alienígenas de vuelta a la luna.

Si el impacto no hace tanto daño, el ovni huirá, trasladándose a otra calle más alejada, coordinándose con el resto de naves para no estorbarse entre ellas.

Aunque los extraterrestres tengan una misión, no harán más daño del necesario. Lo peor será lidiar con el pánico de la gente.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Salvar a un hombre que está siendo abducido y se aferra a un PJ que tiene una sierra.
- ☛ Estabilizar a un PJ con una arteria seccionada tras la explosión de un cristal. Esquivar un coche que huye a toda velocidad en dirección a los PJ, ya que el conductor va mirando hacia atrás.
- ☛ Librarse del rayo tractor que intenta abducir a un PJ que está dentro de un coche, aplastándolo contra el techo.
- ☛ Apartarse de la trayectoria de un ovni que es derribado junto a un PJ.
- ☛ Escapar del fuego que rodea a los PJ, aunque el rayo tractor de un ovni esté en la única salida posible.
- ☛ Liberarse de un alienígena que coge a un PJ de rehén mientras huye del ejército.

EN TU PROPIA CASA

ESCENARIO



Probablemente, no haya nada peor que estar en tu casa y que de repente un ovni te intente sacar por la ventana.

Pero el rayo tractor es demasiado amplio ¿Y si abarca tu ventana y la del vecino a la vez? ¿Qué pasaría si los vecinos de arriba empiezan a lanzar cócteles molotov? O peor, ¿y si estos no llegan al ovni y caen a la calle?

Tras el primer ataque, todo el mundo se apartará de las ventanas y habrá muy pocos que se dejen capturar por los alienígenas. En cambio, las zonas comunes que no tengan ventanas serán un auténtico hervidero de actividad.

Algunos corren a pisos superiores para intentar alcanzar la nave de alguna forma mientras otros corren abajo con la idea contraria. Alguien pedirá ayuda para rescatar a su hija y otro para cargar bombonas de butano a la azotea para lanzarlas a la nave.

Sea como sea, muchas personas comenzarán una pequeña batalla por sus propios objetivos, incluyendo algunos contradictorios, como salvar a alguien o destruir el aparato.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Encadenar a una columna a alguien que está siendo abducido.
- 🕒 Lanzarse desde más altura sobre el rayo tractor para salvar a alguien.
- 🕒 Contemplar cómo los maian salen de un ovni derribado que se ha empotrado en el edificio.
- 🕒 Presenciar el modo en que un ovni atraviesa la pared para abducir a alguien.
- 🕒 Dejar pasar a los militares, que tiran la puerta abajo para disparar desde la ventana.
- 🕒 Tratar de detener a cientos de viandantes que destrozan el portal de la casa del PJ para entrar.
- 🕒 Presenciar la caída de un caza del ejército, que daña la estructura del edificio.
- 🕒 Dejarse arrastrar por los alienígenas con una bombona y un mechero.

EN EL INTERIOR DE UN OVNI

ESCENARIO



Si, por el motivo que sea, un ovni te consigue abducir, unos soldados maian, de muy malas maneras y chapurreando tu idioma, te meterán en una pequeña jaula.

Es conveniente que, de abducir a alguien, sea a un grupo de PJ, para que no esté uno solo separado del resto, a menos que el DJ quiera jugar cómo el resto de PJ lo rescatan.

Al terminar su misión, el ovni volará a la cara oculta de la luna, donde, con ayuda de unos instrumentos parecidos a los usados en las perreras, los humanos serán marcados con un chip en la nuca, sin ni siquiera ser sacados de las jaulas.

Habrán patrullas de maian vigilando a los humanos capturados, pero estos podrán hablar entre sí e intentar forzar las jaulas. Por desgracia, estas son de un material demasiado duro, con unas cerraduras que funcionan con la huella dactilar de cualquiera de los soldados de la nave. También hay un botón sobre el tablero de mandos que las abre todas a la vez.

La única forma de salir será aprovechando un descuido de los grises.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Convencer a los maian de que no maten a un PJ después de que este mate a un alienígena al subir a la nave.
- 🕒 Coger una sierra y dejarse atrapar después de que un PJ capturado use el móvil para describirle la jaula a los demás.
- 🕒 Fingir un ataque epiléptico para que saquen al PJ de la jaula.
- 🕒 Avisar de que alguien se está fugando para que no la paguen con el resto si lo pillan.
- 🕒 Intentar hacerse amigo de los captores para recibir un trato mejor.
- 🕒 Charlar con un maian para que le explique al PJ lo que ocurre.
- 🕒 Arrancarse el microchip en cuanto se lo pongan al PJ.

FRENTE MILITAR

ESCENARIO



En la segunda oleada, los militares se tomarán las cosas más en serio. La excusa de no disparar porque hay civiles ya no vale. Ahora la amenaza es mucho más clara y grave, y no van a permitir que asesinen a ningún presidente.

En diversos puntos estratégicos, como lugares altos poco concurridos alejados de la población civil y zonas dentro de la ciudad donde un aterrizaje sería más plausible, se instalarán fuerzas militares.

En Estados Unidos tenían una estrategia preparada incluyendo el uso de bombas atómicas, pero tras la desactivación remota por parte de los maian, no han sabido cómo ponerlas de nuevo en funcionamiento.

Eso los hará más vulnerables, además de que la mayor fuerza de asalto maian irá a por ellos, pero en el resto del mundo los frentes militares protegerán no solo al presidente, sino también al resto de la población civil.

Los militares vendrán con baterías antiaéreas y un escuadrón de cazas preparados para derribar las naves en caso de que estas se acerquen a un lugar importante.

COSAS QUE HACER:

- 🔍 Sabotear los tanques para que no derriben un ovni con un PJ en el interior.
- 🔍 Practicar con un arma para ayudar en el frente.
- 🔍 Conducir hasta el frente un autobús lleno de civiles para que estén protegidos.
- 🔍 Alejarse corriendo antes de que un ovni derribado te aplaste.
- 🔍 Colocar bombas caseras en posibles zonas de aterrizaje.
- 🔍 Secuestrar el ovni en mitad del vuelo y obligarlo a aterrizar.
- 🔍 Esquivar un misil errado lanzado por los militares.

HUYENDO

ESCENARIO



Estar dentro de un edificio puede convertirse en un problema cuando los ovnis empiecen a caer, aunque permanecer en la calle también será un problema cuando los maian empiecen su incursión, así que huir puede ser la única opción.

La vida será más dura si los PJ no se acercan a los militares. No solo puede darse el caso de que te encuentres con un ovni, o con alienígenas, sino que además te puede alcanzar el fuego cruzado de tu propio ejército.

De todas formas, la propia población no será de mucha ayuda ya que, o estará aterrada, o estará enfadada. En cualquiera de los dos casos, los ciudadanos pueden convertirse en enemigos fácilmente. Por otro lado, los primeros diez grises que bajen de cada nave matarán a todo el que se acerque y avanzarán hasta que lleguen a un edificio que puedan usar para descansar, sabiéndose mártires.

Seguirán la marcha cuando curen sus heridas, siempre y cuando el ejército no los encuentre antes. Sea como sea, si te los encuentras, huye. Esconderte solo aumenta las posibilidades de verte en mitad de un fuego cruzado.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Apartarse del camino de un grupo de gente enfadada que carga contra los alienígenas. Ayudar a esconderse a un escuadrón alienígena que ya no quiere hacer más la guerra.
- 🕒 Defenderse de un grupo asustado que acusa a los PJ de ser extraterrestres disfrazados.
- 🕒 Esquivar un caza del ejército que cae hacia los PJ tras ser embestido por un ovni.
- 🕒 Luchar junto a los abducidos liberados contra los alienígenas.
- 🕒 Escapar del edificio en el que han entrado los alienígenas antes de que el ejército lo eche abajo a disparos.
- 🕒 Asistir al trabajo por orden del jefe para no ser despedido.

DESPACHO PRESIDENCIAL

ESCENARIO



En España, el presidente no tomará medidas especiales para su persona ante la segunda oleada, al no considerarse un objetivo de los maian.

Pero cuando empiecen a posarse más y más ovnis ante su puerta, la cosa cambiará. Todos los militares que estén cerca serán convocados allí mientras el presidente y su séquito intentan irse en un helicóptero. Una de las naves maian verá el artefacto listo para despegar y se estrellará sobre él para que nadie pueda salvarse.

De esa manera, las opciones del presidente pasarán por aguantar hasta que el ejército llegue, o morir. Si lo consigue o no, tendrá que ver con las decisiones de los jugadores. El ejército no llegará en buen número lo suficientemente rápido y el servicio secreto solo aguantará un rato, así que, si los jugadores prefieren ignorar al presidente, este perecerá.

Muchas veces no podrán ni siquiera intentarlo, pero como DJ puedes hacer que el presidente llegue al helicóptero y escape para estrellarse después junto a los PJ. En cualquier caso, toda la ayuda en Madrid se desmoronará, y con ello, la estrategia a nivel nacional.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Sobrevivir al ataque del servicio secreto, que dispara a los PJ antes siquiera de preguntar.
- 🕒 Enterarse de que el presidente de una comunidad autónoma exige a la policía que vaya a defenderlo por si acaso.
- 🕒 Intentar pilotar uno de los ovnis que abarrotan la entrada a la Moncloa.
- 🕒 Ser testigo de cómo, ante la noticia de la muerte del presidente, un bombardero asola la Moncloa.
- 🕒 Escapar de una nave de los grises que despega con un PJ dentro.
- 🕒 Huir en un coche con el presidente dentro mientras un ovni los persigue.
- 🕒 Ayudar a los alienígenas en el intento de asesinato del presidente.

REGLAS ESPECIALES

EL RAYO TRACTOR

Cuando la luz blanca enfoca algo, toda la materia viva iluminada perderá toda su energía cinética y empezará a flotar hacia la nave. Eso significa que cualquier impulso que coja un personaje, ya sea por su propia fuerza o por la ley de la gravedad, se perderá completamente.

Una vez dentro, el rayo funcionará como la ley gravitacional. Intentar luchar contra ella es difícil y no se podrá hacer si el jugador no cuenta con un apoyo externo, ya sea agarrarse al marco de la ventana o que otra persona tire de él desde fuera del área afectada. El rayo seguirá tirando con una fuerza constante todos los turnos hasta que desaparezca, durante 10 turnos seguidos.

Durante esos 10 turnos la luz estará actuando, por lo que el PJ afectado tendrá que superar una tirada (Energía: dificultad 9, 10 éxitos). Si al final de esos turnos ha conseguido superar la tirada, no será abducido, pero habrá un efecto importante a tener en cuenta. Cada turno que pase sin haber completado los 10 éxitos, será arrastrado un poco más por el rayo hacia la nave, lo que significa que perderá los apoyos inmóviles y arrastrará consigo los móviles. Al final del décimo turno, la gravedad volverá de manera normal. Eso significa que, incluso aunque el jugador haya conseguido todos sus éxitos, si se encuentra flotando en mitad de la nada, caerá.

Todos los Apoyos que se puedan dar serán bienvenidos, y agarrarse a un sitio sólido dará una bonificación por situación estratégica de entre +1 y +5 siendo el máximo estar encadenado a algo inamovible y el mínimo agarrarse con los dedos a un mueble. Hay que notar que el personaje podrá hacer un sobreesfuerzo y que el Desgaste ello afectará de la manera habitual, por lo que es bastante improbable que lo consiga, pero eso lo descubrirá el personaje por su propia cuenta. Si intenta concentrarse para hacer la tirada, habrá que tener en cuenta que cada turno concentrado hace que el personaje sea arrastrado.

Si el PJ no puede ser arrastrado (lo intentan abducir a través de una pared, está encadenado a un mueble, etc.), todos los éxitos de la tirada se convertirán, como es habitual, en puntos de Estrés Físico Temporal. No ganará Estrés Físico por fallar la tirada, pero todos los personajes que se conviertan en Apoyo tendrán que superar una tirada (Destreza: dificultad 5, 1 éxito) para no verse arrastrados junto al otro personaje.

Todo PJ que entre de esta manera en el rayo de luz tendrá que superar su tirada por separado, y si decide agarrarse al primero, le dará un -2 a su tirada. Con todo, en el momento en que el personaje que está siendo abducido sea arrastrado hacia la nave, podrá agarrarse más adelante a otro saliente, como una farola, una grúa o cualquier otro elemento que considere el DJ, usando nuevamente esos nuevos agarres como posición estratégica.

PILOTAJE

Pilotar una nave alienígena no es muy diferente de pilotar un caza o un avión comercial. Obviamente, los carteles de la nave espacial estarán en otro idioma y, además, existirán controles que no existen en un avión, ya que este no está diseñado para volar en el espacio. Si fuera necesario, con algo de maña, cualquiera que tenga la habilidad de pilotar un avión podrá probar suerte con el ovni. No es frecuente que uno de tus jugadores sepa pilotar naves, pero puede darse el caso y debe haber reglas por si alguien lo quiere intentar.

Al principio habrá que ir al tuntún, moviendo palancas para entender su funcionamiento y cruzando los dedos para que ningún botón sea el de autodestrucción. El PJ que lo intente tendrá que hacer una tirada (Lógica: dificultad 9, 10 éxitos) para intentar comprender los controles. Podrá usar un máximo de 2 Apoyos y Aspectos como *«Piloto»* o *«Fan de los juegos de simulación»* para mejorar la tirada. A decisión del DJ, sería conveniente vetar la tirada a cualquiera que no tenga al menos un Aspecto o Concepto que se pueda utilizar.

Si el jugador suma 5 fallos intentando hacer la tirada, causará algún daño en la nave, golpeándola contra un edificio, vaciando el depósito de combustible o activando el freno manual. Si esto ocurriera, perderá los éxitos acumulados, teniendo que empezar de nuevo. Si vuelve a ocurrir una segunda vez, el daño no solo será irreparable, sino que ocurrirá algo peligroso para la tripulación de la nave, como la activación de la autodestrucción o la entrada en máxima velocidad frente a una montaña.

De todas formas, si el PJ consigue espiar a los maian mientras conducen, podrá hacer una tirada (Memoria: dificultad 5, 5 éxitos) sumando todo el Nivel de Éxito de esta tirada a la tirada de aprendizaje. Efectivamente, si observa lo suficiente, puede aprender a manejar la nave. En el extraño caso en que pueda convencer a los extraterrestres para que le enseñen a volar, la tirada de aprendizaje pasa de dificultad 9 a dificultad 5. Si el personaje al que quieren enseñar tiene no tiene ningún Aspecto aplicable, la dificultad se mantendrá en 9, pero no podrá ser vetado por el DJ.

Una vez pasado el aprendizaje, conducir un ovni es tan sencillo (o tan complicado) como conducir un avión.



EL FIN DEL MUNDO

LA HERMANDAD BABILÓNICA

INVASIÓN ALIENÍGENA — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 2



—A ver, Gabriel. Respira un momento y vuelve a contarme eso —dice Pedro, armándose de paciencia ante su gimoteante amigo.

—Acabo de ver por las noticias que, que, que estamos en guerra.

—Ajá —dice Pedro sentándose a la mesa de juego y abriéndose una cerveza.

Todos miran extrañados a Pedro, que les devuelve la mirada, sintiéndose incomprendido.

—¿Qué? Quiero decir... Ya hemos estado en guerra con otros países. Ayudando a Estados Unidos, mandando tropas de paz o cualquier otro eufemismo ¿Qué más da otra guerra?

—Bueno, en eso no le falta razón —confiesa Simón—. Mientras el frente esté en otro p...

Gabriel le manda callar con un gesto de la mano y enciende la tele. Se ven tropas francesas cruzando a tiros a través de los Pirineos, alemanes entrando con tanques en Bélgica y una flota inglesa desembarcando a la fuerza en el puerto de Calais. El presentador, visiblemente confuso, no sabe darle prioridad a las noticias que le llegan y empieza a balbucear. Inmediatamente después, un cartel de «Fallo técnico – Disculpen las molestias» llena la pantalla.

—Bueno —dice Pedro—, eso no significa nada. Estarán dándose de tortas en el frente, pero esto no es un objetivo militar. Podemos jugar la part...

Una explosión destroza las ventanas. La fuerza del impacto hace que Gabriel caiga de culo mientras Pedro escupe su cerveza y los demás se tiran al suelo, esquivando esquivirlas de cristal y muebles que se desmoronan. Hay unos segundos de silencio tras los cuales todos miran a Pedro, furiosos. El sonido de unos cazas se aleja poco a poco.

—Vale —se rinde Pedro—. Ya no digo nada más.

—Gabi, ¿por qué estamos en guerra?

—Ni idea. —Temblando, se frota el culo, dolorido—. En las noticias no se aclaran.

—Al menos no estamos en guerra contra los rusos —comenta Simón mirando por la ventana—. Ellos tienen la mayor bomba no nuclear del mundo. Se llama «El Padre de Todas las Bombas» y es equivalente a cuarenta y cuatro toneladas de TNT. Explota en el aire para que la destrucción se disemine más.

Y empieza a sonar un avión mucho más grande. Simón alza la vista y...

—Ese bombardero... —traga saliva—. Tiene la bandera de Rusia.

—Nos vamos al sótano —propone Juan.

—No. Mejor al campo —Pedro bebe otro trago de cerveza—. O a la luna.

LO QUE SABES

SU Majestad la Reina de Inglaterra sale en televisión y dice: *«Inglaterra no se va a dejar pisotear más por los países que no saben su lugar en el mundo: bajo el yugo de nuestra gran nación»*. Acto seguido, declara la guerra a todos los países con los que comparte frontera. Estupefactos, los analistas de medio mundo intentan buscar un sentido a tales declaraciones. No tienen éxito.

Las respuestas de los dirigentes de todo el mundo no se hacen esperar. Francia dice que hay que quitarse de encima la estúpida superioridad inglesa y manda a todas sus tropas al frente. Desde Alemania dicen que la culpa es de las etnias minoritarias, por corromper Europa. En Japón no han hecho ninguna declaración, limitándose a volar por los aires la capital de China. En la India se produce un levantamiento masivo de las castas altas contra el pueblo llano.

Casi todos los países del mundo tienen historias similares, con declaraciones de guerra absurdas y lanzamientos de misiles contra objetivos civiles sin ningún tipo de sentido. Incluso desde Estados Unidos se anuncia que ellos son los únicos que deberían dotar de unidad al mundo, metiéndose en una guerra que, en su inicio, no concernía al país.

Los mandos del Ejército no entienden nada, pero cumplen las órdenes que llegan con precisión militar, ya que la clase política parece estar poseída por un instinto asesino sin precedentes. Para convencer a la población civil de iniciar todas estas absurdas guerras, buscan cualquier tipo de motivación, desde antiguas rencillas hasta movimientos militares del enemigo que resultan imposibles de comprobar. En muy poco tiempo, la guerra ha estallado de una manera más formal y los bandos se empiezan a definir. El problema es que no hay solo dos bandos, sino que parece una guerra de incontables grupos, uniéndose Estados Unidos con Inglaterra, que lo usa como cabeza de playa para desembarcar en Europa. El peñón de Gibraltar estalla y todo parece indicar que los ingleses lo han hecho para culpar a España. Por otro lado, desde Francia se alían con España contra Alemania, y esta lo hace con Rusia e Italia.

En todo el continente africano, miles de batallas surgen casi al unísono, dándose algún que otro golpe de Estado y unificándose fronteras en cuestión de minutos. En Asia, fragmentos enteros de Rusia anuncian su intención de separarse y se llevan a cabo ejecuciones masivas en el Tíbet. Corea del Sur y del Norte intercambian misiles de largo alcance y Tailandia toma todos los pueblos de Burma y Laos cercanos a la frontera. En Australia lanzan a los extranjeros a los tiburones.

Todo es tremendamente confuso. Francia ataca a España para aliarse con ellos a las pocas horas y, mientras, retira sus tropas del norte del país dejando vía libre a Inglaterra. Rusia y Alemania se unen y aplastan Polonia en cuestión de horas, mientras intentan firmar un acuerdo de paz y no agresión con dicho país. En Marruecos se fortifican contra un posible ataque desde Europa, pero en un momento dado giran las armas contra su propia población y disparan a matar. Nada tiene sentido hasta que el Ejército inglés llega a París y toma el Palacio del Eliseo, ejecutando al presidente francés de un tiro en la cabeza. En ese momento, el cuerpo del presidente cambia, reconfigurándose internamente hasta que la lengua se torna bífida, los ojos amarillos y la sangre de color verde.

El presidente es, en realidad, un lagarto de aspecto humanoide.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

No se sabe a ciencia cierta el momento exacto en que llegaron a la Tierra, pero sí se puede rastrear cuándo empezaron a tener poder. En el siglo XVIII a.C. hubo en la ciudad de Babilonia un contacto con criaturas de un poder inigualable. Los tomaron por dioses y les dieron el nombre de anunnaki (que significa algo así como *«los que vienen del cielo»*), describiéndolos como seres gigantescos que les dieron conocimiento y poder para crear inmensas civilizaciones muy adelantadas a su tiempo. Levantaron monumentos impresionantes y realizaron hazañas mucho mayores que las que otras civilizaciones coetáneas pudieron llevar a cabo.

Los seres, de más de tres metros de altura y aspecto reptiliano, convivieron con esta civilización y muchas otras, dando lugar a las pirámides de muchas de las civilizaciones antiguas y a leyendas que, incluso a día de hoy, perduran como producto de la mente humana. No hicieron esto de manera altruista, sino que exigían pagos, sacrificios u otra clase de tributos a cambio de sus servicios. Sin duda, lo que más les interesaba eran los metales preciosos, que llevaban de vuelta a su planeta cuando la carga era suficiente para llenar una de sus naves.

Lo cierto es que los anunnaki, que habían llegado en una misión de extracción de minerales, se sentían solos en el planeta y necesitaban sentirse realizados de alguna manera. De ese modo, empezaron a tener relaciones primero sentimentales y luego sexuales con algunas personas con las que habían comulgado en algún sentido. De esa manera, descubrieron que su ADN era compatible con el nuestro y, por lo tanto, podían tener prole. Los anunnaki solo estuvieron con los babilonios durante unas cuantas décadas antes de marcharse sin intención de volver. Todos los hijos fruto de una relación con un humano que llevaron a su planeta natal fueron asesinados por culpa de las restrictivas leyes racistas que los gobiernan. Solo sobrevivieron aquellos que se quedaron en la Tierra, adorados como semidioses por sus compatriotas humanos.

Lo que en un principio empezó como un leve desliz sin mayor transcendencia, tuvo una mayor repercusión cuando una nueva avanzadilla de anunnaki, siglos más tarde, volvió a la Tierra a por más metales preciosos. Para entonces las civilizaciones humanas eran mucho más avanzadas y no podían seducirlas con supercherías ni cualquier otra historia increíble. En vez de eso, se vieron rechazados, atacados, humillados y masacrados por los humanos. Además, sus naves fueron destruidas y su poder desbaratado.

Los anunnaki se escondieron bajo tierra con el poco metal precioso que pudieron recoger y, viendo que no podrían volver a su planeta natal, decidieron hacer uso de su tesoro. El motivo por el cual los anunnaki buscaban tan desesperadamente metales preciosos era porque pueden sintetizarlos para inyectarlos en su sistema nervioso, potenciando así sus habilidades mentales. Entre otras cosas, adquirieron el poder de la telepatía y descubrieron que no solo podían comunicarse entre ellos, sino también con la prole que habían dejado.

Los sucesores de los anunnaki babilónicos, llamados reptilianos, tienen forma completamente humana, aunque bien entrenados pueden metamorfosear su cuerpo para adoptar la apariencia de un anunnaki de tamaño humano. Con el tiempo y la síntesis adecuada de los metales preciosos,

podieron contestar al discurso telepático de los anunnaki encerrados bajo tierra. Además, podían ejercer control mental sobre los humanos, así como otros poderes obtenidos gracias a la mejora de su sistema nervioso.

Así se fundó, hace más de mil años, la Hermandad Babilónica, donde todos los descendientes de aquellos seres, ya repartidos por buena parte del mundo, empezaron sutilmente a urdir un plan secreto que tardaría siglos en llegar a su final. Empezaron a hacer uso de sus poderes para conseguir llegar a posiciones de poder, llegando a ser figuras muy importantes. Fueron reyes, reinas, papas, estadistas, generales y un largo etcétera que incluye casi cualquier forma de poder moderno.

También tomaron posiciones estratégicas en el lado contrario, fundando sociedades más o menos secretas como los masones, illuminati, templarios y un largo etcétera de grupos afines a objetivos completamente diferentes entre sí, con la idea de aunar tantas ideologías diferentes como pudieran bajo muchos líderes que, realmente, fueran marionetas de los anunnaki.

Han pasado siglos y los líderes de todas las naciones con algo de poder en la época actual, junto a los presidentes de las mayores compañías internacionales, los dueños de muchos bancos y la grandísima mayoría de los líderes de opinión son descendientes directos de la Hermandad Babilónica. Todas las maniobras, complejas y con objetivos aparentemente ilógicos, han sido orquestadas desde esa primera conexión en la fundación de la Hermandad, y desde entonces no han parado de provocar guerras y muerte en el mundo, en busca de su más profundo deseo: sembrar el miedo en los humanos.

Al expandir su sistema nervioso gracias al oro monoatómico (el metal precioso más importante para ellos), los anunnaki pueden procesar información a una velocidad diez mil veces mayor que cualquier ordenador moderno, con lo que son capaces de entender las repercusiones que tendrá ejercer presión mediática en cierto momento, o las consecuencias de que los gobernantes de dos países que comparten frontera tengan ideologías de uno u otro tipo. Pero, sobre todo, les ha dado la capacidad de absorber energía de las emociones humanas tales como el miedo, la culpa o el deseo de agresión. Energía que pueden utilizar para potenciar y mejorar sus poderes.

Esa energía es condensada y almacenada con el único propósito de lanzar una petición de ayuda a su planeta natal. De ese modo, sus naves volverán y los rescatarán del infierno de estar encerrados en el centro de la Tierra durante más de un milenio. Parece que, por fin, están a punto de conseguir dicho objetivo. Pero antes, necesitan un último y gran esfuerzo. Un impulso extra de energía para poder llamar a casa.

Y no hay mejor forma de crear miedo, culpa y deseo de agresión que con una buena guerra mundial.

EL ENEMIGO

Todos los líderes del mundo, descendientes directos de la Hermandad Babilónica y, por tanto, comandados por los anunnaki, harán lo que esté en su mano para provocar una guerra con cualquier otro país. De repente y con aparente sincronía, un porcentaje alarmante de las naciones anuncian haber sido ultrajadas por otro país de una manera más allá de la que la diplomacia puede arreglar. Las tropas se ponen en movimiento (o ya han estado en movimiento desde mucho antes del anuncio oficial) y los ataques masivos comienzan.

¿Cómo es todo eso posible? Por supuesto que los líderes, trabajando unidos para llegar a un fin común, pueden declarar guerras, pero, ¿cómo consiguen que todos los altos mandos, mandos medios y soldados luchen sin un motivo? La respuesta está en el ingrediente secreto de cierta bebida de uso mundial.

Una de las compañías comandadas por la Hermandad Babilónica es una archiconocida multinacional que sirve bebidas carbonatadas no solo a la gran mayoría de países del mundo, sino también a un gran porcentaje de cadenas de comida rápida, muchas de ellas también propiedad de la Hermandad. Estas bebidas incluyen una gota de sangre reptiliana en cada lata y dos en cada botella. Así, igual que pueden comunicarse y dar órdenes a los miembros de la Hermandad Babilónica, los anunnaki también pueden controlar a todos aquellos que hayan ingerido sangre reptiliana.

¿HE BEBIDO SANGRE REPTILIANA? 🦎

No es factible pasarles una lista de productos a tus jugadores y que marquen cualquiera de los que hayan consumido en las últimas veinticuatro horas. Incluso aunque lo fuera, resultaría aburrido. Así, asume que han comido algo marcado por los anunnaki y continúa con la historia.

En todo caso, sería muy divertido ver cómo alguno de los jugadores no está contaminado. Quizás ha estado con un virus estomacal o sea un vegano tan estricto que nunca comería nada fabricado por una gran compañía. A lo mejor pertenece a una secta que está en contra del consumo de bebidas carbonatadas o, por principio, nunca come nada que no esté producido en un radio de trescientos kilómetros de la ciudad.

En ese caso puedes divertirte a su costa, haciendo que observe determinados eventos aullando de miedo mientras, por mandato expreso del DJ, el resto de PJ lo miran encogiéndose de hombros. Obviamente, deberás relatar a todos los jugadores que hayan bebido sangre reptiliana que ellos no se extrañan ante algunos eventos y los tratan como algo normal.

Si te preguntan por qué no los afecta tanto, explícales que el propio PJ se da cuenta de que algo extraño ocurre. No podrán entender el motivo, pero esto en sí mismo es una pista.

No solamente el refresco está contaminado, sino muchos productos de marcas archiconocidas, incluyendo conservantes y edulcorantes artificiales, por lo que es virtualmente imposible salvarse de esta situación, al menos en los países del primer mundo. Solo durante el espacio de tiempo que el refresco, o cualquiera de los otros alimentos contaminados, estén en el organismo (unas veinticuatro horas), el control mental será posible, pero mientras esta situación persista, cualquier ser humano puede tener sensaciones completamente diferentes a las naturales. Esta condición la utilizarán los propios reptilianos para tranquilizar a la población de forma artificial.

El control mental no funciona como si un titiritero manejara los hilos desde lejos, sino que modifica los sentimientos de las personas, haciéndolas más proclives a aceptar cosas horribles como totalmente normales. Así, cualquier personaje que haya consumido algún alimento pro-

cesado en las últimas veinticuatro horas se lo tomará todo con una naturalidad espeluznante. Verá todos los sinsentidos de esta guerra como algo completamente normal y actuará como si así lo fuera.

Las acciones de cada uno variarán dependiendo de su personalidad, pero se comportarán desde el punto de vista de que la guerra es algo justo y normal. Las reglas exactas de este comportamiento se explican en la página 114.

Por lo tanto, y mientras los anunnaki no salgan de su escondrijo, los verdaderos enemigos son los propios humanos, golpeándose y matándose por razones que no entienden del todo. Los ejércitos de todo el mundo estarán en el frente o camino a él, mientras que los civiles lucharán la guerra en casa, maltratando a los inmigrantes y acusándolos de cualquiera que sea la absurda excusa que inició la guerra. Los bombardeos serán más aleatorios que estratégicos y la guerra no tendrá ningún fin claro, por lo que puede terminar bombardeándose una ciudad alejada de cualquier frente. Eso cuando el frente esté claro, ya que muchas veces cambiará cada poco tiempo. De esa manera, los que hacía un momento eran aliados pasarán a ser enemigos acérrimos.

¿CÓMO LOS MATO?

Los anunnaki no están presentes en ningún momento, pues se hallan escondidos en la parte más profunda de la corteza terrestre, donde ningún humano ha llegado jamás. Las vías utilizadas para llegar allí fueron demolidas y sepultadas hace siglos y, a estas alturas, son totalmente indistinguibles de la corteza terrestre normal. En cambio, sus descendientes reptilianos sí están más a mano y pueden ser ejecutados.

Lamentablemente, los reptilianos son indistinguibles de un ser humano hasta el momento en que sufren una herida. Son cambiaformas por naturaleza, lo que quiere decir que pueden ser humanos o reptiles a conveniencia, pero eso solo es una careta que cubre su verdadera forma. Por eso, cualquier herida mostrará una sangre verdosa y una carne escamosa, semejante a la de los lagartos. Por lo demás, los reptilianos son igual de fáciles o difíciles de matar que un humano corriente y, al ser híbridos, tienen las mismas limitaciones físicas.

Cuando la guerra esté en su apogeo, y con un avance increíblemente rápido, los ingleses llegarán a París. Para demostrar que su llegada es real, conectan una cámara para retransmitir el juicio al dirigente francés. Por supuesto, el juicio es una farsa sin sentido donde los propios soldados se mofan del presidente, que suplica que lo dejen en paz, de rodillas y con una pistola apuntándolo a la cabeza.

Al final de un juicio de menos de cinco minutos de duración, sin juez ni jurado, el propio soldado que hacía de defensa y fiscal desenfunda su arma y dispara a bocajarro al dignatario francés. Se descubre así que este era un reptiliano y, sobre todo, que estos existen de verdad.

LAS REACCIONES

Ya se ha dicho que las reacciones en el mundo estaban siendo manipuladas de algún modo por los anunnaki, haciendo que casi toda la población viera con normalidad las abruptas guerras que se han creado en tan poco tiempo. Afortunadamente, su control mental tiene limitaciones, y nada pueden hacer contra la visión del dignatario francés desenmascarado: millones de personas han visto una prueba irrefutable de la existencia de los reptilianos.

Por eso, el bloqueo mental se paralizará en ese mismo instante y las reacciones de la población volverán a ser las suyas propias durante el resto de la campaña. Será un momento de gran confusión y habrá decenas de miles de desertiones en los Ejércitos de todo el mundo. Cargos medios del Ejército francés se rebelarán contra sus líderes y muchos de los aliados de Francia romperán sus tratos para unirse al enemigo, sin siquiera sospechar que ellos también son reptilianos.

Desde el incidente en París se hablará sin reparos de David Icke como un héroe para la raza humana ya que, desde hace más de una década, es el teórico de la conspiración más comprometido a la hora de hablar de los anunnaki. Desde miles de páginas web se exhortará a los lectores a no confiar en ninguno de sus líderes, indistintamente de su país de origen.

Empezará una rebelión a nivel mundial para luchar contra los reptilianos. Algunos movimientos ciudadanos harán caso a los consejos de David Icke y empezarán a encabezar actuaciones para desenmascarar a los reptilianos, pero esto no será, ni por asomo, lo normal, y la mayoría de gente culpará solamente a Francia y, como mucho, a sus aliados.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Aunque al principio parecen claros los bandos y cada país trabaja por su cuenta, las alianzas durarán menos que un chasquido y cambiarán sin previo aviso. Después de vapulear sin remisión a un país vecino, muchos líderes firmarán acuerdos de no agresión que no tienen sentido alguno. Lo que estará ocurriendo realmente es que los anunnaki no quieren que la guerra termine y, por eso, intentarán equilibrar las fuerzas para que nadie gane.

Cuando un país esté perdiendo claramente una batalla, los reptilianos reubicarán todas las alianzas necesarias para darle una segunda oportunidad a algún país que esté a punto de ser tomado. Francia consumirá buena parte de España antes de tenderle la mano, aunque España no hará lo mismo con Portugal, ya que este firmará un incomprensible pacto con Alemania para romperlo tras hacer retroceder a las tropas españolas y unirse a Inglaterra. En toda Europa ocurrirá algo parecido, con países con más mano izquierda que otros a la hora de romper pactos, pero siguiendo todos la misma dinámica.

En América, México firmará una tregua con Estados Unidos, que será la más sólida de todas las que se firmen. Se centrarán así las fuerzas de las dos naciones en invadir Canadá, Guatemala y Cuba, pese a que la lógica dicte que Estados Unidos podría aplastar directamente a México en lo militar. Canadá y Estados Unidos escalarán rápidamente en sus agresiones, desde pequeños escuadrones militares hasta armas de destrucción masiva en cuestión de horas. Como Canadá no tiene ningún arma nuclear, se rendirá antes de sufrir más bajas civiles. Estados Unidos firmará la paz.

En Eurasia, los enfrentamientos se llevarán a cabo casi en su totalidad con misiles y bombardeos de largo alcance, y en África, las guerras civiles de los diversos países se recrudecerán y aumentarán hasta llegar a sus fronteras. En general, las batallas de todos los países de todos los continentes se convertirán en algo mayor y más potente que cualquier guerra que anteriormente haya visto el planeta.

A los anunnaki, en la locura por conseguir una guerra global, se les escapará controlar a un regimiento inglés en París que llegará al presidente de la República y desbaratará sus planes.

Las guerras, obviamente, continuarán, pero no como ellos habían previsto. Muchos de los reptilianos verán cómo sus parcelas de poder flaquean y necesitarán reforzar el control sobre aquellos que están a su alrededor. Casi al unísono sacarán pequeñas píldoras de oro de sus bolsillos y las engullirán, aumentando de esta manera sus poderes durante un tiempo: el suficiente para comandar a sus tropas y ponerlas a su favor.

La desaparición de Francia de la ecuación en un momento tan importante para los anunnaki los obligará a adelantar sus planes. Desconectarán cualquier telepatía con los humanos para que, por fin, estos puedan sentir de manera normal, consiguiendo un pico de energía emocional que utilizarán para lanzar, a la desesperada, un mensaje a sus tropas.

Ellos habrían preferido esperar para asegurarse la potencia necesaria para alcanzar su planeta natal, pero adelantarán sus planes. Por fortuna para ellos, y por desgracia para nosotros, una nave de guerra anunnaki escuchará la llamada y pondrá de inmediato rumbo a la Tierra.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

Como todos los aliados de Francia, en el momento de ser destapado el líder reptiliano, los españoles sospecharán que sus propios líderes son también reptilianos. Por supuesto, estarán en la cierto, aunque, por otro lado, tampoco se hubieran equivocado si hubiesen sospechado de los mandatarios de las naciones enemigas.

En el caso de España, la situación se desmoronará mucho más rápidamente de lo normal. El presidente, descubierto en el engaño, se tomará todas sus pastillas de oro monoatómico y se despojará de cualquier disfraz (asumiendo la forma de un reptiliano) para poder hacer un mayor uso de sus poderes. Así, todos aquellos que se encuentren a diez kilómetros de él en ese momento cambiarán por completo de opinión, les parecerá lo más normal del mundo que un lagarto humanoide sea su líder y lo defenderán hasta la muerte.

El reptiliano, al ver que su fin está cerca, se acercará en su forma de reptil a una cámara de televisión para pedir ayuda a todos sus hermanos de sangre: *«Dejemos a los anunnaki de lado, podemos tomar el control nosotros mismos»*. Algunos dirigentes lo seguirán, obviando los planes de sus amos y comenzando una grandísima batalla, ajena a la que ya estaba teniendo lugar.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Desde el principio de la guerra, en casi todas las ciudades de más de cien mil habitantes empezarán los bombardeos y, con ellos, el pánico. Todos los países bombardearán a los demás, no solo por cercanía, sino por culpa de una estrategia invisible y con muy poco sentido. En consecuencia, las ciudades, sin estar preparadas para ninguna pelea, empezarán a tener graves problemas para controlar las bajas, no digamos ya para contrarrestar los ataques.

Las batallas estarán bastante lejos, con unos frentes medianamente bien definidos en las fronteras de cada país, así que la población de las ciudades no tendrá un enemigo al que hacer frente, salvo flotas de aviones que estarán fuera de su alcance. Los ciudadanos se centrarán en reconstruir lugares e improvisar formas de protegerse contra los ataques aéreos, escondiéndose en sótanos o, al ver el caos generalizado, se dedicarán a saquear las tiendas cercanas.

Las armas de destrucción masiva tales como las bombas nucleares, biológicas, químicas, bacteriológicas o las propias MOAB (*Massive Ordinance Air-Blast Bomb*, más conocida como *Mother of All Bombs*) no se utilizarán salvo como última opción. Mientras las bombas no sean de ese calibre, la destrucción podrá ser controlada. Todo cambiará en el momento en que los reptilianos declaren la guerra a los anunnaki.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

Las ciudades más pequeñas también tendrán su ración de bombas. Cientos de bombarderos sobrevolarán las ciudades y pueblos soltando su carga y, además, alguna que otra sorpresa en forma de paracaidista o raciones de supervivencia. De esta manera, y excluyendo las ciudades que lindan con la frontera, los pueblos serán los primeros que tendrán que batallar contra tropas.

Al menos hasta que la nave de batalla anunnaki que ha escuchado el mensaje telepático llegue al planeta.

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 lista de países dispuestos a hacer la guerra es demasiado amplia para ser considerada y, en cambio, se hará mención a los grandes cambios a nivel global, no a alianzas intermedias ni otros pormenores.

La mejor forma de jugar esta ambientación es como el inicio de una guerra mundial, sin ningún tipo de alienígenas involucrados hasta que, bien avanzada la Crónica, se descubra el pastel. En cualquier caso, el DJ tendrá la última opción. 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 Crónica.

S. XXV A.C.	Los anunnaki llegan por primera vez a la Tierra.
S. XVIII A.C.	Los anunnaki llegan a Babilonia.
S. XVIII A.C.	Primer descendiente híbrido entre anunnaki y humano.
S. I D.C.	El primer reptiliano que llega a gobernar un imperio. Se trata del emperador Nerón en el Imperio Romano.
S. VII D.C.	Llegada de la última colonia anunnaki para la extracción de metales preciosos.
S. VIII D.C.	Los anunnaki son expulsados del mundo por los humanos de la época y huyen, superados numéricamente, escondiéndose bajo tierra.
13/02/803	Primer contacto entre los anunnaki y los reptilianos híbridos.
27/09/807	Se funda la Hermandad Babilónica.
30/04/1988	Afganistán, el único país que en ese momento estaba libre de los anunnaki en su estructura de poder, elige sin saberlo a doce reptilianos para representarlo en su Parlamento.
11/09/2001	La última parte del plan de los anunnaki comienza. A partir de entonces, una escalada de miedo y paranoia empieza lentamente a surgir en todo el mundo.
- 48:00:00	Los anunnaki comienzan a planear la guerra mundial. Los líderes de todos los países reciben instrucciones de lo que deben hacer para llegar a ese punto.
- 06:11:07	El último ejército de la Tierra, de nacionalidad australiana, recibe órdenes de movilizarse.
- 04:26:39	El primer bombardero del mundo, de nacionalidad rusa, despega con sus bodegas cargadas e instrucciones de bombardear Frankfurt.
- 03:41:22	En la frontera entre China y la India se produce la primera muerte de la guerra, cuando una patrulla china toma el puesto fronterizo indio matando a sus siete ocupantes.
- 01:09:28	Brasil es el primer país en declarar la guerra formalmente. Lo hace contra Bolivia.
- 00:07:02	Comienza el primer bombardeo. De Noruega a Bélgica, sobre la ciudad de Brujas. Ya han muerto dos mil trescientas noventa y dos personas.
+ 00:00:00	COMIENZA LA PARTIDA
+ 00:00:01	La reina de Inglaterra declara la guerra contra Francia y, en general, todos los países que, en algún momento, hubieran sido una colonia, salvo Estados Unidos.
+ 00:03:18	Todos los países en guerra han recibido al menos un bombardeo y realizado otro.
+ 00:12:53	Tropas inglesas desembarcan en Calais, Francia.
+ 00:23:41	Muere la persona número un millón en el mundo. Ocurre en Valencia, España, cuando un bombardero marroquí suelta una bomba que estalla en un centro comercial, matándolo a él y a otras ciento veintiocho personas en el acto.

+ 00:34:12	Ningún país en guerra ha sido bombardeado por un solo país, sino por un mínimo de tres.
+ 00:45:27	Primera fuerza paracaidista en desplegarse en un país extranjero. Se trata de Estados Unidos a las afueras de Ontario, Canadá.
+ 00:47:48	Se firma el primer pacto de no agresión. Se trata del Vaticano con Italia.
+ 01:02:40	Se rompe el primer pacto de no agresión al atacar por mar Noruega a Inglaterra. Mientras lo hace, el agregado noruego y el inglés están en la mesa de negociaciones. En el momento de ser informado del ataque por mar, en inglés saca una pistola y dispara al noruego a través del papel recién firmado.
+ 01:10:32	El ochenta por ciento de los países de todo el mundo ya han declarado la guerra al menos a otro país. Algunos de ellos, que no están dirigidos mayoritariamente por reptilianos, han sido sobornados para que hagan la declaración.
+ 01:19:03	No hay ni un solo país en el mundo que no esté en guerra con otro, ya sea por haberla declarado o por haberle sido declarada por otro país.
+ 01:33:59	Muere la persona número diez millones en Mongolia, cuando un escuadrón chino ejecuta a una familia nómada que lo ha descubierto pasando la frontera.
+ 01:42:07	Primer hospital del mundo en ser alcanzado por un bombardeo. Se trata de un ataque de Ucrania a Rusia destinado a destruir dicho hospital, donde hay cientos de militares heridos.
+ 01:50:41	En la televisión de Uzbekistán se muestra el cadáver de un general ruso de aspecto reptiloide y sangre verde oscura. Menos de un minuto después, tres bombarderos de distintas nacionalidades cambian sus rumbos hacia el lugar de la grabación.
+ 01:53:18	Se va la luz en todo Uzbekistán y todos los satélites cambian de posición para bloquear por completo las líneas telefónicas, por satélite o internet.
+ 04:13:59	Los anunnaki exigen a los reptilianos que recrudescan sus ataques. Han utilizado demasiada energía para sepultar el informativo uzbeko y necesitan más miedo y muerte entre la población para recuperarse.
+ 04:16:17	El presidente de Estados Unidos prepara sus armas de destrucción masiva, preparado para llevar a cabo un ataque global si fuera necesario. Todos los países con armas de destrucción masiva imitan dicha acción.
+ 04:38:02	Un grupo de paracaidistas ingleses se descuelga en mitad de París, justo después del mayor bombardeo de la guerra. Entran en el Palacio del Elíseo para capturar a su presidente.
+ 05:01:53	Empieza el juicio al presidente de la República Francesa.
+ 05:07:12	El disparo en la cabeza al presidente descubre a los reptilianos. Los anunnaki no pueden detenerlo.
+ 05:10:27	El control mental que paralizaba las emociones humanas cae. El pánico se desata.
+ 05:22:56	Muere la persona cien millones en Nicaragua, cuando un soldado carga contra las tropas mejicanas, que ya han tomado Honduras tras firmar un pacto con Guatemala. El soldado, pensando estar apoyado por su batallón, se ve a solas frente al ejército y es acorralado a balazos.
+ 05:29:09	El primer ministro de Estado de Mónaco, aliado de Francia en la guerra, es descubierto por su guardia personal como reptiliano cuando le hacen un corte y mana de la herida sangre verde. Es ejecutado en directo en su canal de televisión pública.
+ 05:37:28	David Icke sale en televisión anunciando que no solo el presidente de Francia, sino el de cada país, es un reptiliano. Es ignorado por la mayor parte de la población.
+ 06:03:37	Todos los reptilianos del mundo, viendo que se descubre el engaño, se toman las pastillas de oro monoatómico.
+ 06:27:22	El presidente de España sale en televisión, sin disfraz humano, diciendo que los reptilianos deben unirse con los humanos contra los anunnaki.
+ 06:43:13	El veinte por ciento de las batallas se han detenido al negarse sus combatientes a pelear. El ochenta por ciento de los bombarderos vuelven a sus bases a la espera de más órdenes.
+ 07:11:28	Cien líderes, entre presidentes de compañía, generales y jefes de Estado, han sido desmascarados y ejecutados por sus tropas. Ochenta y siete humanos han sido ejecutados pensando que eran reptilianos también.
+ 07:28:33	Un movimiento, iniciado en Madrid por los reptilianos, convence (o controla) ya a un millón de personas para luchar contra los anunnaki.
+ 08:19:41	Solo el veinte por ciento de las batallas continúan. No hay bombardeos, y los soldados de todos los ejércitos del mundo obligan a sus altos mandos a hacerse un corte para demostrar que su sangre es roja y no verde.
+ 09:00:00	La nave de batalla anunnaki, junto con todo un regimiento de cazas de combate, entra en la atmósfera terrestre.

LO QUE NO CONOCERÁS

SOLO PARA EL DJ PERSONAJES NO JUGADORES

REPTILIANO

Físico X (1), Mental X (2), Social X (3)

REGLAS ESPECIALES:

- 🔗 *Grupo variopinto:* Los reptilianos pueden ser desde un tendero hasta un general o un presidente, por lo que cada uno tendrá unos Rasgos muy diferentes. Ante la duda, el DJ puede utilizar las puntuaciones propuestas.
- 🔗 *Telepatía:* Puede hablar con otros reptilianos y leer la mente a los humanos. En iniciativa, ante empate, siempre es defensor y sus Apoyos suman el Atributo completo.
- 🔗 *Control mental:* Superando una tirada (Carisma: dif. 5, 3 éxitos), un reptiliano puede modificar los sentimientos de los humanos a Empatía x 1 metros, para que lo consideren amigo o enemigo. En forma reptiliana, la distancia aumenta a Empatía x 10 metros.
- 🔗 *Oro monoatómico:* Si ingiere oro monoatómico, durante 10 minutos se doblan sus Rasgos y, al hacer tiradas mentales o sociales, se suman los 2D6 en vez de descartar el menor. En tiradas simples, tira 2D6 en vez de 1D6.
- 🔗 *Garras:* En combate en forma reptiliana, tiene un +1 por herramienta.
- 🔗 *Cambiaformas:* Puede pasar de humano a reptiliano en un turno y viceversa, pero su forma humana siempre será la misma.



MILITAR (página 84)

Físico 3, Mental 1, Social 0

- 🔗 *«Entrenamiento militar»:* Tiene este Aspecto Físico, que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

CAZA HUMANO (página 84)

Tiene Coraza 5 y para derribarlo hay que conseguir un Nivel de Éxito de 50.

- 🔗 *Misil aire-aire (4):* Con un impacto directo hace daño + 50.

NAVE DE BATALLA ANUNNAKI

La nave anunnaki tiene Coraza 20 y un Nivel de Éxito de 1000.

- 🔊 **Rayo mortal:** Cada hora, la nave puede lanzar un rayo vertical que sale del centro de la misma, tiene una duración de 10 turnos y un diámetro de 1 kilómetro. Durante cada uno de esos turnos, todo ser vivo dentro del área de efecto recibirá 2 puntos de Estrés Físico Permanente. El rayo también afectará a los elementos inanimados, pero dada su naturaleza, lo hará con mayor virulencia. Por eso, los objetos impactados (desde folios de papel hasta edificios) recibirán no 2, sino 4 puntos de Estrés Permanente. Estos puntos de Estrés ignorarán cualquier Coraza que pueda tener el objeto y se convertirán en puntos de Estrés directos.
- 🔊 **Campo de fuerza:** Un campo de fuerza completamente invisible recubre la nave y hace que cualquier acción física se disperse como ondas en el agua. Solo es vulnerable cuando dispara su rayo mortal.
- 🔊 **Mecánicos anunnaki:** Durante el combate, los anunnaki del interior de la nave también intentarán reparar los desperfectos ocasionados por los disparos. Cada hora, tira 3D6 por sus trabajos y resta eso al Nivel de Éxito del daño ocasionado a la nave de batalla anunnaki.



CAZA DE ATAQUE ANUNNAKI

Tiene Coraza 10 y un Nivel de Éxito de 100.

- 🔊 **Disparo de energía (∞):** Con un impacto directo hace daño + 20.

BOMBARDEOS

ESCENARIO



En todas las ciudades habrá bombardeos más o menos masivos. El país de procedencia y la virulencia del mismo variarán, pero es muy probable que alguna bomba caiga cerca de los PJ a lo largo de la aventura.

Salvo en zonas de guerra, ninguna ciudad estará preparada, y menos aún esperará recibir un ataque aéreo. Por eso, los aviones llegarán sin aviso ni obstáculos. Es poco probable que el Ejército pueda improvisar a tiempo una defensa y, por norma general, el resultado será la masacre que un niño con una lupa puede ocasionar en un hormiguero.

Estar en un edificio es peligroso, no solo por las bombas que puedan afectar a las estructuras, sino por los cristales que estallarán con las explosiones. Se puede evitar que revienten colocando algo en los mismos que evite que vibren. Una X de cinta de embalaje servirá con las explosiones más o menos alejadas.

En general, lo mejor que pueden hacer los jugadores será ir al sótano y rezar por que los cimientos aguanten. Eso siempre que a nadie se le ocurra usar armas de destrucción masiva.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Salir del edificio, sobre el que se derrumba otro más alto que ha sido impactado por una bomba.
- ☛ Impedir que explote una tubería de gas que ha quedado expuesta tras una explosión.
- ☛ Intentar hacer que vuelva la luz de todo el barrio después de un apagón.
- ☛ Ayudar a los bomberos a sofocar un incendio en el museo.
- ☛ Recuperar un proyectil que se clava en la pared pero no estalla.
- ☛ Obedecer a los bomberos, que desalojan el edificio por peligro de derrumbe.
- ☛ Presenciar cómo los antiaéreos se colocan en la calle frente al edificio.
- ☛ Esquivar un bombardero que es derribado ante los PJ.

CENTRO COMERCIAL

ESCENARIO



En casi todas las zonas comerciales, decenas de personas empezarán con el pillaje, desafiando a las bombas y al sentido común, aprovechando que la policía está ocupada con las explosiones.

Las primeras tiendas en ser saqueadas serán las de electrónica y diversos artículos de lujo. La policía ignorará dichos robos a menos que ocurran delante de sus narices, lo que llevará a muchos tenderos a tomarse la justicia por su mano. Cualquier PJ que esté en una zona como esta sin una buena razón será confundido con un vándalo y tratado como tal.

Por lo demás, las tiendas cerrarán lo más rápido posible, vaciando sus cajas por miedo a que las roben en su ausencia. Por ese motivo, no poca gente empezará a robar a todo el que intente irse, pensando que llevan el dinero encima.

Todo esto sin contar las posibles consecuencias de un bombardeo en un lugar con una afluencia masiva de gente, donde una explosión es capaz de atravesar carne y hueso, dejando a miles de supervivientes atrapados bajo los cadáveres de sus amigos.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Atrincherarse dentro de una tienda.
- ☛ Evitar una avalancha de personas que, tras la caída de una bomba, huyen hacia la puerta de una tienda aplastándose entre ellas.
- ☛ Neutralizar a un guardia de seguridad se lía a tiros con quien encuentre.
- ☛ Entrar en la guardería y ver que está llena de niños pequeños llorando impotentes, con sus niñeras muertas al lado.
- ☛ Atender las heridas de un PJ que ha recibido el disparo de la escopeta de un tendero que trataba de asustar a un ladrón.
- ☛ Ayudar a un paracaidista militar que, tras caer en el edificio, rompe la cúpula y queda colgado sobre los PJ.



Los bombardeos no serán, ni por asomo, tan destructivos como en una ciudad. No solo porque habrá un menor número de aviones implicados, sino porque los edificios bombardeados serán menos y de menor altura, estarán más alejados entre sí y mejor contruidos.

Aun así, las primeras acciones de infantería lejos de los puestos fronterizos ocurrirán aquí, ya que los paracaidistas no se atreverán a descender sobre una población tan densa y probablemente peligrosa.

Los propios soldados caerán junto a recursos varios, como munición, raciones de supervivencia y, en lugares más o menos cercanos a un centro urbano importante, vehículos y equipamiento para la batalla, como radares y radios.

La sorpresa será mayúscula, y la mayor parte de la población no pensará siquiera en defenderse, sino que se esconderá o huirá en busca de pastos más verdes.

Algunos civiles, por su cuenta y riesgo, improvisarán alguna defensa y, con suerte y maña, algo podrán hacer.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Prepararle una emboscada a un paracaidista que cae.
- ☛ Ayudar al ejército invasor en contra del propio país.
- ☛ Robar los suministros y guardarlos en casa.
- ☛ Espantar al ganado para que no lo pille una bomba.
- ☛ Presenciar la defensa del ejército, que decide utilizar el pueblo para hacer frente al enemigo.
- ☛ Esconderse en el monte con rifles de caza. Que vengan si quieren.
- ☛ Irse en barco a alta mar a esperar noticias de que la cosa ha mejorado.
- ☛ Descubrir que el general que comanda las tropas es reptiliano.

HOSPITAL

ESCENARIO



Con toda la violencia que conllevan los bombardeos, es bastante sencillo pensar que los personajes terminarán en el hospital más cercano.

Es de suponer que el edificio estará más allá del máximo de su capacidad, por lo que a menos que los PJ lleguen muy pronto, no tendrán sitio salvo en el pasillo. Si es tarde, puede que habiliten una carpa fuera.

El Ejército será el que tenga prioridad para tratar a sus heridos (cosa lógica, pues serán los que tengan mayores problemas), y cuando esto se sepa, el hospital se convertirá en un objetivo militar, aunque las leyes de la guerra lo prohíban. Los anunnaki quieren aterrorizar por encima de todo, por lo que iniciarán ataques a cualquier hospital, incluso si no acoge a militares.

Las noticias se harán eco de esto y, cuando se sepa, todos los hospitales intentarán desalojar a sus enfermos, alimentando el miedo y la paranoia de la población. En muchos casos, ni siquiera podrán desalojar a tiempo.

Por desgracia, mucha gente no sabrá esto e irá al hospital ya desalojado.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Percatarse de que, entre los heridos, un doctor trata a escondidas a uno con vísceras y sangre verdes.
- 🕒 Huir de la carpa de víctimas, que es aplastada por un tanque que busca espacio.
- 🕒 Despertarse solo en Urgencias tras una explosión: se han olvidado del PJ en el desalojo.
- 🕒 Fingir ser soldado para ser atendido, y ser llevado al frente.
- 🕒 Intentar escapar de la ciudad en autobús, pero el ejército lo requisas para desalojar hospitales.
- 🕒 Evitar pisar las bombas colocadas por un grupo militar.
- 🕒 Desoir las exigencias de un general reptiliano de que se paralice el desalojo.

DEPENDENCIAS DEL GOBIERNO

ESCENARIO



Es imposible (o al menos improbable) que todos los miembros del Gobierno sean reptilianos. Solo lo serán aquellos con poder real a nivel global, aunque mucha gente no lo entenderá así. Creerán que la conspiración forma parte de todo el sistema, y que cualquiera con un mínimo de poder está bajo el control de los anunnaki.

Por eso, cuando se destape la conspiración y caiga el efecto de control mental que amansa a la población, cualquier dependencia del Gobierno será un objetivo válido. Incluso entre compañeros de trabajo puede que alguien haya estado actuando raro últimamente: un divorcio, un familiar enfermo u otra cosa. Sus compañeros solo verán una prueba de que es un reptiliano.

Los PJ pueden ir allí arrastrados por una turba que alega: «Estás con nosotros o con ellos», o incluso podrían encabezar una de esas turbas. Quizás estén muy cerca de donde vivan o la huida de algún político se vea malograda en sus cercanías.

Sea cual sea la razón, lo mejor será que los ciudadanos no sospechen de ellos también.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Mantener al funcionario con vida, torturándolo hasta que confiese.
- 🕒 Ser convencido por un dignatario al que iban a matar para luchar juntos y así llegar a los anunnaki.
- 🕒 Aliarse con un reptiliano contra el resto de ellos.
- 🕒 Encontrarse dentro de un edificio cuando el ejército decide matar a todo el que salga de él.
- 🕒 Pillar a dos funcionarios en medio de una destrucción de documentos.
- 🕒 Encontrar un refugio antiatómico en el sótano.
- 🕒 Interceptar un helicóptero que ayuda a escapar a un político y aterriza en el tejado.

LA NAVE DE BATALLA ANUNNAKI

ESCENARIO



Cuando llegue la nave de batalla, sobrevolará una ciudad cualquiera (a la elección del DJ), y la sensación más habitual será la de que todo está perdido.

Todas las batallas en el mundo se pararán al momento. No será algo automático y la noticia tardará en llegar a según qué sitios, pero en cuanto lo haga, todo se arreglará al momento entre los combatientes.

La nave de batalla viene a rescatar a los anunnaki, y lo hará a base de destruir a toda la población humana hasta que se rinda y los extraterrestres refugiados puedan salir.

La nave irá de ciudad en ciudad, cargando el rayo hasta que lo pueda lanzar sobre todos los centros neurálgicos de las ciudades de más de cien mil habitantes. Durante la carga del rayo y su lanzamiento, todos los cazas volarán por la ciudad destruyendo cualquier núcleo de resistencia. Después, los cazas volverán y la nave se irá a la siguiente ciudad, con tanta rapidez que parecerá un teletransporte.

Al verla llegar, mejor que los jugadores huyan sin mirar atrás.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Alejar a rastras a alguien inconsciente de la zona del rayo.
- ☛ Eludir los ataques de un caza anunnaki que empieza a disparar a la población civil.
- ☛ Ver cómo un caza humano atrae el fuego del enemigo para que este lo siga a una emboscada desde el suelo.
- ☛ Asistir al lanzamiento de misiles nucleares a la nave de batalla sobre la propia ciudad.
- ☛ Apresar a un anunnaki que se eyecta de su caza derribado y cae frente a los PJ.
- ☛ Descubrir que el campo de fuerza de la nave desaparece al disparar.
- ☛ Impedir un robo en una tienda de armas Y recibir un lanzacohetes como recompensa.
- ☛ Matar a un reptiliano que escapa.

REGLAS ESPECIALES

CONTROL MENTAL

El caso del primer control mental, aquel que tranquiliza a la población, tendrá un efecto en el sistema de juego. El objetivo de los reptilianos será calmar a la población lo justo para que sigan reaccionando mal a la guerra pero se la tomen con la suficiente normalidad como para que nadie la detenga. Por eso, todas las situaciones estresantes que tengan lugar mientras el PJ esté bajo los efectos de la sangre reptiliana verán su intensidad reducida en 1. Por ejemplo, la muerte de un amigo cercano solo será de intensidad media y, si es por tu culpa, llegará a intensidad alta. De ese modo, ninguna situación podrá hacer que los jugadores se salgan de la tabla en ningún caso.

En cualquier otro caso en que los reptilianos quieran controlar mentalmente a un PJ, esto se hará de manera narrativa y los efectos variarán dependiendo de lo que quiera el propio reptiliano. El control mental en los juegos de rol siempre ha sido un problema porque disminuye el poder de elección de los jugadores, que se sentirán frustrados por ello. Así, como DJ no deberías abusar de esto y utilizarlo sobre todo para que algunos PNJ se conviertan en enemigos instantáneos.

Variar cualquier otro sentimiento tendrá que ver más con conseguir cambiar una acción específica que con otra cosa, pero las personas afectadas no serán autómatas sin cerebro y se podrá razonar con ellas. Por ejemplo, si puedes hablar con unos militares que están del lado de un reptiliano, es muy probable que los consigas convencer de que no es normal que seres extraterrestres con forma de reptil sean vuestros gobernantes.

Estas personas, cuando se les explique debidamente lo que ocurre, entenderán que, al menos en parte, su oponente tiene razón. Puede que, aun así, el orgullo o la presión social empuje más y sigan en el bando reptiliano porque al fin y al cabo «es lo correcto», o puede incluso que se enzarcen en una pelea aquellos que están controlados para ver quién tiene la razón. Sea como sea, se habrá plantado la semilla de la duda.

INFORMACIÓN

ADICIONAL

LA BATALLA CONTRA LA NAVE ANUNNAKI

Muchos disparos, explosiones y derribos de naves ocurrirán cuando la nave de batalla anunnaki aparezca en la ciudad de los PJ. No será nada infrecuente ver un caza estrellándose contra un edificio, o un misil perdido que impacte contra el refugio de los PJ. En cualquier caso, y aunque no es un bombardeo propiamente dicho, cualquier nave que se estrelle reventará por culpa del combustible, por lo que seguirá las mismas reglas para calcular el daño que una bomba, salvo que en vez de 20 puntos hará solamente 5 puntos de Estrés Físico Permanente.

BOMBARDEOS

Los bombardeos son fuerzas tan enormes que destruirán a los PJ sin siquiera tirar un solo dado. Son armas destinadas a destruir edificios, así que a los seres humanos los destrozarán sin problemas. Las bombas caerán casi siempre con intención narrativa, no como un obstáculo a evitar. El DJ elegirá el lugar donde caen las bombas para poder darle una oportunidad a los jugadores de que salven a sus PJ.

Pero siempre es interesante hacer daño a los PJ de alguna manera, para que sientan el peligro como algo cercano y la muerte como una opción más, sobre todo en el Tercer Acto. Cualquier bomba lanzada sobre el lugar en el que se encuentren los PJ deberá superar una tirada similar a un combate a distancia. Los personajes que sean conscientes de la caída de una bomba podrán intentar huir igual que de un disparo, siendo el Nivel de Éxito necesario el doble del que haría falta para una maniobra de escape frente a un disparo normal.

La bomba hará un total de 20 puntos de Estrés Físico Permanente o un Nivel de Éxito de 60 a todo aquello que impacte directamente, pero seguirá haciendo daño a elementos cercanos. Por cada franja de distancia entre la explosión y el PJ habrá que restar 3 puntos de Estrés Permanente (o 9 del Nivel de Éxito) al daño total. También habrá que restar 3 puntos de Estrés Permanente por cada parapeto intermedio que cubra COMPLETAMENTE al PJ, siendo labor del DJ determinar qué pasa con los parapetos especialmente débiles o fuertes.

La bomba tardará tres turnos en caer, así que la tirada de escape podrá realizarse todos esos turnos si los PJ son conscientes del bombardeo. Del mismo modo que en un escape de un combate a distancia, cuando reúna 10 éxitos (o menos, si la bomba cae lejos), un PJ estará fuera del perímetro de acción de la bomba y, por lo tanto, no recibirá daño alguno incluso aunque la resta por distancia implique que sí debería ocurrir. De todas formas notará la explosión y tendrá que superar una tirada (Energía: dificultad 5, 3 éxitos) para no caer por la fuerza de la explosión. Además, es probable que tenga quemaduras menores por el cuerpo o se quede sin pelo, aunque esto solo tenga un efecto narrativo.

Lo único bueno de ser impactado por una bomba es que no habrá que preocuparse por el desangramiento. Si la explosión llega a crear una Secuela Permanente y alguien pierde un miembro, el calor habrá cauterizado la herida y no sufrirá más daño por ello. Eso sí, cualquier daño causado por cascotes lanzados por la explosión seguirá causando desangramiento de la manera habitual.



EL FIN DEL MUNDO

IHREM KAMPF

INVASIÓN ALIENÍGENA — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 3



Juan paga al repartidor y lleva la pizza al salón, donde el resto espera este último pero necesario paso para empezar la partida de rol.

—¿Empezamos? —propone Simón.

En ese momento le suena el móvil a María, que lo mira rápidamente. Boquiabierta, balbucea algo como «La madre del cordero» y señala a la televisión.

—¿Qué? —pregunta Pedro, interesado.

—Pon la televisión —responde agitada María.

—¿Qué canal?

—CUALQUIERA.

María esboza una sonrisa de satisfacción absoluta mientras Pedro pulsa el mando, extrañado, y en pantalla aparece una especie de hombre-pep ciego, con escafandra y hablando en alemán. Una comentarista traduce lo que dice de forma simultánea.

—...«Mi intención, nuestra intención, es convertir todo este planeta en un lugar mejor donde vivir. Un lugar en el que no haya distinción de clases, donde todos podamos ser uno solo. Como dijo en su momento nuestro amado...». Oh, Dios. No pued...

—Sigue traduciendo, por favor —la anima otra voz, la del presentador—. Continúa.

—Es-está bien. Yo... «Como dijo nuestro amado Dios, Adolf Hitler, que se sacrificó por la humanidad para poder llevarla a un nuevo estado de perfección y librarla de la escoria judía y de todos aquellos que no sean arios». —El alienígena pone gesto extrañado cuando empiezan a escucharse abucheos.

La cámara deja de enfocar solo a él y da paso a una imagen aérea del lugar, un descampado donde hay cerca de veinte zeppelines aterrizados decorados con esvásticas de los que salen tanques para ponerse en formación.

El alienígena intenta hablar por encima de los abucheos, pero no puede. En respuesta, da una orden a dos criaturas con uniformes nazis, que empiezan a disparar con metralletas a la gente. La imagen se corta con los primeros gestos.

—Sé que es un mal momento —dice María, rompiendo el incómodo silencio de la sala—, pero siempre había querido decir eso de: «¿Qué canal?». «Cualquiera». Estoy contenta y sé que no debería.

Todos la miran mal.

LO QUE SABES

EN Berlín, cientos de zeppelines decorados con esvásticas descienden del cielo y aterrizan en un descampado. Cuando miles de personas y equipos de prensa escrita y televisión acuden al lugar, los tripulantes salen de las naves. Mientras dos batallones del Ejército se movilizan para proteger a la ciudadanía ante cualquier posible peligro, se despliega un pequeño escenario y quien parece su líder se dirige a los presentes, amplificando su voz gracias a altavoces instalados en las naves.

Habla en un perfecto y cuidado alemán y, con un discurso claramente preparado, explica de dónde viene su gente y cuáles son sus intenciones. Se llaman a sí mismos nestorianos, que es lo más aproximado en el idioma humano a una transcripción fonética de su nombre real, y vienen de un planeta en órbita alrededor de la estrella Vega. Dicen haber escuchado la señal de su deidad y que han venido para ayudarle en su loable empresa.

Todo el planeta, con traducción simultánea a decenas de idiomas, está atento a esas palabras. Muchos se alegran de que vengan en son de paz. Decenas de comentaristas tranquilizan a sus audiencias explicando que las esvásticas simbolizan suerte y evolución, nada más. Otros dicen que es una casualidad, que puede ser la bandera de su planeta, o un símbolo que hayan asimilado por estética. Sin embargo, las alarmas saltan cuando citan por primera vez el nombre de su deidad: Adolf Hitler.

La gente allí congregada empieza a abuchear al líder extraterrestre, que no entiende lo que ocurre y, simplemente, detiene su discurso para mandar a sus tropas contra los espectadores. El Ejército responde al instante, pero del interior de los zeppelines salen cientos de cazas que destruyen sus tropas. Los alienígenas, con gran coordinación, desmontan el escenario y elevan sus naves, que se reúnen con otras que las esperan en el aire.

Entonces, bajo las naves se abren escotillas que dejan caer cientos de bombas, que estallan en un resplandor azul que desintegra todo lo que toca. Las naves se despliegan sobre Berlín a gran velocidad, dirigiéndose primero a las vías de salida más obvias como autopistas, estaciones de tren y aeropuertos, para avanzar luego hacia el resto de la ciudad.

El Ejército alemán se pone en marcha, pero los cazas nestorianos, que se parecen muchísimo a los famosos *stuka* utilizados por el ejército alemán en la Segunda Guerra Mundial, lo superan en número, potencia de fuego, velocidad y maniobrabilidad.

Los bombardeos no cesan hasta que Berlín al completo es una inmensa masa de ruinas humeantes. En ese momento, los altavoces de sus naves hablan de nuevo. Decenas de cámaras de televisión, además de los helicópteros que han sobrevivido al bombardeo, recogen el momento.

«Dado que no colaboráis con nuestra sagrada empresa, debemos destruirla. Toda ciudad que entregue a los miembros que no sean de raza aria será perdonada».

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

El 1 de agosto de 1936, en mitad de la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos de Berlín, Adolf Hitler, en aquel momento canciller de Alemania, lanzó un breve mensaje como inauguración. Dicho discurso terminó con un grito: *«¡Que empiecen los juegos en el nuevo mundo!»*. Como parte de la campaña de difusión alemana, Goebbels, ministro de propaganda del gobierno nacionalsocialista, quiso que esta parte del discurso fuera una de las primeras señales de radio en lanzarse al espacio, y entre ellas, la que llegara más lejos, alcanzando la estrella Vega después de un viaje de veinticinco años.

Los nestorianos, una especie pacífica que vivía en un pequeño planeta en la órbita de Vega, a veinticinco años luz de la Tierra, recibieron la transmisión. Eran una especie muy avanzada tecnológicamente, ya que la ingeniería era vital para su expansión y supervivencia. Su planeta natal es muy agresivo para la vida, con un disco de polvo y gas alrededor de la propia estrella que castiga continuamente su superficie. Sin la tecnología suficiente para salvar esos escollos, no podrían haber salido de las cuevas en las que evolucionaron durante millones de años. Estos extraterrestres son ciegos, acostumbrados a un entorno sin luz alguna, por lo que tienen el resto de sentidos mucho más desarrollados. Poseen un sistema de radar interno para orientarse y se comunican principalmente con ondas de radio.

Nunca fueron una especie belicosa, ya que la única manera que tenían de sobrevivir era ayudarse mutuamente. De hecho, en su planeta natal tenían un sistema de ayuda a sus semejantes parecido al anarquismo asambleario para la repartición de bienes de consumo, eliminando de esa manera las necesidades individuales en pos de las del grupo. Sobrevivieron cientos de años con ese modelo de autogobierno hasta que llegó la transmisión.

Debido a la nube de polvo y gas que envuelve su planeta, las comunicaciones fuera del mismo se consideraban imposibles, pero lo cierto es que una extrañísima combinación fortuita de todas las partículas espaciales podría dejar pasar las ondas de radio. Eso ocurrió con el discurso de Adolf Hitler, que encontró la forma de llegar al planeta. No llegó ninguna transmisión más, cosa que no era de extrañar, dada la peculiar forma de la atmósfera del lugar. Para los nestorianos fue un mensaje divino e inesperado. Ellos, que nunca habían sentido devoción a dios alguno, no supieron interpretar esto de otra manera, salvo como un mensaje de un ente más allá de su sistema solar que quería comunicarles algo. Una enseñanza venida de Dios.

A partir de ese momento, todos los esfuerzos de esta raza se enfocaron en conseguir ponerse en contacto con la Tierra. Querían saber más de la Tierra, pero no lo consiguieron. Incluso mandaron una señal de vuelta con un instrumental que permitía enviar señales de radio más rápido que la luz, con lo que llegó a nosotros el 15 de agosto de 1977, describiendo en su idioma, durante setenta y dos segundos, cómo ponerse en contacto con ellos. La señal está archivada y es una de las grandes incógnitas de la ufología, pues nadie ha sido capaz de deconstruir el idioma nestoriano para poder conocer su significado. Se conoce como *señal WOW!* porque era algo tan llamativo que el científico que la encontró escribió «WOW!» en una esquina del papel donde estaba transcrita.

En cambio, los nestorianos estaban más que preparados para comprender ondas de radio y sacar significado fonético a las palabras del canciller alemán. Esto no fue hasta muchos años más tarde, cuando pudieron crear una antena más sofisticada conectada a satélites por todo el sistema de Vega que hacían rebotar la señal. Captaron así más señales provenientes de nuestro planeta, y las utilizaron como Piedra de Rosetta para poder descifrarlo en toda su amplitud. Para entonces, los nazis habían perdido la guerra y las únicas señales que captaban los nestorianos, en relación a Hitler, eran despectivas. Llegaron a la terrible conclusión de que su dios había sido derrocado por unos infieles, y la señal era una manera que tuvo Adolf de pedir ayuda.

Al tener una tecnología más avanzada, los nestorianos recopilaron todo lo que pudieron sobre Hitler en la distancia. Aprendieron alemán y lo usaron para escuchar toda grabación de lo que el canciller alemán dijo en vida. Se horrorizaron con la noticia de su suicidio y entendieron que su intento de liberar su planeta de las razas inferiores había fracasado. Consiguieron fragmentos sonorizados del libro que Hitler escribió sobre el nazismo, *Mein Kampf* («mi lucha»), que lograron interpretar, y empezaron a vivir como los propios nacionalsocialistas.

Un nestoriano de nombre impronunciable para un humano se proclamó *Führer* en una de las asambleas periódicas de su especie e impuso la economía de guerra como forma de vida. Se completó el equipo de gobierno en las siguientes asambleas y, tras esto, se decidió por el bien de su nuevo dios, Hitler, que tenían que ir lo antes posible a la Tierra. La misión sería la de aniquilar a los malditos judíos que no hacían sino socavar la economía alemana y llevar a Alemania la ansiada supremacía aria.

Partieron en naves que iban a la velocidad de la luz, en una inmensa flota creada según los cánones de belleza alemanes de la época, y durante los veinticinco años de travesía se prepararon para lo que sería la mayor guerra que nunca jamás viera la humanidad. El fin de las razas inferiores estaba cerca.

EL ENEMIGO

Los nestorianos, de cabeza alargada y sin ojos, con una apariencia semejante a un pez de las profundidades con forma humanoide, van vestidos con uniformes nazis completos. El material es más resistente, como un neopreno reforzado, y está modificado para incorporar una escafandra, grande y con visibilidad completa, protegida por un cristal antibalas. Aparte de su armadura no son más fuertes que un humano, pero para ellos la atmósfera del planeta Tierra es tóxica. Los niveles de oxígeno del agua se adecuan más a su hábitat natural, por lo que podrían vivir inmersos en agua salada y respirar por sus orificios nasales como un pez. Afortunadamente, ellos aún no lo saben.

Al no tener ojos, no pueden ver, pero tienen un potente sistema de radar que suple esa falta. Por eso, su percepción es tan buena como la humana siempre que no haya fuentes altas de sonido o vibraciones que puedan confundir su radar. En condiciones normales, su percepción es incluso mejor que la nuestra, ya que pueden notar movimiento detrás de obstáculos, como una visión 3D que atraviesa objetos, lo que les permite notar cualquier movimiento por pequeño que sea, incluyendo los propios latidos de un corazón humano.

Los nestorianos aterrizan en mitad de Berlín con buena parte de su flota, dejando al resto sobrevolando la ciudad. Su intención es la de honrar a Adolf Hitler y sus herederos, por lo que aterrizan frente a la "Nueva Cancillería del Reich", edificio construido en 1938 por orden del Führer para tener todo el poder político en el mismo lugar, en el número 6 de la calle Voßstraße. Horrorizados, descubren que la que fue última residencia de Adolf Hitler, donde este se recluyó en su búnker y terminó suicidándose, no existe, pues fue demolida por los rusos tras la guerra. En el momento actual es un feo descampado con anuncios, lo que, en cualquier caso, viene bien a los nestorianos para poder aterrizar.

¿CÓMO LOS MATO?

Destruir la escafandra es la mejor forma de matar a los nestorianos. No será una muerte instantánea, sino que más bien boquearán como un pez fuera del agua, y algunos incluso podrán intentar aguantar la respiración hasta conseguir una nueva escafandra. Sus uniformes tienen una autonomía de tres horas, con pequeños depósitos de aire repartidos por lugares clave, por lo que alcanzar uno de los depósitos no tendrá un resultado del todo fatal para el extraterrestre. Pasadas esas tres horas tendrán que volver a sus naves, donde podrán respirar sin necesidad de escafandra, además de rellenar los depósitos gastados. Además, todos los soldados tienen una especie de botiquín en su mochila con parches para reparar cualquier fuga en sus trajes.

Ellos mismos son conscientes de que su traje es su mayor debilidad, así que tienen más que ensayadas maniobras para poner en la parte más blindada de sus formaciones a aquellos con agujeros en el traje y hacer rápidamente las reparaciones pertinentes. Los soldados atendidos volverán a la lucha sin más problemas. Además, sus vehículos tienen también depósitos de aire, por lo que pueden usarse como zona para reparar y curar heridos, además de dar la posibilidad a los soldados de a pie de rellenar el depósito de sus trajes.

Todos los vehículos y armas están basados en homólogos alemanes, pero con una tecnología muy superior. Sus tanques parecen una fusión entre un Panzer y un aerodeslizador, flotando a pocos centímetros del suelo mediante motores de repulsión, al igual que las motocicletas Zündapp y algunos vehículos de carga utilizados por los nazis en la Segunda Guerra Mundial. La diferencia radica en que ninguno, sin excepción, tiene ruedas, ya que flotan a muy poca distancia del suelo.

Sus pistolas, de rayos de energía y con baterías de treinta y dos disparos, tienen forma de una Luger y funcionan de un modo muy similar, pero hacen un daño mucho más devastador. Lo mismo ocurre con las granadas de energía, los rifles Mauser y las metralletas MG 42, que conservan el aspecto original y muchas de sus características.

La diferencia principal con los modelos nazis es que estas disparan rayos de energía azul que vienen concentrados en cargadores tradicionales que resplandecen también en esa tonalidad azul. Cuando el cargador pierde ese tono, sus cargas han terminado, por lo que hay que introducir el cargador en una máquina dentro de los zeppelines para recargarlo, como una batería de móvil. Así, las naves tienen munición infinita y los soldados solo tienen que volver para conseguir más.

Por último, para un movimiento por aire, mucho más rápido y eficaz, los nestorianos han adoptado la forma de zeppelines para las naves nodrizas, y sus cazas se parecen mucho a un *stuka* con pequeñas alas y sin hélices. Estos cazas son mucho más rápidos, y son transportados en el interior de los globos de las naves nodrizas, que hacen las veces de almacén de carga, en vez de estar llenos de gas. Estos globos se pueden abrir por la parte delantera para liberar los cazas si fuera necesario.

LAS REACCIONES

En cuanto los nestorianos lleguen a Berlín, en todo el mundo habrá una gran alarma ¿Alienígenas con esvásticas? ¿Qué significa? ¿Son amigos o enemigos? Mucha gente gritará que hay que destruirlos lo más rápido posible, pero la voz de la razón los llamará pronto, explicándose desde los Gobiernos que lo primero es descubrir las intenciones de los propios extraterrestres antes de poder siquiera tomar una decisión.

Por supuesto, mientras todos los políticos del mundo dicen esto, tendrán a sus ejércitos reunidos y el dedo sobre el botón del pánico, con todos los pilotos subidos a sus cazas y las bombas apuntando a Berlín. Todos seguirán con mucha atención lo que el líder nestoriano dice, pero cuando los alienígenas disparen contra la población civil, no habrá más duda de sus intenciones.

Cualquier enfrentamiento entre naciones se paralizará automáticamente, pues los líderes harán una tregua momentánea para pensar en lo que va a pasar con estos seres venidos del espacio exterior. Muchos de los Gobiernos más importantes del mundo darán apoyo incondicional a Alemania que, en un momento dado, pedirá un ataque masivo sobre Berlín, con la intención de poder destruirlos antes de que afecten al resto del país.

Mientras, en todos los países se producirán movimientos espontáneos de ciudadanos que buscan a cualquiera que no sea ario para llevarlo a una zona del centro, una plaza, una zona comercial amplia o cualquier zona con gran visibilidad desde el aire, para que los alienígenas, en cuanto lleguen, no tengan ninguna duda de que en ese lugar tienen aliados.

En países con población mayoritariamente de color, esto será al revés, y la población no aria superará y expulsará a los demás. Incluso las zonas de guerra donde luchen personas de distintas razas no arias (Jerusalén, por ejemplo) celebrarán una tregua no escrita, pues comprenderán que deben unirse para no terminar destruidas por un enemigo común. Unos huirán de las ciudades, otros se quedarán e intentarán luchar, pero nadie se mantendrá impávido ante la situación.

El problema es que la definición de *ser ario* es un tanto difusa. Parece que se asocia con ser alto, fuerte, rubio y de piel clara, pero según otras teorías alguien ario es un protoindoeuropeo, lo que, según la definición, podría incluir hasta algunos pueblos árabes. Incluso con la primera teoría en cuenta, gente como el propio Adolf Hitler también debería ser expulsado del grupo, o los propios japoneses, aliados de los alemanes. Así, lo único que se puede utilizar como prueba es un impecable libro de familia.

Pero, ¿qué se entiende en cada país como *raza aria* y cómo se actuará al respecto?

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Hay países que, directamente, saben que su población mayoritaria no va a cumplir ningún requisito para ser aria, como puede darse el caso en la mayor parte de África y Asia. Los gobernantes de estos países darán un discurso con un mensaje de repulsa absoluta hacia los extraterrestres adoradores de Hitler. Los países más pudientes, como Corea del Sur o la India, incluso ofrecerán al cien por cien sus tropas a países cercanos a Alemania para que hagan una contraofensiva eficaz y destruyan así a los alienígenas de un solo golpe.

Estados Unidos es un país que, pese a tener un porcentaje mayoritario de población aria, no va a doblegarse ante unos alienígenas que vienen con amenazas absurdas, diciendo los más conspiranoicos que lo hacen por estar controlados por los judíos. Sea como sea, no se lo pensarán dos veces antes de declararles la guerra a los nestorianos. Como ellos, decenas de países se unirán a la pelea. Canadá y la mayoría de países europeos formarán una alianza común, junto con Rusia, Japón, China y, en definitiva, casi cualquier país con un Ejército medianamente decente.

En cambio, otros países no lo tendrán tan claro. Los nestorianos han hecho una demostración de fuerza en Berlín y han intimidado a los otros países, que no las tienen todas consigo a la hora de elegir bando. Preferirán esperar y dar respuestas esquivas a todas las peticiones de ayuda del resto de países, confiando en que podrán elegir el bando ganador cuando llegue el momento.

Mientras, los nestorianos seguirán con su oleada de terror. Como ondas en un estanque con centro en Berlín, continuarán avanzando con sus naves, parándose en cada población y exigiendo que todas las personas de raza no aria se presenten para ser aniquiladas. Como símbolo de su *benevolencia* prometerán que todos aquellos que se presenten de forma voluntaria solo serán castrados químicamente, ya que no buscan la muerte, sino la erradicación de las razas inferiores. De esa manera se podrá impedir que se reproduzcan y se cumplirá su requisito para la purificación de la Tierra.

En las primeras ciudades, las naves se encontrarán con una feroz resistencia armada que conseguirá incluso derribar alguna que otra nave. A todas las ciudades que muestren resistencia activa de esa manera se les negará la opción de entregar a las «razas inferiores». En cambio, serán erradicadas del mapa de la misma manera que Berlín. El uso masivo de bombas confundirá a todos los estrategas militares, que pensaron que un ataque tan intenso se debía únicamente a la intención de dar un mensaje, no a que fuera su *modus operandi* habitual.

Sus bombas no parecerán agotarse, sus cazas se moverán muy rápido y su flota será enorme y eficaz. Así, tras la destrucción de ciudades tan importantes como Frankfurt, Leipzig y Magdeburgo, que se negaron a entregar a su población, el miedo empezará a calar en los gobernantes. Las tropas extraterrestres se acercarán a Hamburgo y ya se podrán ver las primeras señales de incursión en Polonia. Quedará claro que toda ciudad que intente oponerse mediante las armas a los alienígenas estará condenada a la destrucción.

En el resto del mundo, con sus habitantes pegados al televisor, una plegaria silenciosa unirá a todos los seres humanos. Por favor, que algún estratega urda algún alocado plan que incluya un sacrificio glorioso, robots venidos del espacio, un virus programado en minutos o cualquier otra excusa a las que nos tiene acostumbrados Hollywood.

No, eso no va a pasar.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

España será uno de esos países que no se inclinarán hacia ningún bando hasta que la balanza esté clara. El presidente y el resto de miembros de la clase política del país se reunirán desde el mismo momento en que los alienígenas se muestren hostiles y no darán ninguna muestra de liderazgo ante su pueblo. Los nervios estarán más que crispados y, ante el silencio de la clase política, muchos ciudadanos decidirán tomarse la justicia por su mano.

En consecuencia, en varias de las ciudades más importantes surgirán casi de la nada multitud de grupos racistas que se prestarán a «encontrar a todos esos inmigrantes y degollarlos» antes de que lleguen los alienígenas, cosa que parecerá cuestión de tiempo. Lo que al principio será una mera reacción de unos cuantos fanáticos crecerá en número e intensidad cuando en las noticias empiecen a hablar del tercer, cuarto o quinto caso de una ciudad reducida a cenizas.

La población de Alemania se habrá visto reducida a menos de un cuarto del total en cuestión de horas, y el número no hará sino decrecer más y más rápido. Los franceses, viendo que son los siguientes, intentarán huir por los Pirineos, alejándose lo más posible del problema e inundando España. Los más pudientes en toda Europa comprarán billetes de avión a la otra punta del globo, con la esperanza de que para cuando la amenaza llegue allí, alguien sepa cómo destruir a los alienígenas.

No serán solo las ciudades más grandes las que ejecuten a los negros, árabes, hindúes, judíos o gitanos, sino que hasta el pueblo más pequeño verá en las noticias cómo poblaciones similares a las suyas también son reducidas a la nada. Incluso en muchas cadenas locales de televisión y radio, presentadores con más poder mediático que criterio suplicarán a sus espectadores que busquen y entreguen a todos aquellos que no sean arios. Las tropas nestorianas no llegarán hasta bien avanzada la Crónica, por lo que los problemas vendrán por la desesperación de los españoles y las respuestas de los inmigrantes, ilegales o no.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

En España, al ser un país donde los dirigentes no darán pistas de lo que van a hacer, la población que busca y captura a gente de otra raza será mayor. Algunos incluso irán contra todo aquel que no sea rubio de ojos azules, aunque por lo general solo se perseguirá a aquellos que pertenezcan claramente a otra raza. Por desgracia, con ellos irán todos los que les den cobijo.

En todas las ciudades, en mayor o menor medida, hay barrios o lugares donde la población inmigrante tendrá mucho más peso. Dependiendo del poder, número e integración de estas personas en la vida normal de la ciudad, el resto de la gente hará una cosa u otra. Los barrios más queridos serán defendidos por mucha gente, mientras que las barriadas donde la delincuencia es mucho mayor tendrán más probabilidades de ser arrasadas por un movimiento de busca y captura.

También las salidas estarán colapsadas, con cientos de miles de personas histéricas intentando huir antes de que lleguen las bombas. Las carreteras estarán completamente desbordadas por los coches. Las gasolineras, al límite de su capacidad, y los servicios de emergencias, si siguen funcionando, no tendrán la movilidad suficiente para poder llegar a todos los casos.

A elección del DJ, la policía y los militares podrían estar ayudando a la gente, ya sea a capturar a los de color o a protegerlos. Puede que hayan sido convocados para preparar una gran defensa contra los invasores o una evacuación completa para mover a los civiles al interior de una base militar cercana. Sea como sea, lo harán sin autorización del Gobierno central, y posiblemente a instancias de un político con carácter que actúe a nivel local.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

Los grandes zeppelines, aunque se cuentan por cientos, no pueden estar en todas partes, así que las ciudades de menos de cien mil habitantes serán amenazadas en su lugar por escuadrones de cazas *stuka*. Estos escuadrones se adelantarán a la ofensiva principal para informar, con grandes altavoces, de que van a proceder a examinar el pueblo. Realizarán un examen a cada uno de los habitantes, mientras otros escuadrones harán lo mismo en otros pueblos cercanos.

Mientras buena parte de la formación controlará quién es o no ario, el resto de los cazas volarán por las cercanías, buscando y derribando vehículos y grupos de personas que intenten escapar del lugar. No harán preguntas, no dudarán y, sobre todo, no fallarán.

En la plaza, los nestorianos irán ejecutando a todo el que parezca de una raza diferente, otra vez, sin ser muy exhaustivos en sus intentos de demostrar la veracidad de la acusación. Solo hablará el líder del escuadrón, pues será el único que habrá aprendido a comunicarse en un perfecto alemán. Esto puede ser un problema en algunos lugares, pero más vale que los PJ entiendan rápido sus intenciones, porque tendrán poca paciencia y gatillo fácil.

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 momento exacto en que empiece la partida depende mucho de lo que el DJ quiera contar. Puede que le interese centrarse en la evolución del miedo en las personas y empiece la partida lo antes posible, para ver cómo el nerviosismo empieza a dominar todas las acciones de la gente. Quizás prefiera empezar la partida ya con las naves nodrizas sobrevolando la ciudad, y que los PJ simplemente no se hayan enterado de lo que está ocurriendo en el resto del mundo. Dependiendo de la extensión de la Crónica, podría llegar a ocurrir que los alienígenas no lleguen a la ciudad hasta la segunda o la tercera partida, o que no lleguen nunca.

La decisión será siempre del DJ.

01/08/1936	El mensaje de Adolf Hitler inaugurando los Juegos Olímpicos de Berlín es enviado al espacio.
01/08/1961	El mensaje llega hasta la estrella Vega, donde lo recogen los nestorianos, confundiéndolo con un mensaje divino.
15/02/1963	Los nestorianos responden explicando una manera de ser localizados en la órbita de la estrella Vega.
15/08/1977	La señal llega al fin a la Tierra, pero nadie consigue descifrarla. Se la llama <i>Señal Wow!</i> y se archiva.
- 25 AÑOS	Los nestorianos emprenden finalmente el viaje a la Tierra, con intención de defender a Adolf Hitler.
- 07:00:00	Primera detección de la flota nestoriana por el satélite de la estación de observación de La Palma que, fortuitamente, se la encuentra en una inspección rutinaria. Se informa a las autoridades, que deciden no hacer saltar ninguna alarma para que no cunda el pánico.
- 05:19:26	La mitad de la flota nestoriana, queriendo encontrar el edificio donde vivió Hitler, entra en la atmósfera terrestre sobre Berlín.
- 05:01:19	Ya hay cincuenta países en todo el mundo controlando en secreto los movimientos de los ovnis sobre Berlín.
- 04:58:04	El primer zeppelin es detectado a plena vista por un avión que ha de variar su rumbo en el último segundo para no estrellarse.
- 04:21:38	El canciller alemán se reúne en un gabinete de crisis para tratar la invasión inminente.
- 04:12:09	Se ve por primera vez la flota nestoriana desde el suelo, de manera innegable. Los que la ven empiezan a correr.
- 03:44:35	La primera cámara de televisión emite la llegada de los zeppelines, haciendo especial hincapié en la evástica dibujada en el costado.
- 03:31:28	El primer zeppelin se posa en el descampado de la calle Voßstraße.

- 02:28:14	Ya cien países tienen alguna cadena de televisión retransmitiendo en directo la llegada de los zeppelines.
- 01:53:10	Con más de veinte zeppelines posados y varios cientos más en el aire, la primera compuerta se abre y salen dos soldados nestorianos. Las imágenes aparecen por televisión de manera simultánea en más de ciento cincuenta países.
- 00:48:22	La persona número doscientos mil llega a la calle Voßstraße para ver a los extraterrestres de primera mano.
- 00:32:17	El líder nestoriano empieza el discurso diciendo que vienen desde muy lejos en son de paz.
- 00:11:56	Tras la mención de Adolf Hitler, el público asistente empieza con los abucheos.
- 00:10:31	El líder nestoriano manda a sus tropas que disparen contra la población. Sin más, vuelve a su nave.
+ 00:00:00 COMIENZA LA PARTIDA	
+ 00:00:01	La última nave alza el vuelo mientras los cazas <i>stuka</i> siguen con la misión de los soldados de matar a los presentes.
+ 00:00:07	La primera bomba cae sobre Berlín.
+ 00:05:06	Muere la persona un millón cuando una bomba de energía destruye un centro comercial lleno de gente.
+ 00:07:12	El último conflicto bélico entre naciones se paraliza sobre la Tierra. Todo el mundo está prestando atención a lo que ocurre en Alemania.
+ 00:09:31	Las últimas palabras del canciller alemán son por teléfono al presidente de Estados Unidos. Le grita y lo insulta por tardar en traer sus tropas a Berlín. La llamada se interrumpe cuando una bomba destruye su despacho, junto con todo el edificio gubernamental.
+ 00:10:41	Es destruido el primer zeppelin al impactar contra él dos de las siete bombas lanzadas por el ejército alemán.
+ 00:13:44	Berlín está destruido. Ningún edificio de más de un piso sigue en pie y se considera que solo el tres por ciento de la población ha conseguido huir. La mayor parte del Ejército alemán está también destruida y su capacidad balística se ha visto reducida casi completamente.
+ 00:16:21	Entran en la atmósfera terrestre el resto de naves nestorianas. Más de dos mil zeppelines empiezan a expandirse desde Berlín.
+ 00:17:48	El líder nestoriano da el ultimátum a todas las ciudades terrestres. O entregan a las razas inferiores, o correrán la misma suerte que Berlín.
+ 00:22:41	Muere la primera persona por disturbios. Ocurre en Kostrzyn, Polonia, donde un tendero marroquí es apaleado por una turba y su tienda es saqueada por esas mismas personas.
+ 00:31:22	Las naves nodrizas llegan a la siguiente ciudad, Leipzig. Por el camino han ido bombardeando la carretera que une Berlín y Leipzig.
+ 00:33:49	Algunos grupos racistas están en la plaza central de Leipzig con las personas que han podido capturar apresadas con grilletes. Los nestorianos estiman la población y consideran que no es suficiente, así que empiezan con el bombardeo.
+ 00:40:24	Muere la persona diez millones en Ludwigsfelde, cuando un caza dispara contra un coche que salía del pueblo, intentando evitar el bombardeo. Todos los pasajeros del coche mueren.
+ 00:42:59	Todos los Ejércitos que han conseguido llevar tropas a Alemania, menos el alemán, se retiran para buscar una estrategia mejor y encontrar un punto débil en los nestorianos.
+ 00:47:52	Las naves zeppelin se encuentran ya sobre siete ciudades. Los escuadrones de cazas exploran todas las poblaciones en dicha área y más adelante.
+ 00:52:08	Muere la persona cien millones en Hamburgo, cuando una bomba derriba un edificio que aplasta en su caída a todos los que se encuentran en un parque cercano, incluyendo varias decenas de niños.
+ 00:57:25	Bremen es la primera ciudad que dice abiertamente que está de parte de los alienígenas. Empiezan a utilizar fuerzas del Estado para buscar a las personas de distintas razas y capturarlas.
+ 01:05:33	Bélgica es el primer país que se rinde ante los alienígenas. Retira a sus tropas y exige colaboración ciudadana para encontrar a los que no sean arios, por el bien de todos.
+ 01:26:52	Posnania, en Polonia, es la décima ciudad en ser arrasada por los nestorianos.
+ 01:33:37	Ya hay diez países que se rinden ante los alienígenas. No hay esperanzas de que acabe pronto.
+ 01:43:51	La flota nestoriana llega a Bremen. Los alienígenas escuchan a su líder y desembarcan para registrar la ciudad en busca de más personas de «razas inferiores» mientras esterilizan a los ya capturados en uno de los zeppelines.
+ 01:56:29	Los zeppelines llegan a Francia. Automáticamente, el país se rinde.

LO QUE NO CONOCERÁS

**SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES**



SOLDADO NESTORIANO

Físico 3, Mental 2, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ *Respirador*: Un nestoriano no puede respirar la atmósfera de la Tierra, por lo que necesita respirador o morirá.
- ☛ *«Nazi»*: Puede utilizar este Aspecto para mejorar sus tiradas sociales.
- ☛ *«Entrenado para la guerra»*: Puede utilizar este Aspecto para mejorar sus tiradas físicas.

JEFE DE ESCUADRÓN NESTORIANO

Físico 3, Mental 2, Social 2

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ *Respirador*: Un nestoriano no puede respirar la atmósfera de la Tierra, por lo que necesita respirador o morirá.
- ☛ *«Nazi»*: Puede utilizar este Aspecto para mejorar sus tiradas sociales.
- ☛ *«Estratega»*: Puede utilizar este Aspecto para mejorar sus tiradas mentales.
- ☛ *Alemán*: Puede hablar el idioma alemán con completa fluidez.



NAVE NODRIZA NESTORIANA

Cerca de dos mil zeppelines sobrevolarán Berlín y luego se repartirán las labores de ataque yendo por grupos a las siguientes ciudades, volviendo a dividirse cada vez que terminen con una ciudad. A medida que se alejen de Berlín, el número de naves que atacarán una ciudad será menor, aunque siempre habrá un mínimo de diez. Para ello, en zonas alejadas, es posible que tengan que esperar en las cercanías de la ciudad un tiempo hasta que se termine de tomar otra ciudad cercana. Pero si deben hacerlo, lo harán.

Tiene Coraza 40 y un Nivel de Éxito de 800.

- ☛ **Bombas de energía (∞):** Puede descargar 3 bombas por turno, que harán cada una 25 puntos de Estrés Permanente o 75 puntos de Nivel de Éxito, sin ningún límite a la duración del bombardeo. Para más información sobre el bombardeo, visita la página 115.
- ☛ **Cazas nestorianos:** Cada zeppelin cuenta en su interior con una flota de treinta cazas *stuka* que pueden despegar en cualquier momento, esté o no en marcha el aparato.



CAZA STUKA NESTORIANO

Tiene Coraza 5 y un Nivel de Éxito de 40.

- ☛ **Disparo de energía (200):** Con un impacto directo hace daño + 20.

BATERÍA ANTIAÉREA (página 84)

Tiene Coraza 10 y un Nivel de Éxito de 50.

- ☛ **Misil tierra-aire (4):** Con un impacto directo hace daño + 50.

TU CASA

ESCENARIO



En los primeros momentos de la Crónica, el juego será muy estático. Tendrás a unos PJ en vilo siguiendo por televisión e internet todo lo que pasa en Berlín. Es muy probable que, o bien piensen que el problema no llegará a ellos, o bien prefieran informarse antes de tomar alguna decisión.

Mientras los jugadores se estén divirtiendo, dales información. Demuéstrales que la guerra está perdida antes incluso de empezar, hazles ver que luchar contra los nestorianos es una guerra perdida de antemano. Haz lo que veas necesario, pero haz que se muevan.

La partida se puede estancar muy rápidamente si no tomas la iniciativa como DJ, así que mete elementos que los despeguen del televisor. Un vecino llamando a la puerta, disturbios en el pasillo o un jefe militar que ha decidido tomarse la ley por su mano y reclutar gente a la fuerza puerta por puerta.

Puede que quieran esconderse hasta que pase todo, pero eso es muy aburrido. Enseña por las noticias a berlineses que han tomado la misma decisión y han sido aniquilados.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Los PJ ven en las noticias que hay un refugio nuclear cercano en el que solo caben cien personas.
- 🕒 Unirse a una turba que llama a la puerta para no ser detenido.
- 🕒 Impedir que alguien huya en el coche de un PJ tras cargarlo de cosas.
- 🕒 Impedir que el familiar de un PJ, miembro de una secta, se suicide.
- 🕒 Esconder en el sótano a toda la gente de color que se pueda.
- 🕒 Ayudar a los alienígenas por orden del alcalde para no ser detenido por la policía.

LA CALLE

ESCENARIO



Si la Crónica pilla a los jugadores en un lugar público, la idea de encerrarse tendrá menos adeptos. Incluso una tienda de rol donde estén jugando es un sitio donde les resultará muy difícil fortificarse, por lo que es probable que no lo intenten.

Los PJ verán en tiempo real cómo se forman oleadas de gente con cara de pocos amigos y muchas ganas de gresca. A lo mejor presencian impotentes una paliza o una huida a la desesperada. Por el contrario, en un barrio donde la mayoría es gente de color, mejor que hagan una barricada.

Por desgracia, si alguna persona carismática y violenta toma la iniciativa, los grupos de búsqueda se formarán antes y con más vehemencia. En poco tiempo, estallará una especie de guerra civil. Su éxito dependerá de muchos factores, desde el número de inmigrantes hasta la reacción del Gobierno local.

Intentar ir a las afueras es otro tipo de odisea, con miles de personas con la misma idea que tú y otros miles que intentan que nadie salga para que los extraterrestres no se enfaden.

COSAS QUE HACER:

- 🔍 Robar un coche y huir.
- 🔍 Organizar una banda para capturar gente que no sea aria.
- 🔍 Ser utilizado como escudo por un grupo de africanos contra una turba.
- 🔍 Atender a un hombre árabe, moribundo tras estrellarse con una ambulancia mientras huía del hospital que lo quería entregar.
- 🔍 Ver cómo los militares clausuran una calle para poner baterías antiaéreas.
- 🔍 Presenciar las actividades de un grupo de gente con esvásticas que sale armado a la calle.
- 🔍 Atravesar una barricada para volver a casa.
- 🔍 Unirse al saqueo de un supermercado.

PLAZA CENTRAL

ESCENARIO



En todas las ciudades hay una parte que se conoce como «el centro». Puede ser una plaza importante, un parque enorme o una calle larga conocida por ser una zona de compras famosa. En cualquier caso, será la zona que todo el mundo elija para encontrarse con los alienígenas, ya sea por su situación geográfica o por la facilidad de verse desde el aire.

Rápidamente, la población de cualquier raza no aría intentará irse de allí, al ver lo que está pasando a su alrededor. Muchos no lo conseguirán, y por eso serán los primeros habitantes de un campo de concentración improvisado.

En todas las ciudades, más pronto que tarde, aparecerá la policía. El Gobierno central no dará ninguna orden, pero la policía tendrá sus propias ideas. También son humanos, y puede que de otras razas. Algunos querrán disolver el campo, otros asegurarlo.

Da igual la opción que elijan, porque habrá disturbios provocados por los que apoyen la otra idea, hasta el punto que el acceso a la plaza estará restringido.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Ver cómo la policía intenta desalojar el lugar y es derrotada por la turba.
- 🕒 Ver cómo los bomberos abren una brecha entre los policías para llegar a la plaza y liberar a los encadenados.
- 🕒 Ayudar a un policía negro que es apaleado por sus compañeros.
- 🕒 Presenciar el suicidio de un blanco después de entregar a su mujer mulata a la turba.
- 🕒 Convencer al familiar de un PJ, que se ha encadenado a la gente de color como protesta, para que vuelva a casa.
- 🕒 Esquivar los cócteles molotov lanzados por unos neonazis después de que la policía tome el control de la plaza y libere a los encadenados.
- 🕒 Ser testigo de la lucha del ejército contra la policía y la turba por el control de la plaza.

LA AUTOPISTA

ESCENARIO



Todas las ciudades, sea cual sea su tamaño, tendrán una cantidad ingente de personas que intentará huir. Primero las personas de color, pero también aquellos que han visto la suerte que ha corrido Berlín. Intentarán irse lo más lejos posible en el menor tiempo.

Muchas personas irán al aeropuerto, a la estación de autobús o de tren, o incluso al puerto. Estos sitios estarán a rebosar casi desde el principio y será poco menos que imposible conseguir un billete. Por la autopista, la huida será algo similar. Miles de coches cargados hasta los topes, bloqueando los carriles sin avanzar ni un milímetro.

En cualquier caso, los que lo consigan tampoco estarán libres de problemas. La autopista será una fuente inagotable de problemas. Además, claro está, de los atascos, puede haber gente que intente asaltar los coches, o controles en busca de no arios cerca de un pueblo.

Cuando lleguen los extraterrestres, los problemas no harán sino crecer, con zeppelines bombardeando las carreteras de salida y los cazas persiguiendo a los coches.

COSAS QUE HACER:

- 👁 Apartar los coches en llamas con los que la turba ha paralizado la autopista.
- 👁 Quedarse en la ciudad por orden del alcalde, que no quiere que los alienígenas destruyan la ciudad.
- 👁 Continuar el trayecto campo a través para esquivar un zeppelin que bloquea la carretera.
- 👁 Ver cómo la policía persigue una furgoneta llena de inmigrantes a través de una plantación a las afueras.
- 👁 Calmar a la gente que culpa a los PJ por obstruir el tráfico a causa de una avería en su coche.
- 👁 Entrar en sentido contrario a la autopista para evitar el atasco.
- 👁 Esconder en el maletero a un amigo no ario. Tener un accidente.
- 👁 Robar un helicóptero para huir.



Tanto en el comienzo, cuando nadie sabe qué esperar, como cuando todos saben que no hay otra opción, los militares harán diferentes frentes para proteger las ciudades antes de que lleguen los zeppelines.

El Ejército será lo primero que caiga, así que cada ciudad tendrá que utilizar las pocas partes del mismo que estén disponibles, que muy rara vez incluirán fuerzas del aire. Ninguna ciudad ayudará a otra, ya que nadie desde el Gobierno se encargará de ello, por miedo a las represalias si pierden la guerra.

Hay demasiados zeppelines, y para abatir a uno solo se necesita mantener el fuego durante mucho tiempo, por lo que acabar con todos es impracticable. La única estrategia útil es la de esconder la maquinaria apagada (para que la vibración del motor no salga en su radar) en lugares de paso. Cuando un zeppelin los sobrevuela, abrirán fuego en un único y potente ataque.

Poco a poco, los zeppelines irán perdiendo efectividad por haberse dispersado demasiado y haber sufrido algunas bajas. Incluso entonces, serán poderosos.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Seguir avanzando aunque el frente militar esté en mitad del camino.
- ☛ Ser llevado por los militares a un refugio como protección Y ver cómo instalan las baterías antiaéreas al lado.
- ☛ Huir en globo y ser confundido con un zeppelin.
- ☛ Apartarse de la trayectoria de un zeppelin derribado que cae sobre los PJ.
- ☛ Apoderarse de un caza derribado por el Ejército.
- ☛ Resistir junto al frente militar mientras los zeppelines aterrizan para sacar sus tanques y fuerzas de choque.
- ☛ Apartarse del camino de un reducto del ejército que huye, perseguido por un zeppelin.

SIENDO CAZADOS

ESCENARIO



Como avanzadilla, miles de cazas irán por los pueblos y ciudades pequeñas, localizando posibles amenazas para los zeppelines y erradicándolas. Además, aterrizarán para exigir ver a la población, buscando posibles «razas inferiores». Al contrario que los zeppelines, tendrán la delicadeza de esperar a que traigan a los detenidos, pero no tendrán ningún material para esterilizar, por lo que aquellos que se entreguen serán fusilados igualmente.

Si los habitantes prefieren no obedecer, serán fusilados, y al llegar los zeppelines, el pueblo será demolido. En caso de haber colaborado, los cazas se marcharán para no volver, al menos hasta que termine esta fase de la guerra.

Mientras no haya pueblos nuevos a la vista, los cazas nestorianos irán, en cambio, siguiendo las carreteras secundarias, en busca de coches que lleven a algún miembro de otra raza. El control se parecerá a uno rutinario de la Guardia Civil, solo que si el vehículo no intenta parar después del primer disparo de aviso, no habrá un segundo. Los coches terminarán siendo meras bolas de metal.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Quedarse quieto para confundir el radar de un caza.
- 🕒 Entrar en una ciudad perseguido por cazas.
- 🕒 Secuestrar un zeppelin aterrizado cuando los cazas están fuera.
- 🕒 Entrar en unas cuevas. Hacer ruido con metal para confundir al radar.
- 🕒 Entrar en un túnel para despistar a los cazas.
- 🕒 Hacer de señuelo para llevar a los nestorianos al frente militar.
- 🕒 Pegarse a un tanque alienígena que persigue al PJ y quedarse quieto.
- 🕒 Espantar con un paraguas a unas gaviotas para que golpeen el caza.

REGLAS ESPECIALES

RACISMO

Todo el manual se ha descrito desde el punto de vista de personas de raza blanca y sus problemas morales a la hora de inmiscuirse en un problema que no les atañe de manera directa, pero aquellos que no lo son tienen problemas adicionales. Habría que distinguir entre dos grupos: aquellos que pueden hacerse pasar por arios y aquellos a los que les resulta imposible. En este segundo grupo hay menos gente de la que pueda parecer.

Hay que recordar que los nestorianos no tienen ojos, por lo que solo «ven» con el radar el contorno, no el color. Muchas personas que no sean arias pueden ser confundidas por culpa de ese defecto en la percepción. La pena es que nadie en el mundo lo sabe, así que seguirán actuando como hasta entonces respecto a la raza. Obviamente, la turba descontrolada sí los diferenciará por completo.

Aquellas personas de razas mixtas o de razas difícilmente distinguibles a primera vista podrían confundir incluso a los grupos racistas. Los judíos pueden argumentar que tienen una nariz grande por herencia materna, o que se han circuncidado por motivos médicos. Los mulatos pueden decir que están morenos por ir a la playa, igual que los árabes, que si ensayan un buen acento, podrían hacerse pasar por europeos tostados al sol.

Habrà momentos tensos donde una turba, los militares o los propios nestorianos te exigirán que demuestres ser ario. Habrá personas para las que esto no será posible, pero el resto tendrá una última oportunidad. En el momento en que algún PNJ pida explicaciones sobre el origen de alguien, se hará una tirada enfrentada Social entre la persona acusada de pertenecer a otra raza y el acusador.

El defensor será el acusado, y la iniciativa solo servirá para dar un +1 al defensor en caso de empate, ya que, aparte de discutir, el atacante no puede decidir otra acción que no sea huir, lo que convertiría el enfrentamiento en una tirada enfrentada Física. El resto de modificadores a la tirada se aplicarán normalmente, aunque en el caso de una turba, al utilizar el poder del número en vez de la razón, solo se otorgará un +1 por cada 10 personas (menos de 10 personas contarán como un +1), y nunca sumarán su Atributo en caso de superar el Atributo Espada del contrincante.

Esto se aplica en cada lado de la tirada, pero puede darse el caso que alguien quiera unirse a la discusión con argumentos, no con gritos y amenazas, por lo que dicha persona no contará como parte de la turba, y sí como Apoyo completo (pudiendo sumar su atributo, incluso), aunque el límite de Apoyos de este tipo en la discusión será de 2. Todos los demás apoyos por encima de esos dos iniciales sumarán a la turba incluso aunque den argumentos desarrollados.

También se podrían utilizar herramientas para convencer al otro, desde comparar el color de piel con el de otro que ya haya sido «indultado» de pertenecer a otra raza hasta enseñar el libro de familia para demostrar el origen. También se puede mentir para dar más peso al argumento propio, y cada mentira sumará un +1 a la discusión, pero si se descubre como falsa (fotos trucadas, alguien ario que diga que es tu padre sin serlo, etc.), restará -2 a dicho bando, en vez de dar el +1.

Por lo demás, es una tirada enfrentada igual que cualquier otra, con lo que dará puntos de Estrés Social al que pierda, o dará un beneficio para la siguiente tirada. Se aplicarán tanto el Sobreesfuerzo como el Desgaste, y el único momento en que termine la discusión será cuando uno de los dos lo decida retirarse, al haber ganado demasiado Estrés Social. Como en todas las tiradas, las Secuelas las elegirán los PJ.

Una vez terminada la discusión, incluso aunque la haya ganado el acusado, el otro no tiene por qué dar su brazo a torcer. La turba muchas veces querrá hacer daño incluso aunque sea consciente de no tener la razón. Por eso, puede que por orgullo o furia, el acusador puede intentar golpear al acusado, o detenerlo, o presentar cualquier reacción intermedia que no tendría sentido en alguien que hubiese sido convencido.

Esto puede ocurrir, pero hay que tener en cuenta que todos los Apoyos del debate también habrán sido convencidos, y como tales, estarán más dispuestos a perdonar al acusado. Puede que alguno quiera matarlo de todos modos, pero el resto se pondrá en su contra.

EJEMPLO DE DISCUSIÓN

Una turba ve en María rasgos que cree judíos. Ella tiene familia italiana, y debate para intentar demostrar eso. La turba se compone de un líder (Social: 3) y su lacayo (Social: 1) y 17 personas más. En cambio, María está junto a sus amigos.

Comienzan a discutir. María empata en la iniciativa, pero como defensora gana un +1. Usa como Apoyo a Gabriel y Juan, que suman +1 cada uno, y sus otros dos amigos intimidan, dando un +1 como turba entre ambos. Total: $3 + 1 + 1 + 1 + 1 = 7$. En cambio, la turba tiene un solo Apoyo por el lacayo y un +2 por la turba. Total: $3 + 1 + 2 = 6$. María tirará un único dado. Como sabe que tiene las de ganar, decide causar Estrés, para minar a su contrincante.



EL FIN DEL MUNDO

RAMEN O VARELSE

INVASIÓN ALIENÍGENA — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 4



—Llaman a la puerta —dice Juan al percatarse de que nadie más lo escucha.

—¿Qué dices, tío? —contesta Pedro, aguzando el oído.

—Sí, hombre. ¿No oís eso?

Todos escuchan atentamente. Algo parece rascar la madera de la puerta. Intrigados, van a mirar. Simón se adelanta y pega el ojo a la mirilla.

—Aquí no hay nadie. —Sigue mirando, mientras el sonido se intensifica—. Pero la puerta de enfrente está rota.

En ese momento, la madera cruje y revienta. Se quiebra la parte inferior de la puerta.

—Me cago en... —empieza Simón.

Por el agujero de la puerta cruza violentamente lo que a todas luces es una inmensa hormiga del tamaño de un humano. Asustados, todo empiezan a patear al bicho. Con las mandíbulas, la hormiga consigue agarrar la pierna de Simón, apretando fuertemente.

—¡¡Aaaaaahhhhh!! —chilla Simón agitando el pie—. ¡¡Quitádmelo, por favAAAAAARRRRRGGGGHHHH!!

La hormiga cierra sus mandíbulas amputando el pie de Simón, que cae gritando de dolor. Todo se llena rápidamente de sangre. Juan arrastra a Simón lejos de la puerta, mientras la hormiga pugna por pasar, moviendo violentamente las mandíbulas en dirección al grupo de amigos.

—Tranquilo, voy a detener la hemorragia —dice calmadamente Juan.

—¿Cómo? —El pánico se dibuja en la cara de Simón—. ¡¡Me muero!!

Suena un estruendo. Es María, que ha volcado una estantería, aplastando la parte de la hormiga que asomaba. Juan, sin perder ni un segundo, se quita el cinturón y hace un torniquete en el muñón de Simón. Pedro enchufa la plancha a la corriente y, en poco tiempo, esta suelta humo.

—Esto va a doler que te cagas —dice Juan.

Y acerca la plancha al muñón.

Un olor a carne quemada impregna la habitación. Todos retiran la vista. Simón grita y se desmaya.

LO QUE SABES

MILES de gigantescas naves de factura aparentemente artesanal entran en la atmósfera en diferentes puntos del globo terráqueo. Las alarmas se disparan enseguida y los Ejércitos de los países afectados se ponen en movimiento. Las naves aterrizan y cunde el pánico. Los militares llegan a las naves. Todos esperan. La tensión se respira en el aire.

De repente, las paredes de las naves empiezan a ceder. Se puede ver movimiento en el interior. Unas mandíbulas gigantes se abren paso hasta el exterior. De las naves surgen cientos de enormes hormigas que ignoran por completo a los militares que acordonan la zona, a los periodistas que las graban, y a los miles de curiosos que se acercan, y simplemente se ponen a cavar, creando inmensos hormigueros.

El mundo se vuelve loco por unos segundos. «¡Matad a esos bichos!», gritan algunos. «¡Son extraterrestres! Tenemos que hablar con ellos», gritan otros. El mundo observa con atención lo que ocurre. Mientras, los gobernantes llaman a los ciudadanos a la calma y explican que deben conocer primero las intenciones de estas criaturas antes de emprender acción alguna.

En casi todos los puntos donde han aterrizado las naves, las excavaciones van a un ritmo vertiginoso. Algunos han instalado sismógrafos para poder monitorizar las acciones subterráneas de las criaturas, descubriendo que la estructura es exactamente la misma que la de un hormiguero normal y corriente. Pero entonces, ¿dónde está la hormiga reina?

Todos los canales de noticias alteran sus programaciones para dar prioridad al seguimiento de este suceso, que ya son llamados por la prensa como «*antens*» o, en español, «*hormigantes*». Todos los intentos de contacto con los seres han sido en vano, ya que ignoran por completo a los humanos que se acercan.

Pasado un tiempo, los hormigantes parecen haber terminado con la primera fase de la construcción de su hormiguero y pasan a devorar la nave en la que vinieron, llevándola a trozos al interior de su nuevo hogar y desapareciendo allí. Los espectadores aplauden la hazaña, impresionados por el baile de ingeniería que están presenciando.

Entonces, llevada en volandas por los hormigantes, surge del interior de la nave una inmensa hormiga reina, a la que dejan sobre el suelo con delicadeza. Es majestuosa, y posee alas transparentes y un abdomen lleno de larvas de hormigante. Por televisión e internet, el mundo observa boquiabierto a la criatura entrando trabajosamente al interior del hormiguero.

Este espectáculo de naturaleza en estado puro se convierte en horror cuando, en Tokio, un edificio cercano al lugar de aterrizaje de una nave se derrumba, al verse sus cimientos deteriorados por el crecimiento del hormiguero. Los pocos supervivientes del colapso huyen mientras miles de hormigantes los persiguen. Una imagen da la vuelta al mundo, cuando un técnico de la televisión japonesa deja caer su cámara ante un ataque y esta sigue grabando mientras un hormigante secciona su cabeza de un solo tajo.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

El planeta natal de los hormigantes está en vías de extinción. La superpoblación es un problema tan apremiante que no hay alimento para todos. Ha habido guerras entre las diferentes colonias por el control del hormiguero más grande y, por lo tanto, de una mayor porción de tierra. Debido a estas guerras, muchas colonias han tenido que huir del planeta.

Con una tecnología muy rudimentaria pero efectiva, las hormigantes reinas consiguieron diseñar habitáculos estancos que permitían sobrevivir a las bajas temperaturas del espacio, y que podían impulsarse a sí mismos al vacío desde la atmósfera del planeta. Construidos alrededor de las hormigantes reinas, estas estructuras eran perfectas para llevar todo lo necesario a su nuevo emplazamiento. Como catapultas gigantescas, cientos de millones de naves fueron lanzadas hace miles de años al espacio.

Los hormigantes siguieron su rumbo en línea recta, aplicando solo ligeras variaciones de su curso para que la nave esquivara cuerpos celestes de manera automática mediante chorros a presión expulsados por unos hormigantes en el borde de la nave. Miles chocaron contra meteoritos, se acercaron demasiado a una estrella, se desintegraron por no tener una estructura en condiciones o, simplemente, llegaron a planetas donde la atmósfera era tóxica para ellos. El resto siguió en un trance inducido para soportar el largo viaje por el espacio hasta que, por fin, llegaron a la Tierra.

Algunas naves entraron en órbita, y otras, con un ángulo más directo, entraron directamente en la atmósfera. Esto hizo que las propias naves se diseminaran por todo el planeta, llegando muchas de ellas a caer en el otro extremo del mismo, al moverse en órbita el tiempo suficiente para dar la vuelta entera.

En cuestión de horas, casi dos millones de colonias, cada una de ellas del tamaño de un chalet de dos pisos, cayeron en la superficie terrestre. Las que cayeron al agua siguieron como una bala hasta el fondo marino para no ser vistas nunca más. Otras tuvieron una mala entrada en la atmósfera y prendieron fuego. Aun con todos esos problemas, muchas colonias hormigantes, casi diez mil, consiguieron activar los repulsores para disminuir la velocidad en el último momento y «aterrizar» con éxito.

Por supuesto, todo esto es un gran motivo de alarma para todo el mundo, que no estaba preparado para resistir una lluvia de meteoritos de tal magnitud, menos aún al descubrir que dichos meteoritos están huecos y llevan cientos de hormigas gigantes en su interior.

Se activan todas las alarmas militares existentes, e incluso algunas de las colonias son destruidas en los primeros minutos, antes de que se sepa nada sobre la amenaza. En algunos casos hay edificios que resultan destruidos por el impacto de las naves, aunque en la mayoría de los casos, el sistema de autoguiado de las naves puede salvar los edificios como si fueran accidentes geográficos.

En los lugares donde los edificios han sido destruidos, los habitantes de dichos edificios inician una brutal lucha con las colonias, ignorando las repercusiones que ello pueda tener ante la comunidad internacional. Esto solo ocurre de manera puntual, pero es lo suficientemente rápido y efectivo como para destruir las naves antes de que pudieran crear sus colonias. El resto de colonias deben ser tratadas con cautela para saber si son amigos o enemigos.

EL ENEMIGO

Los hormigantes actúan igual que una hormiga normal. Es decir, buscan comida y defienden su hormiguero mientras la hormiga reina pone huevos. El problema reside, obviamente, en el tamaño. Los hormigantes han llegado y han establecido rápidamente sus hormigueros sin preguntar a nadie, tratando a los seres humanos del entorno como si fueran parte del mobiliario, lo que crea muchísimos problemas en la sociedad.

El mayor conflicto con los hormigantes es que su forma de concebir la vida es distinta que la nuestra. Al igual que las hormigas comunes, estos extraterrestres comparten lo que se llama una mente colmena. Eso significa que son miles de seres con una misma mente. La hormigante reina es el cerebro y aparato reproductor del ser y el resto de hormigantes son, a falta de un símil mejor, sus extremidades.

De esta manera, la hormigante reina no entiende como algo malo la muerte de uno de sus súbditos, pues sería algo comparable a cortarse las uñas. Solo considera una verdadera agresión un golpe directo a su persona. Las diferentes partes seguirán teniendo instinto de supervivencia y, si se ataca a un hormigante, este se defenderá. Esto no es un pensamiento de la mente colmena, sino más bien un movimiento reflejo, como retirar la mano del fuego al sentir calor.

El mayor problema derivado de esta forma de ser es que las hormigantes reinas piensan que los humanos funcionamos de la misma manera.

Un humano, desde el punto de vista de un hormigante, no es sino un fragmento vivo de una mente colmena cuyo núcleo no ha visto jamás. Ellos piensan en nosotros como hormigas de un aspecto diferente, trabajando en pequeños papeles sin importancia, pero que juntos creamos un gran papel del que los hormigantes no tienen constancia. A sus ojos somos meros engranajes en una máquina enorme y perfectamente funcional.

Por ese motivo, no les importa matar humanos. Si alguien entra en su territorio, lo matarán y seguirán a lo suyo, como si no hubiera ocurrido nada. Un hormigante no sentirá remordimientos o empatía de ningún tipo. Para ellos mutilar hasta la muerte a un ser humano que camine cerca del hormiguero es lo mismo que si alguien diese un manotazo a quien se acercase a tu plato de comida. Un toque de atención y nada más que eso.

Esta conducta será fatal, ya que a medida que las colonias se vayan asentando y las hormigantes reinas vayan estableciendo un lugar seguro, empezarán a entender ese lugar como suyo y, por lo tanto, a atacar a quien se acerque. No tardarán mucho en empezar los asesinatos, y el Ejército, preparado desde el primer instante, no dudará en responder con disparos.

¿CÓMO LOS MATO?

A una hormiga puedes arrancarle las patas, medio cuerpo y aplastar el resto y seguirá luchando. Con los hormigantes pasa lo mismo, pero a una escala mucho mayor. Incluso una cabeza sola de hormigante seguirá luchando, moviendo las mandíbulas amenazadoramente, golpeando el aire en dirección a todo lo que se acerque.

Además, matar un hormigante no servirá de nada, porque muchos otros nacerán antes de que acabe el día. La única manera real de poder acabar con una colonia es matar a su líder, la hormigante reina. Claro que eso es mucho más fácil de decir que de hacer. La hormigante reina estará al fondo del hormiguero, custodiada por decenas de súbditos, hormigantes soldados, perfectamente compenetrados, guiados por la mente colmena para proteger a su hormigante reina cueste lo que cueste.

Los hormigantes son mucho más fuertes que un humano, y sus tenazas pueden seccionar perfectamente a alguien por la mitad, levantar cuatro toneladas o excavar a través de cualquier material menos duro que el acero. Además, pueden aguantar una carrera a la vertiginosa velocidad de cien kilómetros por hora durante un largo recorrido. Sin embargo, todo esto no es nada al lado de un hormigante soldado, que duplica en tamaño y en características a un hormigante común. Tristemente, un vehículo blindado moderno no tiene nada que hacer contra estas criaturas, que podrían volcarlo sin hacer excesivo esfuerzo. Si se lo propusieran, incluso podrían tirar un edificio abajo a base de roer sus cimientos, cosa que solo harán si necesitan ampliar su colonia, y nunca como forma de ataque.

Son altamente territoriales y usarán a los hormigantes soldados para proteger sus «convoyes» cuando se tengan que alejar demasiado en busca de comida, pero en cualquier otro momento respetarán el espacio de las otras colonias de hormigantes. En el momento exacto en que un enemigo se empieza a internar en el hormiguero, todos los hormigantes soldados volverán rápidamente a deshacerse del enemigo. Intentarán matarlo y, si no pueden, lo arrastrarán lejos hasta que esté fuera de su territorio.

En cualquier otro momento, estarán caminando de un lado para otro buscando sustancia orgánica que se pueda pudrir, para así alimentarse de los hongos que crecen en ella. Por eso, no atacarán a organismos vivos a menos que sea en defensa propia o por conseguir el control sobre algún alimento que esté fuera de su territorio. Además, reconocerán sin problemas qué hormigantes pertenecen a su propia colonia y cuáles pertenecen a otra, atacando a aquellos que no pertenezcan a su grupo.

Por último, y al igual que una hormiga corriente, los hormigantes dejan un rastro de feromonas cuando han encontrado comida para indicar a sus compañeros que necesitan ayuda para llevar un cuerpo en descomposición. De esta manera, el resto de hormigantes de la colonia aparecerán en poco tiempo para ayudar, cortando en trozos el alimento y arrastrándolo de vuelta al hormiguero entre todos.

LAS REACCIONES

Las colonias de hormigantes no tienen comunicación entre sí y cada una tiene una evolución totalmente paralela a las otras. Esto significa que si una colonia es atacada por el Ejército, el resto no verá el ataque como algo que deba preocuparlas, ni se pondrán en guardia a la hora de actuar con los humanos. Simplemente actuarán como si esa guerra no tuviera nada que ver con su raza, sino con esa colonia en particular.

Por eso, las reacciones a nivel local contra los hormigantes serán muy importantes. La política general será la de intentar contactar con algún líder hormigante y llevar un mensaje de paz, pero nadie en todo el mundo ha sido capaz de comunicarse con ellos. A medida que va pasando el tiempo, esta política cambiará radicalmente.

Los nervios pueden llevar a algún militar de gatillo fácil a disparar, o a algún general a considerar a los hormigantes como una amenaza contra la seguridad nacional y atacar sin confirmación de sus superiores. En cualquier caso, atacar a una colonia despertará su furia. Crearán un perímetro de seguridad a su alrededor, lo que implicará destruir el equipamiento militar y ejecutar a los humanos que estén allí, además de buscar otras personas que estén en un par de manzanas a la redonda para destruirlas también. Solo cuando sientan que nada en su territorio los amenaza volverán a la normalidad.

Dependiendo de si el ataque a los hormigantes se ha efectuado o no, las reacciones de los humanos serán diferentes, desde sentirse seguros por la aparición de los militares hasta denunciar al ayuntamiento por no haber anunciado las obras. En un porcentaje mínimo pero contundente de los casos, los hormigantes se sentirán amenazados y atacarán. Las cadenas de televisión de todo el mundo enseñarán las imágenes de decenas de miles de personas muertas y sus cuerpos siendo arrastrados hacia el interior del enorme hormiguero, lo que no ayudará a crear tranquilidad.

Antes o después, en todo el mundo y a todos los hormigueros llegarán ataques efectuados por los humanos, ya sean secundados por el Gobierno, accidentales o llevados a cabo a título personal por alguien asustado. Si no son los humanos los que crean esa situación, serán los hormigantes. En cuanto la hormigante reina esté en el hormiguero, el ansia territorial de los extraterrestres será mucho mayor. Es muy probable que entiendan la proximidad de los humanos como una violación territorial. A veces esto ocurrirá antes, si un edificio se derrumba, un coche estalla o un túnel del metro se desploma destruyendo una parte de la colonia. Se sentirán atacados y su contraataque se producirá mucho antes.

El miedo a los extraterrestres hará que miles de personas emigren lejos de estas criaturas, yendo a zonas públicas o casas de amigos que se encuentren lejos de los hormigueros, pero llegará el momento en que los alienígenas estén completamente asentados y salgan en busca de alimento.

Cuando estas criaturas empiecen a caminar por las calles con la misma normalidad que un ser humano, recoger toda la comida expuesta en las tiendas y vaciar todos los contenedores, estará claro que la convivencia NO es una opción.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

En cuanto las primeras naves empiecen a llegar y quede claro que los hormigantes son criaturas hasta cierto punto inteligentes, la ONU dará un comunicado, informando que la amenaza es global, pero que se debe establecer contacto con los entes del espacio antes de tomar decisiones militares. Casi todos los países se contendrán.

Algunos gobernantes no serán tan tolerantes como se ha dicho hasta ahora, sobre todo en países en guerra, dictaduras o lugares donde haya habido graves problemas con la importación de animales, como Australia, que en 1859 dejó entrar a la raza de conejo europeo que, al no tener un depredador natural, consumió buena parte de los pastos autóctonos. Estos países verán a los hormigantes como un grave problema de seguridad y pasarán a erradicarlos lo antes posible.

Los intentos tempranos de erradicación no tienen por qué salir bien. En algunos países se usarán lanzallamas contras las naves antes de que ningún hormigante pueda salir. Los miembros de la colonia, envueltos en llamas, saldrán intentando matar a sus atacantes antes de morir por culpa del fuego. Si, al menos, mataran de esa manera a la hormigante reina, sería un ataque preventivo útil. El problema es que, en la mayoría de los casos, los hormigantes soldados harán de escudo para evitar que el fuego llegue a su líder.

Algo parecido pasará con los bombardeos. Las naves están hechas de una sustancia muy parecida al ácido fórmico, muy resistente a los impactos y que funciona a la perfección contra proyectiles que no estén preparados para la perforación. Los hormigantes estarán mucho más enfadados en este caso, y además huirán a máxima velocidad (que es mucha) cargando con su reina para evitarle todo daño. Serán muy agresivos y atacarán a cualquier cosa viva, pues no sabrán qué ha ocasionado el golpe.

Árboles, perros, personas, nada estará a salvo de su furia. Lucharán con gran fuerza y penetración, e incluso algunas escalarán encima de su reina para hacer un escudo vivo contra futuros proyectiles. Los vehículos que estén en movimiento también serán tratados como una amenaza, así que los agarrarán con sus mandíbulas y los arrastrarán lejos. Los hormigantes soldados serán suficientemente fuertes para cortar el metal de los coches (no así los vehículos blindados) y destrozarlos junto a sus ocupantes. Puede que alguno reviente al rajarse su depósito de gasolina, fulminando al hormigante en el acto, pero eso no impedirá al resto continuar con la destrucción.

Cada país hará lo que crea conveniente para combatir o convivir con los alienígenas y llegará a conclusiones diferentes según las estrategias que utilice, así que no se puede hablar de una defensa global. Horas después del primer aterrizaje, desde la ONU se decidirá que los hormigantes son una raza hostil y los ataques se podrán definir mejor. Pero para entonces ya habrán ganado demasiado terreno como para que su colonización pueda detenerse.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

El Gobierno de España será muy activo a la hora de desplegar a su Ejército alrededor de las naves, poniendo todo tipo de vehículos blindados y artillería pesada a la espera de sucesos, pero no será tan activo a la hora de utilizarlos.

Al principio, lo lógico será pensar que un país vecino enviará tropas de alguna manera, así que las operaciones serán rápidas y eficaces. La policía ayudará a evacuar los edificios cercanos, la Marina y el Ejército del Aire estarán preparados para bombardear las zonas afectadas si fuera necesario y, en definitiva, todos los cuerpos armados estarán en alerta máxima. Todo estará listo para atajar el problema de raíz hasta que la ONU hable, así que en España mandarán las nuevas órdenes: «No toquéis nada, no hagáis nada. Simplemente esperad».

Después de mucho esperar, los nervios estarán a flor de piel. Todas las ciudades de más de cien mil habitantes tendrán, como mínimo, un hormiguero cerca, cuando no dentro de su propio perímetro. El resto de ciudades tendrán hormigueros en las proximidades, pero no necesariamente tan cerca como para ser un problema. Cada ciudad reaccionará de una manera diferente, y será el DJ el que decida qué ocurrirá en cada una en concreto, pero hay tres fuerzas clave a tener en cuenta.

Primero, el Ejército. Cuando miles de soldados por toda España están apuntando a criaturas del espacio exterior sin el seguro echado, muchas cosas pueden pasar para que empiece un tiroteo. Y los hormigantes no van a intentar arreglar los malentendidos. Segundo, la población. Pueden crear mucha tensión en el ambiente y tomarse la justicia por su mano, intentando agredir a algún hormigante que se haya cebado con un coche o similar. Y eso si no ha habido muertos con el aterrizaje forzoso.

Por último, el factor más difícil de controlar serán los propios alienígenas. No saben dónde están ni qué supone verdaderamente un peligro, así que reaccionarán agresivamente a cualquier cosa que lo parezca. Pueden atacar a un coche que embista su nave, o romper una tubería de gas, intoxicarse y seguir atacando a la tubería hasta que deje de emitir gas o estalle. Hay muchas posibilidades de que algo como esto ocurra, y muchas más en el momento en que la hormigante reina aparezca.

Todo esto no tendrá efecto a nivel nacional, ya que la política oficial seguirá siendo la de esperar instrucciones, y las acciones individuales no tienen cabida a nivel público. El personal del Gobierno negará toda implicación oficial, aunque esto sea falso en muchos casos, claro, pero la política funciona así.

Solo cuando la ONU dé carta blanca se empezarán a ordenar ataques. Para entonces, muchos mandos se habrán sublevado y estarán haciendo la guerra por su cuenta.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Todas las grandes ciudades tendrán su ración de hormigantes, puede que incluso más de un hormiguero. En algunos casos la nave habrá aterrizado en el centro de un parque o en lo alto de un rascacielos, mientras en otros casos lo habrá hecho en las afueras o se estrellará sin remedio, iniciando un gran incendio. Incluso en los casos donde la nave se estrelle, habrá hormigantes sueltos. No todos morirán, y los que salgan estarán ardiendo, pero tendrán muchas ganas de pelea. Es probable que sobreviva la hormigante reina, o que la nave se resquebraje en el aire y toda clase de hormigantes caigan por toda la ciudad, diseminados y asustados, atacando a lo que sea hasta que puedan localizar a su líder y llevarla a un punto seguro.

Las zonas afectadas se podrán reconocer rápidamente por los cordones policiales y militares, pero los hormigantes se moverán con total libertad, usando las alcantarillas para moverse sin ser detectados. En cualquier momento, en cualquier lugar, un hormigante puede aparecer.

Huir de la ciudad será una idea que, aunque tardará en aparecer, cuando lo haga será imparable. Cientos de miles de personas harán las maletas, cogerán toda la comida que puedan portar y se largarán, colapsando las carreteras. Quedarán atrapadas en sus coches, esas pequeñas latas de metal rebosantes de alimentos jugosos y humanos asustados.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

En las pequeñas ciudades cerca de las que caiga una nave, los hechos transcurrirán de forma parecida a las ciudades grandes. En casi ningún caso habrá militares, y la presión social, aunque esté menos presente, sí estará más compenetrada, con lo que podría llegar a darse una acción civil. Es más fácil que los hormigantes ganen cualquier conflicto, así que lo mejor será que nadie los enfurezca.

En los cientos de ciudades o pueblos por toda España sin un hormiguero cercano, todo funcionará de otra manera. Los humanos no tendrán nada (en principio) que temer, y por lo tanto, no deberían buscar ningún problema. Es labor del DJ pensar en problemas que puedan surgir para dotar de interés la Crónica, aunque la emigración masiva será uno de ellos.

Principalmente, los problemas de las poblaciones cercanas podrán ser también problemas para esta. Las autoridades podrán obligar a los PJ a ayudar con la defensa de lugares concretos o, al contrario, a abandonar el lugar temiendo un ataque inminente. Quizás quieran quemar los cultivos de un PJ para hacer un muro de fuego y que los hormigantes no pasen, o derribar su casa para taponar la entrada al pueblo, por muy inútil que eso pueda ser.

Como DJ no les des respiro y no les dejes que se escondan en un lugar a esperar que la acción venga a ellos.

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 información exacta que llegue a los PJs dependerá de lo que quieras contar, y el orden en que les llegue será importante, ya que mostrará las mayores amenazas en distinto orden, modificando sus decisiones y haciendo que prefieran ir a uno u otro lugar para protegerse del holocausto.

- 7893 años	En su planeta de origen, las Colonias de hormigantes son tan numerosas que están acabando con todas las reservas del lugar.
- 7892 años	Millones de hormigantes reinas de diferentes colonias hacen una tregua para averiguar cómo salir del planeta.
- 7891 años	Los hormigantes consiguen construir sus naves y salen del planeta, en un rumbo que amenaza con chocar con el planeta Tierra.
- 2 años	Se descubren las naves gracias a los satélites de una estación estadounidense. Se confunden con meteoritos y se ignoran, pensando que no llegarán a la Tierra.
- 01:38:49	La monitorización de los supuestos meteoritos descubre que han cambiado de rumbo. Ahora se dirigen directamente a la Tierra.
- 01:29:43	Se disparan las alarmas en Estados Unidos sobre la posible lluvia de meteoritos más dura que haya asolado el planeta.
- 01:17:12	La primera nave entra en la atmósfera terrestre.
- 00:25:31	El primer «meteorito» cae sobre la Tierra.
- 00:13:56	El primer noticiario se hace eco de la lluvia de meteoritos, diciendo que mandan a alguien al lugar del impacto de un meteorito cercano.
- 00:00:01	El primer hormigante despierta de su trance.

+ 00:00:00		COMIENZA LA PARTIDA
+ 00:00:01	El primer «meteorito» cae en España.	
+ 00:02:19	Primer noticiario español que se hace eco de la noticia.	
+ 00:09:32	Primer altercado entre humanos y hormigantes cuando un hormigante rompe el maletero de un coche en el pueblo de Lun'evka, en Rusia para sacar comida. El dueño golpea al alienígena con un palo hasta que este le cercena la cabeza.	
+ 00:11:58	A las afueras de Koidu, en Sierra Leona, un grupo del Ejército hace prácticas de tiro contra una de las naves, erradicando de esa manera la primera hormigante reina.	
+ 00:32:47	Entra en la atmósfera terrestre la última nave. Han caído un millón ochocientos cuarenta y tres mil novecientos diecisiete naves, de las que el noventa por ciento han conseguido, o conseguirán, aterrizar con éxito.	
+ 00:33:10	Todos los efectivos del Ejército español están en alerta. El setenta por ciento ya están desplegados.	
+ 00:47:01	Desde la ONU se dice que los habitantes de las naves son seres inteligentes de otro planeta y que nadie debe dañar a las criaturas, pues sería el primer incidente bélico interplanetario.	
+ 00:51:26	El Gobierno de España, entre otros, decide declarar un alto el fuego irrenunciable hasta que se consiga contactar con las criaturas.	
+ 01:01:21	La última nave cae sobre la Tierra.	
+ 01:03:29	La primera hormigante reina sale de su nave. Ocurre en medio del Parque Nacional de las Grutas de Lanquin, en Guatemala. Nadie presencia el evento.	
+ 01:19:23	Muere el ser humano número mil por culpa de los hormigantes. Se trata de un estudiante del MIT que intentaba huir del Centro de Estudios Stratton, ya que una nave aterrizó en su tejado.	
+ 01:28:22	Por fin se televisa la primera salida de una hormigante reina de su nave. Ocurre en Baie Comeau, Canadá. La hormigante reina entra sin problemas en su hormiguero.	
+ 01:30:30	El ser humano número diez mil muere cuando un hormigante siente que se está invadiendo su territorio y vuelca un tanque, matando a una persona y aplastando a otras siete.	
+ 01:37:01	Australia es el primer país que rechaza explícitamente las medidas de la ONU y ataca con todo su Ejército a los hormigueros.	
+ 01:52:25	El ochenta por ciento del Ejército australiano está muerto o en retirada. Solo cinco hormigueros, de los más de cien en toda Australia, han caído.	
+ 02:04:58	El ser humano número cien mil muere en Hannover, Alemania. Es un soldado que intentaba que una turba no pasara al hormiguero y es alcanzado por una pedrada en la cara, muriendo en el acto.	
+ 02:17:14	El distrito de Janjgir, en India, es la primera población en ser oficialmente evacuada por culpa de los hormigantes.	
+ 02:31:49	El ser humano número un millón muere cuando el ejército apostado en Sevilla, España, ataca el hormiguero al ver que los hormigantes están intentando pasar su perímetro. Un cañón de artillería es volcado por un hormigante justo cuando iba a disparar, impactando en un edificio cercano sin evacuar.	
+ 02:48:33	Gandía es la primera ciudad española en ser evacuada por el Ejército. Los hormigantes han hecho su hormiguero en pleno centro de la ciudad, usando varios edificios como estructura.	
+ 02:59:37	La ONU declara, al fin, la especie de los hormigantes como hostil.	
+ 03:00:18	El Gobierno español da luz verde para atacar los hormigueros. Solo las fuerzas del aire están preparadas para hacerlo. El resto está huyendo o aniquilado.	
+ 03:08:39	El ser humano número diez millones muere en Lexington, en Kentucky, Estados Unidos, por un bombardeo aéreo del Ejército sobre un hormiguero.	
+ 03:11:31	La primera ciudad de más de un millón de habitantes evacuada por completo es Gwangju, en Corea del Sur. El Gobierno Surcoreano pide asilo político a los países colindantes o ayuda contra los hormigueros, al considerar que no puede hacerles frente. Nadie lo ayuda.	
+ 03:18:57	Muere el ser humano número cien millones.	
+ 03:33:18	Es destruida la colonia número mil en Beijing, China, por culpa de un hormigante que rompe una tubería de gas y la hace estallar.	
+ 04:06:12	Se pone el primer huevo de lo que será una nueva hormigante reina y, lo que es lo mismo, la primera colonia creada por una hormigante reina nacida en el planeta Tierra. Ocurre en el Parque Nacional de las Grutas de Lanquin, en Guatemala.	

LO QUE NO CONOCERÁS

**SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES**

HORMIGANTES

HORMIGANTE OBRERA

Físico 2, Mental 0, Social -

HORMIGANTE SOLDADO

Físico 4, Mental 0, Social -

HORMIGANTE REINA

Físico 2, Mental 3, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- 🕒 *Mandíbulas:* El daño realizado en un ataque con las mandíbulas es de +4 para la hormigante obrera y reina, y +8 para la soldado.
- 🕒 *Cuerpo segmentado:* La Secuela Permanente *Pérdida* no le da ningún modificador negativo salvo a tiradas referentes a velocidad. La hormigante reina quedará estéril si le es seccionada la última parte del cuerpo.
- 🕒 *Olfato fino:* Todas las tiradas donde esté involucrado el olfato tendrán +3.
- 🕒 *Mente colmena:* Los Apoyos entre hormigantes suman el Atributo completo.



NAVE HORMIGANTE

Tiene Coraza 20 y para derribarlo hay que conseguir un Nivel de Éxito de 50.



TANQUE

REGLAS ESPECIALES:

Tiene Coraza 10 y para derribarlo hay que conseguir un Nivel de Éxito de 40.

☛ **Cañón (10):** Con un impacto directo hace daño + 40.



POLICÍA

Físico 2, Mental 1, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

☛ **«Mantener el orden»:** Tiene este Aspecto Social que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

ATERRIZAJE FORZOSO

ESCENARIO



Casi todas las naves aterrizarán en un lugar llano al ir reajustando su trayectoria en la caída, pero no será así siempre. ¿Podría darse ese caso de la ciudad de los PJ? Es más, ¿podría ocurrir en el barrio o el edificio donde vivan los PJ?

Quizás el aterrizaje haya ocurrido más lejos pero la trayectoria haya pasado a través del edificio donde están los PJ, destrozando parte del mismo y dejando hormigantes sueltos y asustados en el edificio, todo fuera de la zona de contención de las fuerzas del Estado.

También puedes plantear que los PJ sean los primeros en llegar al lugar del aterrizaje, y que la nave esté en malas condiciones y los hormigantes estén sueltos por las cercanías. En casi todos estos casos los militares estarán lejos y los hormigantes asustados y furiosos, buscando confusos a su hormigante reina.

Si los hormigantes consideran a los PJ una amenaza, estos tendrán que huir, lo que iniciaría una carrera por una ciudad que, probablemente, aún no sepa nada de estas criaturas. Mejor que aprendan pronto.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Ver cómo la nave atraviesa el suelo y se estrella contra un vagón de metro.
- ☛ Esquivar un avión que se estrella tras ser golpeado en vuelo por una nave.
- ☛ Ser testigo de la caída de la hormigante reina lejos de su colonia, en la azotea de la casa de un PJ.
- ☛ Alejarse de los hormigantes en llamas tras el incendio de la nave en la entrada.
- ☛ Ir a explorar la nave derribada por una batería antiaérea cerca de la casa de los PJ.
- ☛ Elegir otro camino, pues la autopista de salida de la ciudad ha sido destruida por una nave al caer.
- ☛ Apartarse de una pelea entre alienígenas después del choque de dos naves.
- ☛ Reparar la antena de telefonía más cercana, destruida por una nave.

COMUNIDAD DE VECINOS

ESCENARIO



Permanecer en casa tranquilamente es una tarea compleja. Incluso si no hay ningún hormiguero cerca, los vecinos no se sentirán a salvo, probablemente con razón. Puede que los PJ presencien una emigración masiva, voluntaria u ordenada por los bomberos. O, si prefieren quedarse, tal vez tengan que enfrentarse a oleadas de hormigantes.

Los alienígenas empezarán pronto a buscar comida, y cualquier edificio es válido para buscar. Tienen un olfato muy fino y detectarán elementos comestibles con mucha facilidad, así que las cocinas de todo el mundo serán un buen lugar para comenzar. No tienen por qué ir por orden, empezando por los pisos bajos, sino que vagarán al azar por el edificio hasta que algo les llame la atención.

Incluso sin contar con los alienígenas, los vecinos pueden causar problemas a los PJ. Quizás uno quiera huir de la ciudad pero antes quiera que un PJ le devuelva el dinero que le debe mientras otro le intenta robar la furgoneta «por el bien de su familia». En el peor de los casos, podrían obligar a los PJ a luchar con el Ejército o contra él, so pena de morir.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Buscar una salida después de que una nave aterrice en el portal de la casa.
- 🕒 Ver cómo un vecino inicia un incendio para mantener fuera a los hormigantes.
- 🕒 Ser testigo de la entrada en el edificio de cientos de personas que huyen de los hormigantes.
- 🕒 Salvar a la hija de un vecino, cerca de un hormiguero, a cambio de una fortuna.
- 🕒 Dejar pasar a los militares, que exigen usar la casa del PJ para colocar artillería contra un hormiguero cercano.
- 🕒 Ir al sótano a sustituir los plomos, a pesar de los quejidos que provienen de allí.
- 🕒 Escondarse de un vecino que empieza a disparar.

EL HORMIGUERO

ESCENARIO



Es un gran problema tener un hormiguero cerca. Será un centro de violenta actividad, con muchos bandos enfrentados esperando a que el otro actúe para tener una excusa para comenzar un ataque.

Los hormigantes pueden decidir en cualquier momento que su casa está terminada y marcharse, o los ciudadanos decidir que no se sienten seguros y atacar. Un mando medio del Ejército puede ver que la opción más sensata es alejarse y tocar retirada, o pedir un bombardeo en su posición. Un reportero podría tratar de forzar una situación para tener algo que grabar.

Sea como sea, es una olla a punto de estallar y la acción puede salpicar a cualquier parte, en cualquier instante. Ya se ha comentado lo suficiente sobre las dificultades asociadas, y el DJ ya tendrá suficientes ideas para crear tensión. Aun así, no debe olvidar que los PJ pueden irse en cualquier momento, chafando la Crónica.

Embotellamientos, derrumbamientos, disturbios o mareas de gente son buenas excusas para no dejarles huir. Y si de todas formas huyen, los hormigantes pueden seguirles.

COSAS QUE HACER:

- 👁 Ver cómo un hormigante se inquieta con los flashes de las cámaras.
- 👁 Ver a los hormigantes husmeando en una gasolinera cercana.
- 👁 Sacar a la hormigante reina. En ese momento suena un disparo...
- 👁 Ver un programa de televisión en el que un presentador se mete en el hormiguero.
- 👁 Ayudar al Ejército a recoger a un hormigante muerto para analizarlo en el laboratorio.
- 👁 Detener a un grupo armado con insecticidas para atacar la colonia.
- 👁 Ver cómo un coche cae desde una carretera elevada justo en la entrada del hormiguero, tapándolo.

INTERIOR DEL HORMIGUERO

ESCENARIO



En el interior de la colonia habrá cientos de hormigantes, sobre todo obreras, pero también habrá soldados y, por supuesto, una reina. Cada hormiguero tendrá varias cámaras donde colocar los huevos, muchas más para poner la comida y una cámara especial, la más protegida y espaciosa, para el uso de la reina.

Esta cámara, denominada «cámara de acoplamiento», estará llena de hormigantes soldados, los únicos con genitales masculinos, que se aparearán continuamente con la reina, cuya función principal (además de ser el cerebro de la colonia) es la de poner huevos. Luego, las obreras (hembras estériles) llevarán los huevos a otras cámaras, donde eclosionarán. Las larvas, indefensas, son del tamaño de un bebé, pero en cuestión de días serán obreras o soldados completos.

Todo el trabajo de construcción será llevado a cabo por las hormigantes obreras y nunca se perderán en su interior gracias al uso de feromonas para marcar cada conducto y cámara de forma independiente. Siempre habrá un flujo constante de hormigantes obreras trayendo y llevando comida.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Entrar con napalm y ser sorprendido por un hormigante.
- ☛ Asistir al lanzamiento de varios misiles antibúnker que destruyen los cimientos de varios edificios junto a la colonia.
- ☛ Ser arrastrado al hormiguero por un hormigante estando inconsciente.
- ☛ Presenciar el derrumbe del techo de un hormiguero al excavar bajo las líneas de metro.
- ☛ Quedar atrapado por un derrumbe provocado por el Ejército cuando los PJ están a punto de escapar del interior del hormiguero.
- ☛ Prender fuego al sótano que la colonia usa como sala de cría.
- ☛ Mancharse con tripas de una obrera para evitar ser detectado.

GRANJA

ESCENARIO



Si alguna vez has visto lo que unas hormigas pueden hacer con las migas de un picnic, imagínate una colonia de hormigantes haciendo lo mismo con tallos del tamaño de personas mientras los hormigantes soldados vigilan para que nadie se acerque. Cualquiera puede ser un enemigo cuando está en juego la comida de la colonia, así que los PJ harán bien en tener cuidado.

Los animales estabulados también pueden ser un problema. Sentirán la amenaza y se pondrán nerviosos, derribando vallas para escapar si lo ven necesario y golpeando y piafando impotentes si no pueden huir. En principio, los hormigantes harán oídos sordos a los lamentos de los animales, pero si alguno decide atacarlos o arrolla a alguna obrera al intentar escapar, los hormigantes dejarán lo que están haciendo y lucharán contra los animales.

Será una batalla campal, desigual y cruel que, además, no servirá de gran cosa. Todos los lugareños se unirán para atacar a los hormigantes, aun a sabiendas de que es fácil que pierdan la vida. Será decisión de los PJ participar en la pelea o huir del conflicto.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Quemar los cultivos para no dárselos a los hormigantes.
- ☛ Atropellar hormigantes con un tractor.
- ☛ Remover la tierra por donde viene la colonia con la cosechadora para eliminar el camino de feromonas.
- ☛ Ahuyentar a los animales de granja huidos del vecino, que arrollan el coche de los PJ.
- ☛ Proteger de los hormigantes la despensa de una granja.
- ☛ Presenciar el bombardeo al que el Ejército somete los cultivos para matar a los alienígenas.
- ☛ Saltarse el precinto que un grupo de científicos del Gobierno ha dispuesto para estudiar una nave estrellada.

AUTOPISTA

ESCENARIO



La autopista será la opción más elegida por los demás y pronto habrá un embotellamiento importante, y la gran mayoría de la gente habrá decidido llevar comida con ellos. Un plato muy suculento para los hormigantes.

Salir de la ciudad, por lo tanto, no será nada fácil, y llegar pronto tampoco será una garantía, ya que encabezar una fila de coches con hormigantes sueltos no tiene por qué ser algo bueno. Por eso, los PJ pueden sentirse tentados de salir a pie, lidiando con el riesgo de que los hormigantes los tomen por una amenaza.

Los alienígenas podrán aparecer en cualquier momento, por cualquier lugar y sin previo aviso. Quizás excaven a través del asfalto o el hormiguero se cree a través de un túnel de salida muy importante, o vengan de otra ciudad.

Los accidentes de tráfico, la gente sin gasolina o los transeúntes que suplican un sitio en el coche pueden ser buenas fuentes de conflicto en la partida, ya que los humanos pueden dar más problemas que los hormigantes.

COSAS QUE HACER:

- 👁 Ver cómo un convoy militar se llena de comida para atraer a los alienígenas.
- 👁 Quedar inconsciente dentro del coche tras un choque y ser arrastrado a un hormiguero por un hormigante.
- 👁 Defender el autobús que saca de la ciudad a los PJ de un ataque.
- 👁 Sortear un gran atasco para evitar un incendio que se ha producido más adelante.
- 👁 Ver cómo un tanque pasa por encima de los coches al intentar huir.
- 👁 Defenderse de un atraco a punta de pistola durante un atasco.
- 👁 Conducir por la entrada a la ciudad, que está vacía.
- 👁 Esquivar a un hormigante que cruza la carretera.

REGLAS ESPECIALES

FEROMONAS

Hay algo que solo se ha mencionado muy por encima hasta ahora, y es que los hormigantes se comunican por feromonas y, por lo tanto, cualquiera que expulse feromonas virtualmente podría hablar con ellos. Pero, ¿podemos los humanos sintetizar feromonas artificialmente?

La respuesta es sí, pero no.

Todos soltamos feromonas en mayor o menor medida. A los seres humanos nos afectan de forma muy sutil y pueden hacer que una persona se incline más por una decisión u otra, pero nunca en contra de su juicio moral. Hay cientos de estudios que demuestran esto, pero no se considerará como sistema de juego, ya que el efecto es demasiado nimio y no tendría sentido. En cambio, en algunos organismos más simples, las feromonas pueden obligarlos a tomar acciones muy diferentes, ya que ellos se comunican de esta manera y sus cerebros poco desarrollados los entienden como órdenes sin tacha.

No se ha creado una manera realmente efectiva de sintetizar las feromonas de manera artificial y, aunque se puedan emular, no engañarán a ningún animal o insecto. Como alternativa, la ciencia sí que se conoce el mecanismo por el cual algunos animales consiguen generar estas sustancias. De ese modo, se puede extirpar de un animal muerto la glándula que almacena la sustancia creada pero no segregada. Si, de alguna manera, algún mirmecólogo (científico entomólogo que estudia las hormigas) consiguiera entender para qué funciona cada una de las feromonas diferentes de un hormigante y tuviera acceso a un cadáver de esta especie, podría extraer esas sustancias y usarlas para marcar lugares.

Con un estudio más concienzudo, se podrían crear órdenes específicas como «No vayas por ahí» o «Ataca eso», pero tal cosa necesitaría, además de suerte, meses o incluso años de estudio. Las únicas órdenes que el mirmecólogo podría copiar en un primer momento serían *«Sígueme»*, *«Vuelve al hormiguero»* y *«Esto pertenece a la colonia X»* siendo X la colonia a la que pertenece el hormigante muerto.

Un mirmecólogo (o alguien con un Aspecto o Concepto aplicable) tendría derecho a hacer una tirada (Lógica: dificultad 9, 9 éxitos) por cada día de trabajo para identificar la orden exacta que una feromona específica da a una especie concreta. Eso, por supuesto, es en el caso de que tenga un laboratorio de biología en condiciones. Cuanto peor sean los utensilios de los que disponga, más difícil será, yendo el rango desde -3 a +3.

Así, un laboratorio de enseñanza (de un instituto, por ejemplo) dará un -3, uno básico dará un -2 y uno especializado en un campo que no sea la biología dará -1. Del mismo modo, un laboratorio especializado en biología animal dará un +1, en entomología un +2 y en mirmecología un +3.

El mirmecólogo no tendrá un máximo de Apoyos para hacer la tirada, ya que se sobreentiende que hay decenas de subtareas que se pueden hacer, pero solo se considerarán Apoyos aquellas personas que tengan un Aspecto o Concepto que se pueda aplicar al trabajo en un laboratorio. El tamaño del laboratorio, a elección del DJ, podría restringir el número de Apoyos, pues por muy buenas intenciones que tengan, un laboratorio dentro de una caravana, por ejemplo, solo podrá dar trabajo a tres o cuatro personas simultáneamente.

Una vez descubierto el funcionamiento, se sabrán las cantidades y la mejor manera de utilizar la feromona para un único efecto y, mientras se disponga del material suficiente, se podrán dar órdenes a los hormigantes sin necesidad de hacer ninguna tirada. Lo único que habrá que hacer es impregnar la sustancia en una zona y dejar que los hormigantes, al acercarse «lean» el mensaje oliéndolo. Harán exactamente lo que se les diga, aunque no por eso dejarán de protegerse ante ataques ni incumplirán una orden directa de su reina.



EL FIN DEL MUNDO

DULCES SUEÑOS

INVASIÓN ALIENÍGENA — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 5



—Hola, chicos— dice Pedro con la voz más átona que existe.

Al otro lado de la puerta, el resto de amigos lo mira extrañado. Va vestido con traje y los mira con una fría sonrisa, invitándolos a pasar.

—Pedro, ¿va todo bien? —pregunta Simón con cautela mientras deja la mochila en el sofá, junto a los demás compañeros.

—Por supuesto. —Pedro saca unos vasos de agua algo turbia—. Tomad, bebed agua.

—No sabía que tuvieras traje —dice María—. Te sienta bien.

—Bebe —indica Pedro por toda respuesta.

Todos miran con algo de miedo a Pedro, que ni siquiera parpadea mientras le acerca a cada uno su vaso. Ellos se miran entre sí, se encogen de hombros y beben el líquido.

—Bueno, ahora deberíais dorm...

La ventana estalla. Los cristales se esparcen por la habitación y Pedro cae al suelo. Los demás no reaccionan, impactados por la aparición que acaba de atravesar la ventana derribando a Pedro.

Luchan y se debaten, Pedro forcejea y golpea a su agresor, pero este lo ha pillado por sorpresa y rápidamente le clava un trozo de metal en el cráneo, matándolo al instante.

—¡¡PEDRO!! —grita Gabriel—. ¡¡No!!

—¿«No» QUÉ? —responde el agresor.

Se da la vuelta y por fin todos pueden verlo claramente. Es Pedro. Tiene multitud de heridas, un brazo en cabestrillo y una cicatriz cosida con un hilo negro y grueso que le empieza en la frente y le termina en el omóplato derecho. Tiene abundantes manchas de sangre en el cuerpo y respira de forma agitada, como un loco.

—Ah, chicos. Estáis aquí. —Sonríe y los saluda—. No os vais a creer lo que me ha pasado.

Todos siguen boquiabiertos. El cadáver del falso Pedro empieza a pudrirse rápidamente, rezumando un líquido viscoso amarillento. María se desmaya y se le cae el vaso de la mano, que se estrella contra el suelo.

—¿Habéis bebido todos esa mierda? —pregunta furioso Pedro señalando el vaso roto—. Pues nada. Ya sabéis lo que toca ¡¡Todo el mundo al baño a potar!!

LO QUE SABES

POR todo el mundo hay gente actuando de una manera muy, muy, muy rara. En el trabajo, todos están terriblemente callados, por la calle nadie hace absolutamente nada fuera de lo imprescindible para llegar a su destino y cientos de presentadores de televisión se han convertido, sin explicación, en unas versiones sensatas y átonas de sí mismos.

Al principio son muy pocos los que están así pero rápidamente el número aumenta.

Tu jefe está extremadamente relajado y tu padre te llama para decir que tu madre no parece ella misma. Alguien cuelga en YouTube un vídeo de un cadáver de sí mismo descomponiéndose en el jardín y, al poco, este vídeo es eliminado. Te conectas a las redes sociales y no ves ni la mitad de actualizaciones. Nadie ha subido los subtítulos de tu serie favorita y tus compañeros de trabajo actúan como si nada de esto fuera raro, centrándose únicamente en sus tareas.

En el supermercado, pocas cosas están colocadas en sus estantes, aunque te percatas de que la sección de jardinería está completamente vacía.

Comes escuchando la radio, como es habitual, y los presentadores no parecen estar en su mejor día. Las llamadas telefónicas de los oyentes son extrañas, y se quejan de que algo no va bien en su casa. Se les dirigen unas palabras de consuelo y se les cuelga sobre la marcha.

Por la tarde, un coche atropella a alguien y dos personas se bajan, meten al cadáver en el maletero, y siguen. Llamas a la policía y te responden con un *«Por favor, mantenga la calma. Intentamos llevar este asunto con la máxima discreción»*. Te explican que estás teniendo un ataque de histeria y te recomiendan que vayas a la farmacia y pidas un medicamento del que no habías oído hablar en la vida. Toman tus datos y te cuelgan.

Decides salir a un bar, a tomar algo. Estás cansado, algo confundido y necesitas un poco de relax. Comentas con el resto de parroquianos lo que has visto y te dicen que estás muy estresado y que es normal que veas cosas así. No tiene sentido y no debes darle más vueltas. Te instan, calmadamente, a que te tomes tu cerveza y te echas una buena y relajante siesta.

La cerveza sabe asquerosa.

Ha sido un día bastante extraño y posiblemente mañana todo irá a mejor. Incluso tu padre ha llamado para decirte que tu madre está perfectamente y que vayas mañana a comer a su casa, que tienen una receta nueva que te va a encantar.

Es mejor que te acuestes, te dices.

Todo se arreglará, te dices.

Es una pena que no vayas a despertar.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

El planeta Arrhenius fue destruido hace miles de años por un brutal choque con los restos de otro planeta lanzado por culpa de una supernova. Los fragmentos, meteoritos del tamaño de un continente, cayeron en la superficie del planeta, creando un cataclismo tan grande que fracturó el planeta en varios trozos, sacándolos de su órbita y esparciéndolos por el cosmos.

Esto no sería un problema de no ser por el hecho de que dicho planeta estaba habitado. La vida allí no se había desarrollado tan rápido como en la Tierra, por lo que nada mayor que una colonia de esporas alienígenas había conseguido crecer. Una enorme colonia realmente impresionante que cubría la totalidad del planeta, viviendo como una única mente compartida.

Lamentablemente, al fracturarse el planeta, estas criaturas no fallecieron. Era un planeta ya de por sí frío, y las bajas temperaturas del espacio solo consiguieron hacerlas hibernar. Estas esporas se quedaron bloqueadas, congeladas y esperando su momento durante más de mil años, siendo transportadas junto a los fragmentos del planeta a una velocidad inimaginable, chocando cientos de fragmentos por el camino, viajando sin esperanza hasta que, por fin, uno de esos pedazos llegó al planeta Tierra.

Era un fragmento del tamaño de un pequeño coche, uno de los miles de meteoritos que caen al día en el planeta sin mayor efecto que el de desintegrarse en la entrada a la atmósfera, por lo que nadie le prestó ninguna atención especial. Pero en este caso, el calor despertó de su letargo a las esporas, que se desprendieron de la roca y cayeron en mitad de los Territorios del Noroeste de Canadá, en el Gran Lago del Esclavo.

Pasaron varias décadas antes de que las esporas supervivientes se adaptaran a la vida en el agua y se reprodujeran lo suficiente como para recuperar su conciencia. Más tiempo hubo de pasar hasta que pudieran ocupar la suficiente cantidad de agua como para que alguien se alimentara de ellas y pudiera iniciarse su plan. Las esporas no tenían prisa.

En Lutselke'e, una pequeña población de trescientas dieciocho personas, todos aborígenes de la zona, un joven bebió agua del lago como hacía cada día. Esta vez, junto con el agua, tragó algunas de esas esporas que consiguieron instalarse en su cuerpo. Las esporas se alimentan de la fase REM de un cuerpo igual que un motor se alimenta de gasolina y, mientras el portador sueña, las esporas van copiando su código genético y transmitiéndolo a sus compañeras mediante unas ondas de radio en una frecuencia indetectable para el ser humano. Su intención es la de hacer una copia de dicho cuerpo.

Por eso, en el interior del lago, mediante reacciones químicas formadas por la interacción de esporas en el planeta, se fue formando una copia idéntica al original, tardando unas dos horas en completar este procedimiento. La copia, una vez completada, esperó en las inmediaciones del lago la vuelta de su anfitrión, que tardó un solo día más en regresar. La copia apareció, le rompió el cráneo al original, le quitó la ropa, lo empujó al interior del lago, y volvió al pueblo.

Cuatro días más tarde, todo el pueblo era ya ocupado por copias creadas por las esporas y trescientos dieciocho cadáveres se deshacían en el interior del lago, siendo consumidos velozmente por las mismas esporas. Poco a poco, la invasión se fue expandiendo de forma silenciosa. Bidones de agua contaminada fueron llevados a los lagos más importantes de Canadá, luego a Estados Unidos, el resto de América y, finalmente, el mundo.

Tardaron mucho en hacerlo, pero no les importaba, ya que no tenían prisa por conseguir su propósito. Pacientemente, fueron reclutando nuevos individuos para su causa, consiguiendo que personas bebieran de los lagos contaminados y, con mucho tiempo y esfuerzo, construyeran centrales de agua embotellada para mejorar su dispersión. Poco a poco. Muy poco a poco.

Hasta ahora.

EL ENEMIGO

Las copias hechas por las esporas son exactamente iguales que el original en apariencia, pero no tienen personalidad ni órganos internos. Al menos no como los humanos, ya que un mero corte puede descubrir que su sangre es una especie de savia amarillenta. Incluso en la muerte difieren, ya que el cadáver se deshará y pudrirá rápidamente como un tallo al que no le llega suficiente agua. Además de esta condición, las copias son identificables sobre todo por sus nulas habilidades sociales. Contestarán cortésmente a todo y seguirán cualquier conversación con «Sí», «No» y cosas similares. Incluso podrán hacer su trabajo con normalidad, ya que tienen exactamente los mismos conocimientos y habilidades que el original hasta la fase REM en que fueron creados.

Estas copias tienen la misión de aumentar el número de infectados y eliminar a los originales a toda costa, suplantándolos en secreto hasta que puedan superar a los seres humanos. Por fin las esporas se encontrarán cómodas en el planeta, con suficientes bases y posiciones dentro de los diferentes gobiernos del planeta para atreverse a dar el último paso. Todas las colonias de esporas del mundo se coordinarán al fin para llegar a la conquista de territorios.

Así, el día anterior al inicio de la Crónica, cosas raras habrán sucedido. A lo mejor alguien ha estado repartiendo botellas de agua gratis por la calle o haciendo «revisiones sorpresa» a piscinas, depósitos de agua y similares, o se habrá anunciado que cierta marca de agua (ajena a los intereses de las esporas) es perjudicial para la salud. Aparecen nuevos sabores para marcas archiconocidas y se anuncia a bombo y platillo que se acaba de declarar oficialmente el *«Día Mundial de Beber Agua del Grifo»*.

Después de beber agua contaminada y echarse a dormir toda la noche, millones de personas en todo el mundo se han despertado justo a tiempo para ver como una copia de sí mismos los acuchillaba hasta la muerte, o los asfixiaba con una almohada, o los mataba de cualquier otra forma horrible. Eso los que tengan suerte, el resto directamente habrá sido asesinado en sueños. Por esa misma razón, el mundo está lleno, al inicio de la Crónica, de una extensa población que mira amenazante a los PJ, susurra cosas a sus espaldas y, en general, se comporta de manera extraña. Un porcentaje altísimo de la población ya ha sido convertido y conspirará contra los PJ a cada paso que den. En el peor de los casos, alguno de los PJ estará contaminado y su copia, vestida de traje, lo estará siguiendo y vigilando desde la distancia.

En casi todos los lagos y depósitos de la ciudad habrá una orgía de actividad, con copias creándose a un ritmo altísimo y un pequeño regimiento de ellas lavando y vistiendo con trajes a todas las nuevas adquisiciones. Son sitios muy protegidos, y cualquier ser humano que lo vea será capturado o asesinado, con tal de preservar el secreto. Todas las copias recién creadas visten igual que el humano original y son guiadas hasta su lugar de descanso, transportadas por silenciosos conductores en furgonetas blancas. Dichos conductores son, además, expertos en cerrajería, por lo que las copias pueden entrar en cualquier hogar sin dificultad. Matan de esa manera a millones de seres humanos antes siquiera de que haya sonado la más mínima alarma.

INFORMACIÓN ADICIONAL

MI DOBLE SOY YO

Es muy extraño que, casualmente, todos los PJ sean personas que se han librado por completo de cualquier acercamiento de una copia. Por supuesto, es un grupo pequeño y podría darse el caso sin ningún problema de que, o bien no hayan bebido líquido contaminado, o bien su doble no los haya encontrado, pero, ¿y si uno de los PJ fuera en realidad un doble infiltrado?

Esta posibilidad necesita de la complicidad de dicho jugador, o incluso varios, para que te ayuden. Habla con ellos antes de iniciar la Crónica, mejor incluso si lo haces antes de que llegue el resto de jugadores, y explícales lo que quieres hacer. De esta manera estarás desvelando información clasificada sobre la Crónica a uno de tus jugadores, pero el resto no tardará mucho en saberlo y lo descubrirá de una manera más original.

Explica a tu cómplice que tiene que interpretar, no ya en el juego sino en la realidad, de una manera átona, andando muy recto y manteniendo mucho las miradas. Que intente ser TAN cortés que resulte incómodo. Que ofrezca vasos de agua o cualquier otro líquido a todo el mundo y, dentro de lo posible, que se presente vestido de traje a la sesión de juego. Sería muy divertido si, mientras todos se hicieran la ficha y en cualquier preámbulo anterior al inicio de la sesión, él ya estuviera en su papel, como si hubiera ocurrido en la realidad. Haced la ficha de manera normal y jugad.

Tu PJ cómplice hará alguna cosa extraña en algún momento dado, aunque siempre por iniciativa propia, haciendo más confuso todo e incluso introduciendo elementos en partida. Por ejemplo, cuando el grupo de juego esté por la calle intentando evitar un control policial, el cómplice puede decir: «Me acerco al mendigo de la esquina y le susurro una cosa al oído». Tú, como DJ, debes estar atento a esto y recogerlo, confundiendo al resto sin dar explicaciones.

Luego, en un momento que te resulte interesante dentro de la sesión de juego, el humano original aparecerá e intentará matar al personaje que ha acompañado en todo momento a los PJ. Observa sus caras de asombro cuando vean dos copias iguales y no sepan a cuál proteger. El DJ debería seguir manejando al original mientras el PJ interpreta al doble para no develar el pastel.

Después de eso, podríais seguir jugando con normalidad. Da igual cómo vaya el resto de la partida, tus jugadores la recordarán para siempre.

No todos los lagos o depósitos están cerca de las casas de los objetivos, así que no será tan sencillo como llegar y asesinar a la persona copiada antes de que se levante. En muchos casos, la gran mayoría, la copia no llega a tiempo y tiene que enfrentarse al original recién levantado. Si estiman que la duración del trayecto es demasiado larga para encontrarse con el original en su propia casa, cancelan el viaje.

Decide y apunta en un papel cuáles de tus PJs están infectados y de ellos, cuáles han estado durmiendo más de cinco horas seguidas, lo que significaría tener copias activas siguiéndolos a partir de ese momento. Continúa con estos apuntes durante toda la Crónica, ya que las esporas no se detendrán ni un solo momento en sus planes, y cualquier ser humano que duerma cinco horas tras ser contaminado despertará una copia, independientemente de cuándo lo haga.

Las copias intentarán cazar a cualquier personaje que muestre sentimientos intentando que beba líquido contaminado, pero este no tendrá más efecto si dicho personaje ya ha bebido. El cuerpo humano, con el tiempo, absorberá o eliminará las sustancias nocivas de su cuerpo, por lo que si en un plazo de veinticuatro horas un personaje cualquiera no bebe más líquido contaminado, podrá volver a dormir sin riesgo de que se cree una copia.

¿CÓMO LOS MATO?

Los dobles tienen la misma resistencia que el ser humano que copian, pero no sufren de desangramiento, ya que la savia se resaca rápidamente. Por supuesto, también pierden su Rasgo Social. Matarlos puede ser más difícil de lo que parece porque, si sobreviven a cualquier encuentro en el que hayan sido dañadas, las copias volverán al lago o depósito donde nacieron y se sumergirán en al agua llena de esporas, saliendo totalmente recuperadas de allí, al ritmo de una hora por cada punto Permanente sanado.

De esa manera, la copia que creías haber abandonado agonizante puede reaparecer con fuerza más adelante, ayudada de más personas, también copias, que no tendrán ningún remordimiento por asesinarte impunemente. Incluso una vez la copia esté muerta, si el PJ vuelve inmediatamente a dormir cinco o más horas, volverá a formarse otra copia con los recuerdos intactos hasta ese momento exacto. Esta nueva copia se creará en la colonia de esporas más cercana al lugar de descanso del PJ y, como sus recuerdos están intactos, sabrá donde buscarlo. Al poco tiempo aparecerá, por lo que la única forma de matar del todo a un doble es acabar con él y con el ser original que lo creó, para que no pueda volver a dormir y, de esa manera, engendrar una nueva copia.

Sumado a todos estos problemas, hay otro más de naturaleza moral. Asesinar a una copia de ti mismo, incluso a sabiendas de que es un alienígena disfrazado, no es bueno para tu salud mental. Esto se explicará mejor en la página 180, pero es importante saber que un enfrentamiento directo contigo mismo no es fácil y será necesario pasar una situación estresante para ello. En la misma página se explicarán otras formas de hacerse pasar por copias a fin de no ser atacado, presentándose así las diferentes formas de enfrentarse al problema.

LAS REACCIONES

Nadie, en ningún lugar del mundo, hará nada a nivel oficial para luchar contra las esporas. Las copias se habrán infiltrado lo suficiente en los Gobiernos para que no se puedan tomar decisiones productivas. Además, las instituciones como la Policía o los militares, aunque a nivel local puedan estar libres de una influencia alienígena, no creerán lo que está pasando y no ayudarán a menos que vean pruebas con sus propios ojos.

Solo las personas que vean por sí mismas una prueba de que esas copias son, realmente, otra cosa diferente a un humano creerán en la teoría. Esto será un grave problema porque los cadáveres se pudrirán y desintegrarán en cuestión de minutos, así que será difícil demostrar que algo malo está ocurriendo. Sí, es verdad que hay miles de videos por internet que demuestran que hay gente cuyo interior no es más que una planta, pero cualquiera podrá argumentar que es una campaña viral muy bien orquestada y nada más que eso.

Aunque aquí y allá haya movimientos de resistencia diseminados por el mundo, no habrá una identidad global que diga qué hacer y cómo enfrentarse a este enemigo en particular. Solo habrá gente muy nerviosa que piensa que se ha vuelto loca por lo que está viendo. En el peor caso, estas personas pensarán que son realmente las únicas que siguen con vida en el mundo y actuarán en consecuencia.

Las esporas monitorizarán todas las reacciones sentimentales de cualquiera. Un llanto, un grito o una risa pueden ser pruebas irrefutables de que alguien es un ser humano. Las copias diseminadas por el mundo estarán atentas a estos elementos y seguirán a cualquiera que los exhiba hasta que lo vean consumir agua. Al principio las copias serán sutiles y seguirán con cuidado, pero no tardarán ni veinticuatro horas en volverse más agresivas y hacer campañas de búsqueda de personas no infectadas más parecidas a un movimiento militar de búsqueda y captura.

Cuando llegue ese momento, las copias no «seguirán» a los humanos detectados, sino que los capturarán, emitiendo agudos sonidos para alertar a sus compañeras de la existencia de un ser humano. El ser humano capturado será llevado a la colonia de esporas más cercana, atado, inmovilizado y obligado a tomar agua contaminada y algunos somníferos, intentando provocar la fase REM para que aparezca su copia y puedan asesinar al original.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

En todo el continente americano, la primera oleada de copias incluirá a un número mayor de gente, ya que originariamente había mucha más gente convertida. Las campañas de conversión serán más violentas y puede que, a nivel internacional, alguna noticia de disturbios se filtre fuera.

Poco durarán estas noticias, ya que en un tiempo récord todos esos países no tendrán sino una población muy minoritaria, con decenas de millones de copias alienígenas haciendo violentos rastreos por las cercanías de las ciudades. En el resto del mundo, los cambios ocurrirán de forma más pausada, siendo las zonas más secas, como Oriente Medio o África, las que se mantendrán mejor contra las esporas. Por desgracia, este cambio será cuestión de horas.

En poco más de un día no habrá ni una sola población en el planeta que no esté dominada por las esporas, y las víctimas mortales entre las copias vegetales serán realmente pocas. Cerca del noventa por ciento de la población habrá sido copiado con éxito, y solo una pequeña cantidad de copias habrán fallecido sin posibilidad de crear nuevas. En ese momento, las esporas de los lagos y depósitos empezarán a salir como una sustancia viscosa y rojiza, reptando y cubriendo todo a su paso.

El objetivo de las esporas es incierto. Simplemente quieren vivir fuera del agua, dominar el mayor porcentaje del planeta y eliminar a cualquier otra criatura que pueda hacerles frente. Por ese motivo, la primera raza a la que intentarán suplantar es la humana, y cuando terminen con ello se darán cuenta que no necesitan suplantar a ninguna más. El mundo será suyo para siempre. Lo que hagan después es cosa suya.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

Como en el resto de Europa, España es un país con un alto grado de personal previamente copiado en el Gobierno. Muchos cargos bajos del Gobierno y la oposición son meras copias que se dedican a tareas monótonas y aburridas como hacer fotocopias, repartir el correo, recoger los cafés y ese tipo de funciones de bajo nivel.

Gracias a eso, muchos cargos medios y algunos de los cargos más altos e influyentes también han caído y se han convertido en copias sin sentimientos. La única diferencia es que hasta ahora no habían sido sustituidos. Las copias han permanecido ocultas, esperando el momento perfecto para cambiarse por el humano original. Después de una exhausta jornada laboral, la noche antes del inicio de la Crónica, los coches oficiales de miles de políticos en toda la superficie española se desvían de su trayecto para llegar a una colonia de esporas.

Todos los políticos, con la excepción de aquellos que no tenían copia (a elección del DJ) son asesinados y suplantados la noche anterior al inicio de la Crónica. Después van a sus casas y, fingiendo completa normalidad, dan de beber agua contaminada a sus familiares y personas cercanas. A la mañana siguiente, ya como copias asociales, ayudan a un pequeño grupo de copias a cargar los cadáveres para llevarlos a la colonia de esporas más cercana.

Esto no solo pasa con políticos, sino con cargos importantes del Ejército, la Policía y los diferentes servicios de emergencias. Las esporas son muy inteligentes y han tenido tiempo para aprender el funcionamiento de la sociedad humana, así que no hay ningún organismo importante a nivel mundial que no hayan dejado tocado en mayor o menor medida.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

La población de las grandes ciudades suele mostrarse bastante indiferente ante el sufrimiento de desconocidos. No es nada infrecuente ver a una persona gritando en la calle que le han robado el bolso y cómo nadie hace nada, o un borracho que se desploma en mitad de la acera y que a su alrededor nadie se inmune.

Ese tipo de comportamiento es el que permitirá que las copias consigan su objetivo mucho más rápido. Aquellas personas que pidan auxilio muchas veces no recibirán apoyo y, en un porcentaje escandalosamente alto de ocasiones, ese apoyo se limitará a una llamada a la policía, que no hará nada para ayudar al estar controlada por las esporas.

Las copias serán cada vez más conscientes de esta situación y terminarán persiguiendo abiertamente a los humanos, sabiéndose inmunes a la ley y otro tipo de represalias. Todo el que intente salir de la ciudad llegado ese momento se las verá con controles policiales o militares que intentarán provocar una respuesta emocional en todo el que intente pasar. Si el grupo de PJ consigue engañar a las tropas, tendrán que formar parte de sus filas y ayudarlas a matar a los que lleguen hasta que consigan escapar.

Algunos humanos se intentarán apoyar en grupos antisuplantación, pero estos grupos no contarán con todos los datos. Muchos de los primeros grupos se quedarán atrincherados en algún lugar y, cuando se echen a dormir, crearán nuevas copias que conocerán la localización exacta del refugio y sus puntos débiles.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

En los pueblos y pequeñas ciudades, si es que no estaban ya completamente tomados por las copias, escapar será relativamente más sencillo. Los habitantes se conocen mejor entre sí y será más sencillo que alguien note algo raro o se interese en ayudar a los demás. El apoyo de las fuerzas del Estado también será menor, lo que ayudará a los PJ en su intento de huida, pero nunca hay que olvidar que la Guardia Civil vigilará y parará a todo coche que vean por carretera.

En los pueblos habrá mucha menos gente, lo que significa que la pelea terminará mucho antes. Las copias tomarán los pueblos y los supervivientes se verán obligados a huir. Sí, huirán con mucha más facilidad pero... ¿a dónde?

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

TÓMATE LAS COSAS A TU RITMO

INFORMACIÓN ADICIONAL

Como DJ, quizás prefieras marcar un ritmo muy rápido a tu campaña de *El fin del mundo* y tal vez no encaje con tu idea una sesión de juego (o varias) en la que los PJ no sepan absolutamente nada de lo que está ocurriendo y, lentamente, vayan descubriendo que las personas a su alrededor no son ellas mismas.

Puedes iniciar la Crónica directamente en la segunda fase de la invasión, con personas que abiertamente corren y secuestran a gente a la luz del día, lugares plagados de gente que te saluda amistosamente para comprobar tu reacción y saber si tienes sentimientos. En esta fase, ninguna copia invitará a un humano a beber líquido contaminado, sino que lo golpeará, secuestrará y forzará a beber, justo antes de darle un somnífero y encerrarlo en un sótano a la espera de que su copia se despierte.

Esta variante de la ambientación es más rápida, con mucha más acción y con un grado de desorientación mayor. Puede que los jugadores vean copias de sí mismos persiguiéndolos y que no sepan absolutamente nada de lo que ocurre. Quizás no sospechen que hay gente suplantando personalidades ni sepan absolutamente nada hasta que, en mitad de una persecución, su coche se hunda en un lago lleno de copias de personas a medio generar.

Por el otro lado, quizás quieras que los jugadores tengan más posibilidades de hacer frente a las esporas y, por lo tanto, hacer que la Crónica empiece antes. Puedes plantear que las esporas todavía no están llevando a cabo un plan a nivel planetario, sino que el nivel de implicación solo involucra, en ese momento, a esa ciudad.

Puede que la ciudad de los PJ sea un sitio importante para la toma de una zona concreta y que las esporas tengan que adueñarse de ella antes de hacerse más visibles por todo el mundo. De esa forma, los personajes tendrán una oportunidad de escapar de la ciudad y montar una defensa en otro sitio. Podrían convertirse en «generales» de un grupo antisuplantación e intentar alertar a todo el mundo antes de que todo se desmorone.

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. Todo es cuestión de qué quieres contar y en qué orden.

11 A.C.	El planeta Arrhenius es destruido por los fragmentos de otro planeta.
02/10/1911	El fragmento de planeta cae en el interior del Gran Lago del Esclavo.
02/07/1947	Un chico del pueblo Lutselk'e, a las orillas del lago, bebe agua contaminada. Esa misma noche crece su copia.

06/07/1947	El último habitante de Lutselk'e es asesinado y reemplazado por una copia.
28/07/1947	Primera suplantación fuera de Lutselk'e. Ya hay trescientas diecinueve copias de humanos en el mundo.
12/09/1948	Primera suplantación fuera de Canadá. Ya hay mil doscientas ochenta y nueve copias de humanos en el mundo.
29/10/1955	Primera suplantación fuera de Norteamérica. Ya hay dieciocho mil novecientas treinta y una copias de humanos en el mundo.
18/01/1957	Primera suplantación fuera del continente americano. Ya hay doscientas setenta y nueve mil ochocientos veintiocho copias de humanos en el mundo.
- 70:00:00	Ocurre la suplantación número diez millones en una tribu nómada en mitad de Mongolia. Se pone en marcha la última fase del plan.
- 24:00:00	Los políticos y diferentes jefes de las fuerzas del Estado son sustituidos.
- 19:43:01	Ocurre la suplantación número cien millones en Perth, Australia.
- 07:38:21	Primera llamada a la policía por un supuesto problema con una suplantación. El denunciante es puesto en espera y van a su casa a buscarlo y amordazarlo.
- 04:28:19	Primer grupo antisuplantación formado. Ocurre en Chicago, en Illinois, Estados Unidos.
- 01:31:45	En un programa de radio se habla por primera vez de los hombres copia.
- 00:32:48	Se sube a internet el primer vídeo que demuestra una suplantación.
+ 00:00:00	COMIENZA LA PARTIDA
+ 00:00:01	Ocurre la suplantación número doscientos millones en Akureyki, Islandia.
+ 00:02:33	Primer grupo antisuplantación formado en España. Ocurre en Barcelona.
+ 00:07:21	La primera población de más de cien mil habitantes es tomada por las copias. Se trata de Montgomery, en Alabama, Estados Unidos.
+ 00:12:09	Se eliminan todos los vídeos que demuestran la existencia de alienígenas de todos los grandes portales de video en internet. No se da ninguna explicación, pero todos los que los han posteoado son buscados y arrestados.
+ 00:27:53	La primera colonia de esporas es destruida por un grupo antisuplantación. Es una piscina a las afueras de Batouri, Camerún.
+ 01:03:57	Ocurre la suplantación número quinientos millones en Hamelin, Alemania.
+ 01:28:12	Muere la copia número mil en Murcia, España, cuando un grupo de copias intenta entrar en la casa de alguien para suplantarle y el vecino le abre el cráneo con una tubería al supuesto ladrón.
+ 02:17:18	Primer líder de un Gobierno suplantado. Se trata del presidente de Indonesia, erradicado junto a toda la cúpula por sus guardias personales.
+ 02:59:51	Primer grupo antisuplantación eliminado por las copias en Sirte, Libia.
+ 03:22:46	La primera población de más de un millón de habitantes es tomada por completo por las copias. Se trata de Calgary, en Canadá.
+ 04:03:07	Por primera vez, un grupo antisuplantación consigue emitir en televisión explicando que hay una invasión en marcha. Los detiene la policía acusándolos de ser locos y los ejecutan en secreto.
+ 06:14:19	Muere la copia número diez mil cuando un grupo antisuplantación lanza cócteles molotov a una cabaña en la linde del lago Breiavatnet, en Noruega.
+ 07:12:23	El cien por ciento de la población mundial ha bebido líquido contaminado.
+ 09:43:07	El último líder político del mundo ha sido suplantado.
+ 11:29:57	Primer pueblo recuperado a las copias por varios grupos antisuplantación. Se trata del pueblo amish Intercourse, en Pennsylvania.
+ 19:56:40	Muere marchitada la copia número cien mil cuando un grupo de copias busca a un grupo antisuplantación en mitad del desierto del Sáhara.
+ 21:53:11	Ocurre la suplantación número mil millones en Yokohama, Japón.
+ 22:36:18	Los militares suplantados salen a la calle.

LO QUE NO CONOCERÁS

**SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES**



COPIA DE UN PJ

Físico *, Mental *, Social -

REGLAS ESPECIALES:

☛ *Mismas vivencias:* Tendrá las mismas Secuelas y Coraza que el PJ en el momento de crearse.

☛ *Inmune al Estrés:* Nunca ganará puntos de Estrés Mental.

COPIA DE CHÓFER

Físico 2, Mental 2, Social -

REGLAS ESPECIALES:

☛ *«Conductor eficaz»:* Puede utilizar este Aspecto Físico para mejorar sus tiradas.

☛ *Inmune al Estrés:* Nunca ganará puntos de Estrés Mental.



COPIA DE CERRAJERO

Físico 2, Mental 1, Social -

REGLAS ESPECIALES:

☛ *«Desbloquear mecanismos»:* Puede utilizar este Aspecto Físico para mejorar sus tiradas.

☛ *Inmune al Estrés:* Nunca ganará puntos de Estrés Mental.

COLONIA DE ESPORAS

Aunque no es un personaje en sí mismo, habrá miles de depósitos de agua llenos de esporas que, realmente, son seres vivos. Drenar el depósito no las hará morir, aunque ralentizará su crecimiento.

Cortarlas en pedazos tampoco hará nada, ya que se pueden regenerar desde fragmentos microscópicos y los golpes no le producirán casi ningún efecto, pero cualquiera que las golpee teniendo heridas abiertas terminará infectado.

La única opción que queda es el fuego, que consumirá la vegetación y matará a las esporas. Para ello es probable que haya que drenar el lugar, ya que si queda solo una brizna de vegetación cerca, la colonia se regenerará por completo con el tiempo.

REGLAS ESPECIALES:

- 🔪 **Inmune al daño:** Cualquier tipo de daño que no esté basado en fuego limitará su daño a 1 punto de Estrés Temporal.
- 🔪 **Gigantesco:** Tiene 1 punto de Estrés Físico Permanente por cada 100.000 litros.
- 🔪 **Regeneración:** Regenera 1 punto de Estrés Temporal diario por cada 100.000 litros.



COPIA DE MILITAR

Físico 3, Mental 1, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- 🔪 **«Entrenamiento Militar»:** Puede utilizar este Aspecto Físico para mejorar sus tiradas.
- 🔪 **Inmune al Estrés:** Nunca ganará puntos de Estrés Mental.



Desde el comienzo de la partida, las calles estarán plagadas de oteadores de las esporas. Copias que no tendrán otra misión que la de ver qué personas demuestran sentimientos y seguirlas.

No necesitan una gran muestra de sentimientos. Ver a una persona charlar con alguien de un tema que no sea absolutamente imprescindible será considerado como una prueba de que se trata de un ser humano y se actuará en consecuencia.

Las copias seguirán al objetivo e insistirán en que beba muchos tipos de líquido diferente de apariencia inofensiva. Si un PJ bebe lo dejarán ir, aunque es posible que otro oteador vuelva a intentarlo, sin saber que ya has sido contaminado.

Mucha gente estará haciendo ofrendas similares a los PJ, y si estos se niegan demasiadas veces, alguien los seguirá. Estas personas serán apuntadas como casos conflictivos y, en el segundo día, cuando la acción sea más directa, serán las primeras en ser atacados.

Los PJ serán secuestrados y obligados a ingerir agua y somníferos.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Rechazar el «nuevo sabor» de una bebida que una azafata ofrece a un PJ.
- ☛ Ver cómo detienen a una persona después de que esta le tire un café a un PJ y le diga: «No lo bebas, es lo que quieren».
- ☛ Ayudar a la novia de un amigo, que afirma que este está raro.
- ☛ Ver cómo alguien cae desde un balcón y su «hermano gemelo» baja a buscarlo.
- ☛ Ser detenido en una redada de la policía junto a siete personas más.
- ☛ Cuidar de un paquete a petición de un amigo. En el paquete hay un vegetal marchito.
- ☛ Defenderse del ataque del ejército, que dispara al ver a los PJ.
- ☛ Sobrevivir a un incendio en la piscina.

COMISARÍA

ESCENARIO



Los PJ que menos pelis de ciencia-ficción hayan visto se verán tentados de ir a la policía y denunciar lo que está ocurriendo junto a miles de ciudadanos preocupados que terminarán detenidos, ya que salvo algunas contadas excepciones, los policías habrán sido suplantados.

En todo el mundo, las pocas copias de policías que existían se han dedicado durante años a contaminar las bebidas del resto y, la noche anterior, habrán sido sustituidos por copias.

Desde que empiece la Crónica, todas las llamadas a la policía serán atendidas. Los agentes fingirán un gran interés por los detalles y pedirán que no hagan correr la alarma sobre el suceso que ha causado la llamada.

En cuanto puedan, mandarán un coche patrulla para detener a quien llamó. Si, además, la llamada era para poder informar sobre alguien que no es una copia, ese también será detenido.

Todos los detenidos serán alimentados con comida contaminada para que, cuando avisen de que la copia ha aparecido, se pueda matar al original.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Llevar detenida a una copia.
- 🕒 Ser liberado por un policía en medio de un traslado. Es un humano infiltrado.
- 🕒 Provocar disturbios en la celda cuando dan de cenar una sopa apestosa.
- 🕒 Ser detenido durante una redada en el edificio.
- 🕒 Matar a la copia de un PJ detenido para ganar tiempo y que no lo maten hasta que se forme otra copia.
- 🕒 Demoler la comisaría para que las noticias se tengan que hacer eco.
- 🕒 Contratar a un abogado para sacar a tus amigos de allí.
- 🕒 Entrar a tiros para tomar el sitio.

SALIDA DE LA CIUDAD

ESCENARIO



Las esporas saben lo suficiente de los humanos para entender que los que salgan de las ciudades serán mucho más difíciles de encontrar en el futuro. Por eso, vigilar todas las carreteras será una prioridad para las copias.

La Policía (y más tarde los militares) hará controles en todas las salidas. Primero los hará en la salida principal de cada ciudad, pero rápidamente pasará a las demás, vigilando cualquier carretera con supuestos controles de alcoholemia.

Los policías harán comentarios para intentar sonsacar una reacción humana al PJ y detenerlo por ello, llevándolo a la comisaría más cercana. Empezarán con banalidades, pero si tienen dudas forzarán una situación violenta para que tenga una reacción más visceral.

Los taxistas y conductores de autobús también seguirán la misma estrategia, llevando sus vehículos hacia el control más cercano si tienen la más mínima duda de que en el vehículo hay algún humano. Los militares, cuando lleguen, no serán tan sutiles y, directamente, harán un corte en la palma de la mano del sospechoso.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Conducir un taxi y entregar a un humano para fingir ser una copia.
- 🕒 Robar un camión y atravesar el control policial.
- 🕒 Salir en un autobús escondido en la bodega de carga.
- 🕒 Vestirse de policía y crear un control para avisar a la gente.
- 🕒 Tomar el control militar por la fuerza robando un tanque.
- 🕒 Emborrachar a una copia para que la confundan con un humano.
- 🕒 Salir de la ciudad a pie.
- 🕒 Lanzar cócteles molotov desde el coche al control.

GRANJA

ESCENARIO



En mitad del campo no habrá tantos problemas. Las copias serán detectadas mucho antes y, si el pueblo cuenta con superioridad numérica, podrá hacer algo contra ellas, aunque puede haber cientos de problemas.

Aunque haya muchos humanos, la mayoría de las veces estos no reaccionarán a tiempo y las copias, más agresivas, tomarán el control. Al final, la esperanza residirá en las personas que vivan en pequeñas fincas apartadas de la población, ya que, al no estar metidas de lleno en la invasión, podrán sobrevivir a la primera oleada con mayor facilidad.

Estas personas no tienen por qué saber que algo está ocurriendo y solo se implicarán si alguien se acerca, aunque esto es muy improbable. Muchas copias intentarán evitar estos lugares, ya que, al ser en esencia vegetales, se sentirán amenazadas por los animales, que las verán como algo comestible. En el caso de los animales más grandes, no tendrán problemas en acercarse a olfatearlas.

Así, las vacas serán el «arma definitiva» contra las copias.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Purgar el depósito de agua de la granja, que es usado por las esporas.
- 🕒 Soltar a las vacas y huir montado en una de ellas.
- 🕒 Ver cómo la mujer del vecino lo mata, descubriendo que es una copia.
- 🕒 Enfrentarse a un grupo de personas desnudas que vienen desde el bosque. Son copias de los PJ.
- 🕒 Quemar todos los campos cercanos para alejar a las copias.
- 🕒 Llenar la furgoneta de cabras para soltarlas si las copias se acercan.
- 🕒 Enterarse de que han secuestrado a un biólogo y lo han llevado a la colonia de esporas. Algún hongo las afecta. Quieren curarse.
- 🕒 Ver cómo un francotirador mata a las vacas.

MAR ABIERTO

ESCENARIO



Todas las personas que vivan grandes periodos de tiempo en alta mar estarán relativamente libres de la invasión. En un barco inmenso como los famosos barcos-ciudad japoneses o los nuevos cruceros con capacidad para miles de personas, sí es posible que haya una colonia de esporas, pero en general estarán libres.

En cambio, muchos barcos tendrán sus depósitos de agua contaminados, pero aun así, sus pasajeros no habrán sido suplantados, ya que dichos depósitos serán demasiado pequeños como para generar copias, y aquellos en tierra firme estarán demasiado lejos para que las ondas de la fase REM sean recibidas.

Las copias no se rendirán ante este obstáculo y buscarán los navíos con la ayuda del radar y de barcas. Asaltarán los barcos a la antigua usanza o, ya en la última etapa de la invasión, cuando la destrucción de los humanos sea más importante que su suplantación, usarán su barco para embestir al otro. Lo bueno del mar es que será difícil que la amenaza venga de fuera. Lo malo es que no habrá posibilidad de huida cuando esta aparezca.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Escuchar el aviso de un grumete: el capitán es un alienígena.
- 🕒 Sabotear el motor para no llegar a tierra tras ganar el control del barco.
- 🕒 Huir en una lancha recreativa.
- 🕒 Disparar una bengala hacia una copia y que se prenda fuego.
- 🕒 Ser obligado a detener el navío por un barco de los guardacostas.
- 🕒 Esquivar los misiles que un submarino dispara al barco.
- 🕒 Saltar del barco en plena huida y ser pescado con arpones.
- 🕒 Rebelarse contra el capitán cuando este decide conducir el barco a una tormenta para hundirlo.
- 🕒 Contactar con un faro en tierra.

LA COLONIA DE ESPORAS

ESCENARIO



Sea un lago, un depósito de agua o cualquier otra superficie de agua estancada, el depósito estará infestado completamente por las esporas. Son organismos unicelulares que producen, en su unión, una suerte de alga rojiza que se extiende indefinidamente. Pueden ocupar miles de hectáreas o solo un centímetro cúbico, pero cada vez son más inteligentes.

Al reproducirse, las esporas consiguen crear conexiones parecidas a las de las neuronas y, por lo tanto, actuar como un cerebro. Por eso, los depósitos menores de cien mil litros (una piscina olímpica tiene doscientos cincuenta mil litros, para que te hagas una idea) no tendrán conciencia y no funcionarán como lugares donde se creen nuevas copias.

En cualquier caso, todas las colonias, con o sin conciencia, serán defendidas por las copias hasta su último aliento, ya que las copias no son sino meros instrumentos. Cuanto más grande sea la colonia, más personal y mayores medidas de seguridad habrá. Además, habrá un almacén para equipar a las nuevas copias, además de furgonetas.

No es un buen sitio para estar cerca.

COSAS QUE HACER:

- 🔍 Lanzarse a la colonia con varios kilos de cloro para matar así a las esporas.
- 🔍 Seguir a un cerrajero de vuelta a la colonia. Al llegar, prenderle fuego.
- 🔍 Secuestrar a un reportero de televisión y llevarlo allí.
- 🔍 Drenar el sótano del edificio, que ha sido inundado para ser usado como colonia.
- 🔍 Ver cómo un montón de copias a medio crear salen de un depósito al producirse un incendio.
- 🔍 Ser perseguido por una copia defectuosa con cabeza de perro.
- 🔍 Demoler la estructura del depósito.
- 🔍 Cortar un trozo de algas rojas para investigar formas de matarlas.

REGLAS ESPECIALES

ENFRENTARTE A TI MISMO

Puede que un jugador no sepa en un momento dado de la existencia de las copias, o que piense que simplemente es una persona que se parece mucho o una mala jugada de su cerebro. Da igual la excusa que el PJ ponga, hay algo de horror insondable en verse a uno mismo haciendo cosas que nunca haría. Como si una parte de culpa fuera suya, pese a no poder razonar por qué. Por eso, deberá superar una tirada por situación estresante y el PJ estará bloqueado sin saber qué hacer hasta que por fin despierte al completar todos los éxitos necesarios.

Descubrir por primera vez a una copia de sí mismo obligará al PJ a realizar una tirada por situación estresante (Empatía) de Mucha Cercanía y una Intensidad variable dependiendo de la acción. Por ejemplo, si el PJ ve cómo su copia charla con el tendero, será Intensidad Baja, pero si ve cómo golpea a su novia, será Intensidad Alta.

Lo mismo ocurrirá con acciones que el PJ quiera cometer contra la copia. Si la acción sería, en condiciones normales, de una Intensidad Baja (robarle, por ejemplo), subiría automáticamente un grado. Si, por algún caso, quisiera hacer una acción de Intensidad Alta (asesinarlo) la Intensidad se saldría de la escala como se ha explicado en la página 38. Una vez superada una tirada de una Intensidad, no será necesario hacer otras tiradas contra la copia que sean de esa misma Intensidad o menor.

Si el PJ ya es consciente de que las copias existen, la sensación de incómodo terror seguirá existiendo, pero algo apagada por el raciocinio. Así, si el PJ ya sabe de la existencia de las copias, la tirada por situación estresante será de Cercanía Media. Superarla implicará que no deberán hacerse más tiradas por culpa de la copia, sea cual sea la nueva Intensidad de las mismas.

ENGAÑAR A LAS COPIAS

Fingir que algo no te afecta es muy difícil siempre y cuando tengas sentimientos. Hacerlo delante de una persona que te puede matar si no lo consigues es más traumático aún. Si el PJ es consciente de que debe ocultar sus sentimientos, deberá demostrarlo interpretándolo y el DJ decidirá narrativamente si lo consigue o no. Puede que el PJ esté con la guardia baja cuando alguien le diga «Menuda noche, ¿eh?» y conteste «Sí, la verdad» de manera alegre, condenándose con la respuesta. Para eso no hace falta tirada, sino los reflejos aguzados del jugador.

En cambio, una copia puede saltar del tejado de un edificio con la única intención de comprobar si alguno de los que lo están mirando grita de terror, o el PJ puede presenciar cualquier otro tipo de situación estresante por error y verse obligado a esconder tus sentimientos.

En estos casos, si el PJ necesita MÁS DE UNA TIRADA para superar la situación estresante, será descubierto. Por supuesto, podrá usar sobreesfuerzo para superarla, pero sin importar cuál sea el caso, será descubierto por alguien que tenga a su lado. Usando las reglas de distancia para el Disparo (página 49) se podrá saber cuántos turnos podrá estar en shock por lo que acaba de ver sin ser descubierto desde fuera, aumentando en uno el número de turnos por cada franja de distancia.

FALTA DE SUEÑO

El sueño es la herramienta más importante que tiene el cerebro para luchar contra el estrés. La falta o la interrupción del mismo pueden tener repercusiones muy duras en la salud mental de cualquier persona. Por eso, por cada día que el PJ no tenga sus ocho horas de sueño intactas y continuadas, deberá hacer una tirada para ver si se ve afectado.

La tirada (Memoria: dificultad 3, 3 éxitos) tendrá diferentes baremos que podrán modificarla, y se podrá hacer una tirada nueva cada hora hasta que se supere la misma:

- ☛ **Interrupciones:** Por cada vez que el sueño se haya interrumpido (artificialmente o no) necesitará 1 éxito más.
- ☛ **Duración:** Por cada hora por debajo de 8 horas de sueño que haya podido descansar, la dificultad aumentará en 1. Por cada hora por encima de las 8 horas de sueño, la dificultad disminuirá en 1.

Por ejemplo, si una pareja hace turnos de vigilancia de 3 horas durante las 12 horas nocturnas, cada uno de ellos dormirá 3 horas, luego 3 horas de guardia, otras tres horas y una guardia final. Así, deberán superar una tirada de Memoria de dificultad 5 (3 + 2 horas de sueño perdido) y necesitarán 4 éxitos (3 + 1 interrupción) para no acusar los efectos del cansancio. Tendrán que hacer una tirada por cada hora que quieran permanecer despiertos hasta superar la falta de sueño.

Mientras la tirada no sea superada, el PJ tendrá un -1 a todas las acciones mentales, además de los efectos causados por el Estrés Mental y similares. No se puede recuperar el sueño perdido, pero el efecto será acumulativo si un PJ llega a la hora de echarse a dormir y aún no ha podido superar la tirada. Por cada día que pase sin superar la tirada, el PJ tendrá un -1 adicional.



AÑO DIEZ





«Cuando conozco a mi enemigo lo suficientemente bien como para derrotarlo, lo quiero. Y entonces, cuando lo quiero, lo destruyo».

—Ender Wiggin en *El juego de Ender*

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.

- ☛ **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 prefieren) 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

EXOPOLÍTICA AVANZADA

INVASIÓN ALIENÍGENA — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN I



En las afueras del Congreso de los Diputados, como cada jueves, hay una manifestación. Cientos de pancartas y cánticos se oyen por todas partes: «Los maian son amigos, que me lleven consigo», «Esta no es nuestra guerra» y muchas otras consignas diferentes. Gabriel reparte banderitas a todo el que se acerca, intentando dar más visibilidad al evento.

—Ey, ¿cómo te va? —le dice una voz a su espalda.

—¡Simón! Gabriel lo abraza, entusiasmado—. Me alegra verte aquí. Nunca te pasas por la manifa.

—Bueno, nunca le he visto mucho sentido —contesta Simón, señalando a una pancarta que reza: «No queremos ser censados»—. Las manifestaciones nunca han servido para nada en este país.

Gabriel se ríe mientras le da una banderita a Simón, que la acepta sin más. Gabriel coge aliento y empieza a hablar.

—¿Qué hubiera pasado si el gobierno maian hubiera matado un explorador hum...

—¡Oh, vamos! —Simón resopla—. ¿Otra vez esa discusión? ¡Te abdujeron!

—¡Y me soltaron!

—¿Y Juan? ¿Se merecía lo que...

—Fue. Defensa. Propia. —Gabriel lo mira furioso al decirlo.

Simón alza las manos en gesto de paz.

—Como veas. Diez años discutiendo y sigues igual. No puedo hacerte cambiar. Tú mismo.

—¿Para eso viniste? —Gabriel se irrita más aún. El labio inferior le tiembla—. ¿PARA ESO?

—Gabi —dice Simón confuso—. Te sangra la nariz.

Gabriel no puede contestar, ya que la sangre le sale también de la boca y los oídos. Balbucea algo, pero solo consigue caer hacia delante. Simón lo agarra y grita pidiendo un médico. A su alrededor, decenas de personas también sangran y se retuercen en el suelo.

Gabriel lo agarra, dolorido, intentando decir algo y solo consiguiendo escupir sangre. Lo mira implorante y Simón, sin saber qué hacer, le limpia la comisura de los labios. Después, Gabriel muere.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

Poco tiempo necesitaron los alienígenas para destrozarse la política a nivel internacional. Bajaron y asesinaron al noventa por ciento de los líderes mundiales en cuestión de horas, minutos en los peores casos. Una vez terminado el ataque, y mientras muchos de sus compañeros luchaban por todo el globo causando caos y destrucción, huyeron. Muchos consiguieron volver a sus naves, rescatando a todos los soldados que pudieron, dejando a los abducidos en tierra, sanos y salvos. Lo único que dejaron atrás fue un mensaje:

«Os hemos salvado de una horrible clase política que agotaba los recursos del planeta y os oprimía bajo excusas. Ahora deberéis elegir a vuestros nuevos líderes. Hacedlo con sabiduría».

Como anteriormente, este mensaje se repitió por radio y televisión, bloqueando todas las señales del planeta. Se repitió en cincuenta idiomas y se transmitió a todos los países del mundo. Se hizo durante tanto tiempo y con las defensas terrestres tan bajas que nadie fue capaz de apagar la señal hasta días después. Todo el mundo la había escuchado ya para entonces. Las reacciones fueron muy diversas, desde grupos que dieron golpes de Estado en sus países, proclamándose como los nuevos dirigentes, hasta saqueos a los centros de poder o bancos. Los extraterrestres, ajenos a lo que ocurría allí, se marcharon del planeta sin más, desmantelando el enorme campamento en la luna y poniendo rumbo de vuelta a Zeta Reticuli.

Muchos de los líderes políticos no murieron en solitario, sino con sus vicepresidentes, ministros y asesores, a la vez que se quemó gran parte de los archivos en papel de la propia administración e instalando un sofisticado virus que reducía a cero los datos guardados por el Gobierno sobre sus ciudadanos. Los líderes de la oposición también fueron encontrados y ejecutados. En muchos casos, la sede principal de dichos partidos, junto a todos los trabajadores que estaban allí, fueron erradicados también del mapa.

Con esto, los maian parecían tener la intención de dar una oportunidad a la raza humana de resarcirse de sus acciones pasadas, hacer borrón y cuenta nueva. Iniciar con esta masacre, para ellos necesaria, una etapa de paz y solidaridad ante un enemigo común imposible de batir. Eliminar de raíz a los causantes del problema y permitir así vía libre a otras maneras de entender la sociedad moderna. Pero eso no fue exactamente así.

La maquinaria política siguió en pie en la mayor parte de los países, con un sistema de sucesión que dejaba al mando a personas poco preparadas. En algunos casos, el Ejército tomó el control (incluso, en algunos casos, volvió a dejar el control del país a los ciudadanos cuando la situación se normalizó). En otros países se celebraron elecciones adelantadas donde el partido de la oposición de cada país aplastó al actual. A veces, incluso apareció un tercer partido tras la invasión.

Fuera cual fuera el caso, cada país volvió a la normalidad con bastante rapidez. Se volvieron a hacer censos y a calcular todas las deudas que se pudo, restaurando en algunos casos las estadísticas gubernamentales gracias a copias de seguridad adicionales. Con todo, se produjo un caos administrativo que, diez años más tarde, sigue sin resolverse, pero que no ha impedido que el sistema monetario y político siga siendo muy parecido al anterior.

Y si la cultura del miedo ya funcionaba antes, con un Gobierno que se valía del temor para convencer a la población de que se debían recortar libertades, después de sufrir un ataque extraterrestre a nivel global que costó la vida a cientos de millones de personas, los Gobiernos de todo el mundo no se anduvieron con sutilezas. En un comunicado conjunto de todos los países, las Naciones Unidas por fin se pusieron de acuerdo en una cosa. No iban a permitir que esto volviera a pasar de nuevo.

El gasto militar se disparó, igual que el I+D, con miles de científicos haciendo ingeniería inversa sobre los ovnis derribados o capturados, replicando la tecnología láser de los rifles y estudiando meticulosamente sus sistemas de propulsión y energía para recrearlos en las ciudades y vehículos. Se patentaron cientos de usos diferentes de esta tecnología y se comenzaron incluso a comercializar algunos coches voladores, aunque a precios abusivos y con las mismas restricciones de uso del espacio aéreo que un helicóptero.

Se han desarrollado nuevos métodos para combatir problemas graves como el cáncer o el sida que, si bien no son capaces de curar dichas enfermedades, pueden abaratar y mejorar la calidad de vida de los enfermos. Campos de investigación tan diversos como la agricultura, la electrónica o la economía consiguieron brutales mejoras en muy poco tiempo. Definitivamente, un gran avance para la ciencia que ha mejorado la vida de todo el mundo.

La energía de propulsión de los vehículos maian, limpia y barata, fue incorporada en casi todas las ciudades de la Tierra, sepultando así las centrales antiguas. El consumo de petróleo y los niveles de radiación del mundo entero bajaron, lo que llevó a la ruina a grandes empresas que se creían intocables y dio lugar a la fundación de otras de la nada que las sustituían. Tras estudiar los restos de la arquitectura maian en la luna, se descubrió una manera de construir edificios más altos, más seguros y más baratos, lo que ha ayudado notablemente a la reconstrucción de las ciudades más afectadas. En las zonas rurales, los sistemas de siembra, riego y recolección automáticos ha mejorado la forma de vida de los campesinos, reviviendo de esa manera algunos pueblos amenazados con desaparecer.

Toda esta mejora tecnológica no fue siempre algo positivo. El sistema armamentístico de casi todos los países ha crecido exponencialmente y el control de armas es mucho más complejo. Decenas de miles de armas maian no han sido recuperadas, y el mercado negro se ha estado lucrando durante años con la venta de estos productos. La colonización de la luna impulsó una nueva carrera espacial que terminó con un acuerdo por el cual cada país tenía derecho a un espacio proporcional de la superficie lunar respecto al tamaño de su territorio nacional. La mayoría de países no han podido impulsar lo suficiente su tecnología como para subir a la luna a tomar posesión de sus territorios. Los países más avanzados, mientras, han empezado a construir en sus terrenos, provocando tensión en la comunidad internacional y paralizando de esa forma cualquier construcción.

Mientras, la población civil adquiere más y más sistemas de defensa: cristales antivibración, anclajes antiabducción, cámaras de seguridad que apuntan al cielo y un largo etcétera fabricado por empresas con la misma credibilidad que los anuncios de la teletienda. Pastillas para evitar las abducciones, chalecos que absorben rayos láser o un spray repelente de alienígenas son algunos de los ejemplos de esos productos de nula efectividad y alto precio.

En cualquier caso, la vida está más o menos normalizada y la mayoría de la gente se ha unido, al menos en apariencia, contra el enemigo común extraterrestre, temiendo y odiando todo lo que este ha dejado atrás, incluyendo a los abducidos. Todos los abducidos, al menos que se sepa, se hicieron eliminar el microchip de su nuca, con cirugía pagada por el Estado en muchos países. No se ha registrado ni un solo caso de un abducido que sufriera un efecto secundario por la cirugía ni por cualquier sustancia residual que el chip hubiera podido dejar, pero aun así hay gente que los trata como apestados. Entre los propios abducidos, algunos han perdonado a los alienígenas, reivindicando el cambio político que ellos querían para la raza humana. Aun así, son meros profetas predicando en medio de un enorme desierto.

La ira contra Estados Unidos parece haberse apagado cuando los maian mataron no solo al presidente del Gobierno, sino al líder de la oposición y a casi cualquier político que tuviera posibilidades reales de liderar la Casa Blanca en los siguientes años. En el momento del inicio de la Crónica del Año Diez, todos los países tienen la labor común de luchar contra los grises, así que no tiene sentido buscar culpas en un Gobierno que, actualmente, no tiene la culpa. El nuevo Gobierno estadounidense expuso todos los ficheros secretos sobre ufología que todavía existían, intentando así demostrar sus buenas acciones en ese sentido. De esa manera, se pudo comprender un poco mejor la filosofía maian y las razones por las cuales hicieron lo que terminaron haciendo.

O eso se quiso creer.

EL ENEMIGO

Lo cierto es que el plan maian era mucho más complicado. Comenzaron la búsqueda de vida inteligente por la galaxia con la intención de localizar un planeta habitable para los suyos. En Zeta Reticuli, los maian tenían su planeta demasiado superpoblado. Habían conseguido emplazar algunas colonias gracias a cientos de años de una investigación exhaustiva, pero no era suficiente para aplacar el ritmo de crecimiento de la población. Tras decenas de años de búsqueda, encontraron un planeta habitable en la Vía Láctea. Se trataba de la Tierra, pero ya estaba habitada por seres inteligentes, así que tuvieron que trazar un plan para hacerse con el planeta.

Estudiaron el comportamiento humano para determinar si la convivencia era posible. Un estudio sociológico exhaustivo demostró a los maian que los seres humanos serían capaces de destruir toda la superficie del planeta con bombas atómicas, haciéndolas estallar de forma manual si fuera preciso, antes de dejar que los alienígenas entraran por la fuerza. La convivencia también fue descartada, ya que a medio/largo plazo empezarían las guerras internas por culpa del racismo y la desconfianza. Entendieron que acabarían expulsados, si no aniquilados. Así, un general maian eligió trazar un enorme y complejo plan, que precisaría el sacrificio de cientos de miles de soldados maian, para quedarse con el planeta. Lo harían de forma lenta, en cuatro fases

La primera fase sería una farsa, un intento de negociación con un objetivo que ellos sabían imposible. Por ello, sabotearon una de sus naves para que se estrellara en Roswell y luego exigieron la vuelta de unos soldados que sabían muertos. Le dieron vueltas y más vueltas al asunto como si fuera su centro de atención, mientras hacían abducciones y demás para ver cómo reaccionaba el Gobierno a la hora de encubrirlos. Entonces, pasaron a la segunda parte del plan.

La invasión tenía un doble objetivo. Asesinar a los líderes políticos era el primer objetivo. De esa manera conseguían tener a los humanos a raya y en guardia sin saber lo que les esperaba durante los diez años siguientes, necesarios para ejecutar correctamente la tercera parte del plan. El segundo objetivo, oculto, era marcar con microchips a una buena parte de la sociedad humana.

Los maian volvieron a su planeta esperando que los microchips liberaran una sustancia indetectable en el torrente sanguíneo de la víctima. Todos aquellos que se operaron para extirparse el chip no consiguieron absolutamente nada, pues la sustancia ya formaba parte integral de su sistema inmunitario. Ningún test médico podría detectarlo, pues el virus tiene la misma forma que un glóbulo rojo, confundiendo con unos niveles de hierro altos. Las víctimas serían a partir de entonces meros transmisores de datos, como un inmenso radar en una frecuencia que ningún aparato moderno puede alcanzar. Los alienígenas usaron a los propios seres humanos como un satélite de comunicaciones, para poder seguir controlando su movimiento y evolución. Esta fue una fase esencial del plan, pero solo un conducto para conseguir llevar a cabo la cuarta, y definitiva, parte del mismo.

En el momento en que se inicia la cuarta fase, es decir, al inicio de la Crónica del Año Diez, el virus que usaron los maian para borrar los datos del Gobierno activa su segundo propósito, este último latente. Este virus informático lanza, de forma automática, todas las armas de destrucción masiva al mar, a un lugar irrecuperable, desactivadas.

Ahora sí que, irremediablemente, el mundo está perdido.

Eso no es todo, ya que a su llegada, los maian activan la sustancia que los abducidos tienen en la sangre. De esta manera hacen que reciban un torrente de datos insoportable para su mente. Muchos de ellos se desmayan o empiezan a hablar en un idioma incomprensible, convulsionando horriblemente. De esta manera, los maian quieren «cortocircuitar» los cerebros de todos aquellos que han utilizado como radar, obligando a la hemoglobina a duplicarse como quien copia y pega un fichero mil veces en el ordenador hasta que el disco duro está lleno. El cerebro de la mayoría de las personas sufre un colapso. Los afectados entran en coma o empiezan a vomitar, llorar e incluso sudar sangre.

Afortunadamente, unos pocos pueden soportar tantos datos en su cerebro y se convierten, a todos los efectos, en seres tan inteligentes como los maian. Sus cerebros se llenan de repente, y sin una razón médica explicable, con todos los secretos del plan de conquista extraterrestre, como si toda la información de los ordenadores maian se hubiese volcado en sus cabezas. Las reglas de supervivencia se explican en la página 205 pero, como siempre, el DJ tendrá la última palabra sobre a quién afectar de esta manera y, en cualquier caso, es una forma muy válida de explicar a los jugadores qué demonios está ocurriendo.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

La primera aparición, diez años atrás en el tiempo, se hizo con naves que eran auténticas reliquias para los maian, como si en una guerra en la actualidad, el ejército invasor fuera montado en biplanos y zeppelines. Como la diferencia tecnológica con los humanos aun así era abismal, los Maian prefirieron hacerlo de ese modo. Justo al comenzar la Crónica del Año Diez, un millón de naves gigantescas se teletransportan justo encima de todas las ciudades del mundo. No son las mismas naves de la última oleada, sino modelos enormes, casi como plataformas petrolíferas volantes, amenazantes y completamente armadas. Mil veces más peligrosas y con una tripulación mucho mayor, los maian ahora no vienen para eliminar solo a unas cuantas personas.

Ahora los objetivos están muchísimo más claros. En primer lugar, los alienígenas atacan las bases militares con capacidad de lanzamiento de misiles. Han impedido casi todos los lanzamientos, pero es solo cuestión de tiempo que los humanos armen nuevos misiles y ataquen a los alienígenas, por lo que los atacantes no dejan piedra sobre piedra. Los maian dominan cada uno de los conflictos en los que entran, con una potencia de fuego y una velocidad superiores a las que pueda tener cualquier ejército humano, con modelos basados en las antiguas naves alienígenas.

De las inmensas naves nodrizas que sobrevuelan las ciudades salen unas nuevas naves de ataque aparentemente iguales que las anteriores, pero su tecnología es biomecánica. Es decir, son seres vivos creados por ingeniería genética, entrenados para matar y obedecer las órdenes de los maian. Estas criaturas crecen como un caparazón en una tortuga, dejando espacio para que salgan unas patas parecidas a las de un cangrejo y una cabeza que parece un inmenso tentáculo terminado en un ojo que, a su vez, también tiene una carcasa mecánica.

Estas criaturas biomecánicas no tienen una gran inteligencia, pero se relacionan con el entorno gracias a unas avanzadas computadoras que las guían hacia sus objetivos. Pueden asustarse y sienten dolor en sus partes blandas, por lo que puede darse el caso de que uno de estos seres huya del campo de batalla, pero en general son disciplinados y actúan como máquinas. Cuando bajan volando, se posan en tierra, extienden sus inmensas patas y empiezan a buscar enemigos. Mientras, reciben apoyo aéreo desde la propia nave nodriza maian.

Las naves nodrizas no son rápidas, pero son precisas, robustas y mortíferas. Poseen un rayo tractor igual que el de las antiguas naves de ataque, solo que su diámetro es inmenso. Además, disponen de un sistema de disparo automático que destroza cualquier vehículo no aliado que se acerque, así como misiles balísticos de cualquier tipo. Por si fuera poco, las naves nodrizas tienen la capacidad de esquivar cualquier misil que no hayan destruido, convirtiendo a estas naves en serios rivales a batir. Por eso, los maian no bajan de sus naves hasta el último momento, y hasta entonces solo ayudan a las criaturas biomecánicas desde el aire.

Cuando el grueso del ejército humano haya sido aniquilado, los maian bajarán de las naves nodrizas gracias al rayo tractor. Su apariencia es muy intimidadora, ya que van enfundados en unos sofisticados uniformes metálicos de apariencia muy agresiva, con tres miras en la cara que disparan un láser a voluntad. Avanzan por el suelo, destruyendo todo lo que consideren una amenaza para la continuidad de su vida en el propio planeta. Después, empiezan con una destrucción más meticulosa de la población mundial. Las naves nodrizas acompañan a sus soldados, disparando a todo lo que se mueva, volando a ras de suelo para alcanzar más espacio. Los PJ podrán ver por la televisión imágenes de esto mismo en todas las ciudades del mundo.

En algunos sitios la destrucción es más rápida que en otros, y el miedo a que se repita la catástrofe con los maian hace que muchos de los líderes políticos intenten huir antes que ayudar. Hay confusión por todas partes y nadie está seguro al cien por cien de que, realmente, los atacantes sean maian, ya que su uniforme cambia su imagen por completo. Por si fuera poco, no hay mensajes de confirmación, ni una interrupción de la televisión, ni avisos, ni absolutamente nada equivalente a una advertencia.

La lógica dicta a casi todos que son los maian, que vuelven a atacar, pero lo único que une esta amenaza a la anterior es la forma de las criaturas biomecánicas, nada más. Esto da lugar a más caos y muertes sin sentido, pese a que todas las acciones gubernamentales den por hecho que esta amenaza proviene de los maian. La batalla no se detiene hasta que se hayan tomado todas las ciudades del mundo. Además, la comunicación entre todas las naves nodrizas es automática y muy eficiente, por lo que si un escuadrón ha conseguido tomar una ciudad, las tropas de dicha ciudad recogerán a las criaturas y a sus tropas para pasar a la siguiente, ayudando en la conquista.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

Tanto si los PJ han conseguido que el presidente siga con vida como si no, dará absolutamente igual, ya que España ha sido uno de esos países que convocó elecciones adelantadas, saliendo elegido el líder de la oposición por mayoría aplastante. Este nuevo presidente ha apostado por un desarme paulatino, la eliminación de gran parte del Ejército y la política medioambiental más estricta de la historia del país. Su idea fue la de seguir las directrices maian al cien por cien, preparándose para una posible vuelta de los alienígenas.

Los maian ignoran todos estos esfuerzos, conteniendo la risa al comprobar que han hecho caso a esas amenazas vacías. Los grises solo quieren conseguir el control del planeta, y este desarme sirve únicamente para que consigan su objetivo más rápido. Los civiles tienen que luchar por sus propios medios, y huir solo sirve para quedar en desventaja contra las criaturas biomecánicas cuando estas salgan de las ciudades ya en ruinas. Eso no sería malo si existiera la opción de esconderse, pero los maian no sienten ningún cariño por los edificios humanos (o las reconstrucciones basadas en tecnología alienígena) y parte de su misión consiste en derribar todas las estructuras.

España es el primer país europeo en caer. También es el primero en el que aterrizan las enormes naves nodrizas, aplastando y demoliendo las ruinas de toda ciudad tomada. Nadie sabe cuál es su intención al verlas aterrizar, pero no tardan en descubrirlo.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Pasa poco tiempo antes de que los maian comprendan que no hacen falta tantas naves nodrizas para tomar las ciudades. La invasión es un paseo por el campo y las ciudades de más de un millón de habitantes caen antes incluso, al haber condensado un mayor número de naves nodrizas. Por eso, en cuanto terminen con las mayores amenazas en estas ciudades, las naves nodrizas aterrizan para empezar, lo antes posible, con la construcción de una infraestructura para la vida maian. Los soldados y criaturas biomecánicas vuelven al perímetro de la nave y la protegen mientras esta se posa.

Estas naves son cuarteles generales llenos de maian, ya no solo soldados, sino ingenieros, constructores y demás personal necesario para construir una gran ciudad. También tienen todo lo necesario para construir, desde materiales hasta alimento o energía para sobrevivir durante el tiempo necesario. Por si fuera poco, siguen disparando sus láseres automáticos a todo ser vivo enemigo que se les acerque, y los misiles guiados también son desactivados en el aire.

Cada vez que un barrio se vacíe de humanos, que huyen de una muerte segura (y escapar por las alcantarillas o demás pasos subterráneos solo la retrasa), las criaturas biomecánicas empiezan a destrozarse concienzudamente los edificios para hacer sitio a la nave, intentando acelerar así la colonización.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

En cambio, los maian no sienten ningún interés por ninguna población por debajo del millón de habitantes. Lo único que quieren es que dichas poblaciones cesen de existir. Las destruyen lo más rápida y brutalmente que pueden atravesando edificios, aplastando humanos y, como última opción, bajando de la nave para continuar con la batalla a pie.

Lo único bueno es que no son tan meticulosos a la hora de comprobar si queda gente con vida, por lo que esconderse en subterráneos puede significar la diferencia entre la vida y la muerte. Siempre y cuando no se derrumbe un edificio encima.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE EXOPOLÍTICA AVANZADA

DEFICIENCIAS: Política, Miedo, Ejército

VIRTUDES: Vivienda, Tecnología

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES

NAVE NODRIZA MAIAN

Tiene Coraza 100 y para derribarlo hay que conseguir un Nivel de Éxito de 10.000.

- ☛ **Rayo tractor:** Cada minuto, puede lanzar un rayo del diámetro de un edificio para abducir a todos los seres vivos que estén dentro del mismo o solo a los maian. Las reglas avanzadas están en la página 92. También funciona al revés, repeliendo con la misma fuerza a los seres en su diámetro de acción.
- ☛ **Sistema de esquivas automático:** Detecta cuando un explosivo va en su dirección y realiza un movimiento de esquivas que da +4 a la dificultad del disparo.
- ☛ **Sistema de disparo automático:** Efectuará disparos láser a hasta 10 objetivos por turno, y no será necesario que establezca línea de visión, ya que detectará formas de vida no maian y disparará a su posición, independientemente de los objetos intermedios. Suma al daño +20 / +10; o +5 / +5 a objetos.



CRIATURA BIOMECAÁNICA MAIAN

Físico 5, Mental 2, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ **Resistente:** Tiene Coraza 20 y 5 puntos Permanentes de Estrés.
- ☛ **Rayo láser:** Cada 3 turnos lanzará un rayo a un objetivo a la vista. Suma al daño +20 / +10; o +5 / +5 a objetos.
- ☛ **Doble movimiento:** Puede volar con las patas recogidas y caminar con sus tres patas.

LA CIUDAD

ESCENARIO



Correr por la ciudad sin rumbo fijo podía servir de algo cuando el objetivo de los alienígenas era raptar personas para llevárselas a su base lunar. En esta ocasión solo funcionaría cuando la amenaza se encontrase lejos.

Los maian se preocuparán únicamente por enviar a sus criaturas biomecánicas al suelo, que desplegarán las patas y caminarán en cuanto estén a altura suficiente. Disfrutarán de la matanza de esas criaturas a las que no tienen ningún aprecio y solo desembarcarán para ayudar si el Ejército o alguna fuerza civil están siendo muy efectivos.

El Ejército actuará con extrema rapidez en las grandes ciudades (aunque hay que recordar que en España está muy reducido) y es posible que derribe alguna nave, pero en general, los alienígenas llevarán las de ganar. Incluso en ciudades que aún no hayan sido atacadas, los ciudadanos estarán deseosos de huir. Puede que se produzcan disturbios y, en general, la gente estará tan preocupada que no le importará matar para tener una posición preferente en la huida.

Eso antes de que baje la nave nodriza.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Robar un todoterreno para huir sobre el resto de la población.
- 🕒 Derribar a una criatura biomecánica estrellando un coche en sus patas.
- 🕒 Ir a la azotea del edificio más alto y esperar que no disparen ahí.
- 🕒 Sobrevivir al «cortocircuito» y decirle al Ejército cómo desactivar los sistemas de la nave nodriza.
- 🕒 Esquivar los restos de un misil que cae tras ser destruido por la nave nodriza.
- 🕒 Derribar a una de las criaturas y ser perseguido por su «amiga», que quiere vengarse.
- 🕒 Hacer de cebo vivo para que escape un grupo de civiles.
- 🕒 Saltar al «periscopio» de la nave.

LAS ALCANTARILLAS

ESCENARIO



Cuando las naves nodrizas comiencen a descender, empezarán a disparar hacia las paredes tras las que haya formas de vida. Al llegar a ras de suelo, las alcantarillas estarán dentro de su rango de acción, siendo objetivo de sus ataques.

Al principio, la nave disparará al suelo, sin ningún objetivo claro, pues las torretas reaccionarán a las ratas y otras criaturas. Dispararán hasta que el suelo ceda y maten a las ratas de debajo. Poco a poco, los maian irán afinando el disparo automático para que no se centre en organismos inferiores y deje en paz a las ratas y otros animales pequeños. Por desgracia, seguirá reaccionando ante grandes grupos de animales, ya que los considerará un solo individuo.

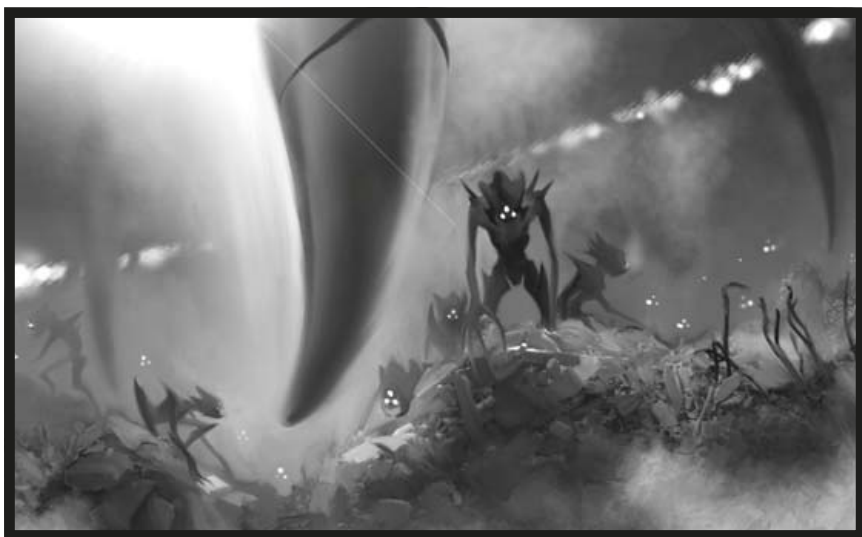
Los seres humanos que hayan bajado a las alcantarillas seguirán siendo objetivo de las naves, que irán peinando la zona a ras de suelo en busca de posibles supervivientes. En cambio, en las ciudades más pequeñas el truco sí funcionará, ya que las naves nodrizas no llegarán. Es probable que los maian bajen si sospechan algo, por lo que un grupo grande es peligroso.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Quedar atrapado en el metro y tener que huir de la masa de gente por las alcantarillas.
- ☛ Caer al subsuelo cuando el suelo se destroza.
- ☛ Ser arrastrado al metro por una turba de gente que intenta huir.
- ☛ Ver cómo derriban parte del alcantarillado y sube el nivel de las aguas fecales.
- ☛ Alejarse de una tubería de gas alcanzada por el disparo errado de un maian.
- ☛ Escapar de una oleada de ratas asustadas que huyen de la nave nodriza.
- ☛ Liderar un grupo y engañarlo para que vaya por otro lado, haciendo de cebo.

ZONA DE CONSTRUCCIÓN

ESCENARIO



Allí donde se pose finalmente una nave nodriza se creará una zona de construcción. A su alrededor, decenas o incluso cientos de maian construirán para transformar el planeta a su gusto o vigilarán la zona contra intrusos. Estas zonas serán el eslabón más débil de la cadena y destruir suficientes de estas naves podría impedir su intento de formar un lugar habitable.

Cuando la invasión inicial termine, es posible que los supervivientes quieran volver a las zonas de construcción para sabotearlas, comprendiendo que la única opción de sobrevivir a largo plazo consiste en echar a los maian. No será labor sencilla. Los humanos no serán perseguidos, pero sí se impedirá que se acerquen. Tampoco se les permitirá construir casas, por muy rudimentarias que sean, y ante cualquier indicio de esto, los alienígenas mandarán a las criaturas biomecánicas, como si los humanos fueran una plaga que no se quiere marchar.

En el momento en que las murallas sean erigidas alrededor de las zonas, las ciudades serán inexpugnables, con sistemas de disparo automático, así que será una gran carrera contrarreloj.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Pilotar un caza con misiles armados y lanzarse contra la nave.
- 🕒 Presenciar la huida a otro planeta de una sección del ejército que ha tomado una nave nodriza.
- 🕒 Intentar comerciar con los alienígenas que ya se han establecido.
- 🕒 Fundar una nueva ciudad con materiales robados.
- 🕒 Llevar un misil nuclear desactivado a la zona y abrirlo para sacar el material radiactivo.
- 🕒 Estar entre los obreros tras haber salvado a un alienígena en la anterior oleada.
- 🕒 Gobernar a un grupo de humanos supervivientes, vivir en cuevas, alejarse de todo esto.

REGLAS ESPECIALES

EL «CORTOCIRCUITO»

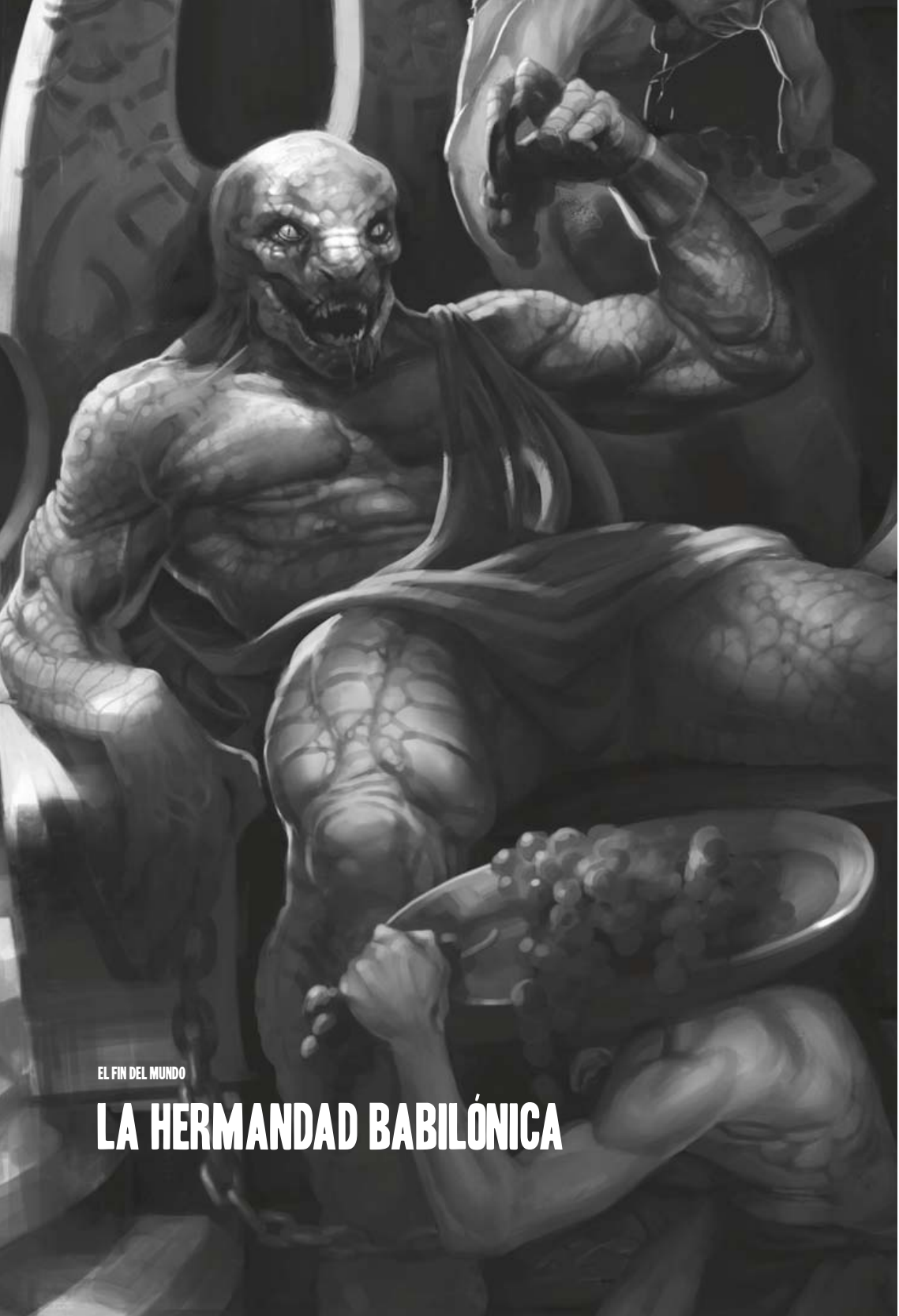
Todos aquellos que hayan sido abducidos, bien en el Año Uno o en el pasado de los propios personajes, sufrirán un colapso de las funciones cerebrales casi a la vez que las primeras naves aparezcan. Será por efecto del microchip implantado, activado a distancia, con la función de sobrecargar el cerebro y matarlo en cuestión de segundos.

Todo aquel que haya sido abducido, a la vez, tendrá que superar una tirada (Memoria: dificultad 6, 20 éxitos) como efecto del «cortocircuito». Esta tirada tendrá todos los efectos de una tirada simple, es decir, se le aplicará el Desgaste y sumará Estrés Temporal en caso de fallo. El personaje no podrá recibir Apoyos (aunque si un modificador de +1 si algún personaje le proporciona antiinflamatorios por vía intravenosa) ni podrá retirarse de la tirada.

Por cada turno que no haya superado la tirada escupirá sangre y estará en el suelo gritando de dolor o soltando incoherencias, fruto de la sobrecarga de información. No podrá hacer otra acción mientras tanto, y realizar acciones físicas contra él requerirá una tirada simple, en vez de enfrentada.

Todo aquel que llene su contador de Estrés Permanente Mental por culpa de esto, morirá. Su cerebro se apagará y sus ojos, vidriosos, mirarán sin expresión alguna. Por supuesto, los PJ podrán adquirir Secuelas para evitar esto, pero serán extremadamente difíciles de superar. Si alguien supera la tirada, no solo sobrevivirá, sino que además subirá su puntuación mental en 2 (con un máximo de 4), aprenderá el idioma maian y sabrá mucho sobre su forma de vida.

La información exacta que obtenga será decidida por el DJ, pero incluirá todos los datos sobre la nueva oleada maian y, quizás, cómo pilotar alguna de sus naves. Además, podrá incluir las debilidades de las naves y la forma de desconectar sus sistemas. Como casi todos los PJ que sufran esto morirán, el DJ puede evitar la tirada y hacer que, milagrosamente, los PJ se salven.



EL FIN DEL MUNDO

LA HERMANDAD BABILÓNICA

INVASIÓN ALIENÍGENA — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 2



—Quítame de encima tus sucias manos, simio asqueroso —grita el anunnaki, golpeando a Gabriel con un garrote y saltándole tres dientes.

—Solo... quiero agua —implora Gabriel, llorando.

—Ah, bueno. —El anunnaki agarra al humano por los harapos que le sirven de ropa—. Si solo era eso...

El anunnaki levanta a Gabriel y lo deja caer al vacío. El cuerpo cae gritando y todos los que están en la mina a cielo abierto lo ven reventar contra las tinajas del fondo, treinta metros más abajo. Algunos esclavos gritan al ver el cadáver, otros ni se giran a mirar, con miedo de ser los siguientes.

Simón mira a su amigo muerto, caído a menos de dos metros de él, con el cráneo fracturado y llenando de sangre las tinajas que, menos de cinco segundos antes, el propio Simón estaba preparando para el reparto. Una lágrima recorre su mejilla, pero sigue haciendo su trabajo, intentando que no se note.

Cinco horas después, cuando acaba su turno, Simón vuelve a sus aposentos como ayudante personal en lo alto de la pirámide. Ve a su jefe tomando el sol en la terraza, hablando con una anunnaki y claramente flirteando.

—...por lo que inventé el sistema de barbecho de mis esclavos. Un tercio de los esclavos está siempre descansando mientras los otros dos tercios hacen las tareas completas.

—Pero —contesta la anunnaki—, ¿eso no baja el rendimiento de trabajo?

—Un mínimo —le quita importancia el anunnaki—. Pero aumenta en un trescientos por ciento su esperanza de vida. A la larga, estoy siendo el esclavista más eficiente del planeta. Por eso me acaban de dar este ascenso.

—Vaya. —Ella sonríe, aduladora—. Eso es impresionant...

—La idea fue mía —interrumpe Simón—. Tú me la robaste.

Los dos anunnaki se giran hacia el humano, que en un limpio movimiento clava un trozo puntiagudo de tinaja en el cuello de su jefe, haciendo que su verde y viscosa sangre rezume por toda la terraza. La anunnaki grita, pero Simón, mecánicamente, coge la pistola de su exjefe y le dispara a bocajarro, silenciando sus gritos.

Simón enciende el ordenador, sabedor de que los de seguridad ya están en camino, y vuelca toda la información del sistema en una carpeta secreta. La Resistencia podrá recogerlo y usarlo.

—Buena suerte, Juan.

Y se suicida.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

LA batalla por el planeta Tierra fue ardua y dura. La nave de batalla anunnaki empezó a saltar de ciudad en ciudad hasta que al final cometió el error de acercarse demasiado a Washington DC, donde la estaban esperando. En todo Estados Unidos habían hecho una limpieza a fondo de los reptilianos dentro del Gobierno y habían logrado eliminar a todos aquellos con poder de decisión, incluyendo a varios humanos por el camino. En el momento en que la nave se acercó, ya podían actuar con todo su potencial intacto. Decidieron tenderle una trampa.

Washington DC era el cebo y las armas de destrucción masiva el anzuelo. Cuando el rayo mortal destruyó la Casa Blanca, miles de misiles fueron lanzados desde todas las baterías colocadas en las cercanías de la ciudad e impactaron en el momento justo. La nave de batalla voló en pedazos, el rayo no fue disparado. La explosión desestabilizó a los cazas e hizo que se estrellaran. Pedazos inmensos de nave cayeron, aplastando a las tropas y, las que no sucumbieron por el impacto, entraron en combustión espontánea por la subida de temperatura.

Más del noventa por ciento del ejército enemigo murió en este ataque, en el que se utilizaron todas las armas del arsenal estadounidense, incluyendo misiles que se lanzaron desde otros estados. Aunque algunas naves pudieron huir, y algunos anunnaki aún sobrevivían en distintos puntos del planeta, el mayor triunfo fue contra la nave de batalla. El precio a pagar fue altísimo, ya que toda el área del Distrito Federal se convirtió en un páramo desolado, llano y cubierto de radiación. Eso no impidió la celebración, que fue instantánea, mientras las estaciones de radio y televisión que seguían en activo transmitían la noticia, que corría más rápido que cualquier información antes transmitida.

Los reptilianos intentaron huir como podían, buscando los antiguos caminos que usaron los anunnaki para ir al interior del planeta, sabiendo que si los capturaban serían asesinados. Por desgracia para ellos, algunos humanos consiguieron seguirlos, rastreándolos o empleando satélites espía. Vieron cómo, usando unos anillos especiales que tenían casi todos los cadáveres anunnaki, tocaban secciones de piedra completamente sólida. Estas «piedras» no eran sino puertas holográficas que reaccionaban con el anillo, volviéndose insustanciales y, por lo tanto, susceptibles de ser atravesadas.

La información se mantuvo en secreto, dejando que los anunnaki se retiraran y se creyeran a salvo. Mientras, los ejércitos de la Tierra, asesorados por David Icke, encumbrado como jefe de la Resistencia Civil, buscaban el mejor método de utilizar esta información. Descubrieron varias entradas por todo el mundo y utilizaron potentes sensores sismográficos para hacerse una idea de a qué se enfrentaban. Localizaron varios de esos caminos secretos y pudieron prepararse para reabrirlos y cazar a esos malditos reptiles del espacio exterior.

Entonces, diez naves de batalla anunnaki aparecieron en el cielo.

Esta vez la batalla no fue tan sencilla. Las naves iban en grupos de tres con la misma estrategia anterior mientras la décima nave, cinco veces más grande que cualquiera de las otras, coordinaba los ataques desde la órbita. Una de las naves lanzaba el rayo mortal mientras las otras dos hacían de escudo ante posibles ataques de misiles, absorbiendo los golpes con sus campos de energía.

A esta masacre se la llamó la Batalla de las Setenta Horas, pues es lo que tardaron los gobernantes del planeta en rendirse.

Eso no fue suficiente para los anunnaki, que poco interés tenían en la rendición humana, al igual que un niño con una lupa no se rinde cuando las hormigas están agonizando. Los anunnaki no pararon en su destrucción hasta que ninguna población humana se mantenía en pie. Tardaron menos de un mes en conseguir dicha hazaña, y aunque los humanos para entonces ya estaban lejos de las ciudades, tuvieron que ver impotentes cómo todo aquello que había llevado siglos levantar se derrumbaba sin ni siquiera una explicación o un por qué.

Una vez todas las ciudades del mundo estaban debidamente destruidas, las naves de batalla por fin aterrizaron. De este modo, los anunnaki concluyeron la oleada de muerte y destrucción en el planeta para empezar a comunicarse con los humanos. Para sorpresa de todo el mundo, no aterrizaron en un lugar llano, sino que colocaron las naves encima de las pirámides de Egipto (únicas edificaciones artificiales en pie para ese momento) y bajaron hasta que más de la mitad de la pirámide se encontraba dentro de la propia nave, como dos bloques de Lego que encajasen a la perfección.

Nadie sabe cómo son las naves extraterrestres por dentro, pero parece claro que la estructura interior puede abrir de alguna manera la cúspide de la pirámide. Así, los anunnaki utilizan dicha estructura como parte de un único bloque, ya que la única manera de salir de la nave, además de los hangares para naves, es una entrada secreta de la pirámide. Estas entradas habían estado ocultas desde su construcción, sin siquiera detectarse en el escáner estructural que se hizo en su momento de cada una de estas piezas arquitectónicas. Todo parecía indicar que las pirámides tenían una manera de reajustarse internamente como las piedras holográficas de los túneles, construidas y ocultadas por los reptilianos.

De cada nave de batalla salió un millón de anunnaki, y cinco más de la nave nodriza, que se posó sobre la pirámide de Guiza. Los humanos, aterrorizados, intentaron alejarse lo más posible de cualquier estructura piramidal, y los que no lo consiguieron fueron capturados y esclavizados. La primera misión de estos nuevos anunnaki era la de rescatar a sus hermanos escondidos bajo tierra, haciendo una celebración a nivel planetario cuando los sacaron de allí. Eran héroes para su raza y así fueron tratados. Los anunnaki rescatados lanzaron salvas al cielo y celebraron un banquete que duró toda la noche, mientras pedían una y otra vez que explicaran sus hazañas, eufóricos por la aplastante victoria.

Mientras, aquellos que no se dedicaron al rescate o la celebración, estaban ocupados en la búsqueda de núcleos rebeldes por todo el mundo, con los cazas y a pie, con sofisticadas herramientas de búsqueda que mostraban formas de vida oculta detrás de cualquier superficie. Así, fueron cazando y esclavizando a todos los humanos, que no podían hacer nada para salvarse. Los anunnaki iban peinando la zona, sin avanzar hasta poder asegurar al cien por cien que no había ningún ser humano cerca. Hasta que David Icke se levantó en armas.

EL ENEMIGO

Los anunnaki, versiones de los reptilianos de tres metros de alto y con una potencia mucho mayor que cualquiera de sus poderes, son lo bastante numerosos como para esclavizar al planeta entero. Con el tiempo vinieron más naves desde su planeta natal o de alguna colonia cercana. Primero despensas estelares, y luego naves de carga o de equipamiento de ingeniería. Eso parecía demostrar que los anunnaki venían para quedarse.

Estas naves, de formas diferentes a las naves de batalla, se posaban de la misma manera, pero utilizaban otras estructuras. Todas las culturas que han construido estructuras inmensas habían sido visitadas por los anunnaki, que habían diseñado los planos para sus propios fines ocultos. Por ejemplo, los zigurats funcionaban como soporte para las naves de carga, y las pirámides de tres lados para las naves de investigación, incluso Stonehenge servía para recibir una especie de templo de los anunnaki. Los humanos para entonces ya no eran otra cosa que una especie esclava. Cocinaban, limpiaban y, sobre todo, construían edificios para uso y disfrute de los propios anunnaki.

Los anunnaki no son una raza piadosa y consideran los sentimientos como la peor forma de debilidad. Los reptilianos que se rebelaron en mitad de la guerra fueron aniquilados sin mediar palabra ni atender a ninguna súplica, como muestra de poder y ejemplo de la poca compasión que tendrían con los traidores. Al resto de reptilianos se les perdonó la vida, aunque seguían siendo híbridos entre humanos y anunnaki, y por lo tanto considerados inferiores. Fueron puestos al cargo de los instrumentos de recolección de metales preciosos, dejándose la parte más dura a los propios humanos, que tenían explícitamente prohibido usar esos instrumentos en modo alguno pese a que, por su propia fisionomía, les fuera completamente imposible utilizarlos.

Con unos instrumentos para destilar y recuperar materiales mil veces más sofisticados que los humanos, los anunnaki calcularon que necesitarían unos cien años para secar el planeta de cualquier metal aprovechable. Después, se irían. No tienen intención ni de permanecer más tiempo del necesario, ni de que el planeta sea habitable a su marcha. Por eso, las máquinas anunnaki son altamente tóxicas y llenan el aire de sustancias nocivas para cualquier tipo de vida. Además, su uso vierte residuos de forma indiscriminada que contaminan el agua del mar y convierten la tierra en un yermo estéril.

Todos los edificios nuevos creados por los anunnaki han sido levantados por hordas de esclavos humanos, maltratados y malnutridos, que nunca serán liberados, sino llevados de una cantera a otra hasta que mueran de extenuación. Cualquier sitio donde el instrumental alienígena indique la más mínima posibilidad de encontrar material útil será excavado por millones de humanos. Estos serán llevados a estas localizaciones por naves de transporte, las únicas salvo los cazas con habilidad de aterrizar en suelo llano, y allí trabajarán exhaustivamente hasta que mueran o sean asesinados.

Para los anunnaki, las prioridades están claras. Quieren estar cómodos durante la estancia y terminar pronto, así que no tendrán problemas con el daño que puedan ocasionar al medio ambiente o, ya puestos, a la especie humana. De esta manera, los extraterrestres se quedarán en sus lujosas estancias dentro de las pirámides o en las naves, mientras aquellos de menor rango rastrean el mundo para encontrar indicios de una resistencia activa de los humanos.

INFORMACIÓN

ADICIONAL

¿ESCLAVO, REBELDE, O AMBOS?

Jugar como esclavo en esta ambientación es difícil. Narrar los abusos de los anunnaki, desde el punto de vista narrativo, puede ser una posibilidad emocionante para el DJ, pero no lo será para los jugadores, que tendrán muy poca posibilidad de decidir y sufrirán mucha frustración. Si de todas maneras quieres hacer la Crónica así, podrías empezarla con un intento de fuga, o con unos personajes que hayan ganado algo de poder entre los esclavos y tengan un trabajo con algo de responsabilidad, unida a la poca libertad extra que eso conlleva.

Pero, ¿y si se han ganado la confianza de sus señores anunnaki y están organizando una fuga desde el principio? Al estilo de películas clásicas como *La gran evasión*, *Fuga de Alcatraz* o series como *La fuga* o *Prison Break*, se puede crear una Crónica llena de tensión y con un objetivo a largo plazo plagado de pequeños objetivos intermedios.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

David Icke, desde siempre, fue un conocido teórico de la conspiración y uno de los más importantes en desvelar la verdad sobre los anunnaki. Nadie pudo anticipar la guerra que empezaron hace diez años, pero alguien como Icke tenía una mínima preparación para luchar contra ellos, con instrumentos muy burdos pero eficaces para detener sus poderes.

Gracias a la colocación de planchas de plomo en las paredes de sus escondrijos, pudo esconderse de los instrumentos de búsqueda reptilianos, usando cascos forrados por dentro con aluminio para proteger a sus aliados del control mental. A todos los grupos de la Resistencia que en el momento de iniciar la Crónica del Año Diez utilizaban el método de Icke para protegerse contra los extraterrestres, en general, les va bien. Los que no lo hicieron están muertos o capturados. Icke también dotó a sus tropas de blásters de orgón, unas pistolas que son meros fragmentos de cristal y silicio que sirven como conducto de la energía vital de la persona que la empuña. Icke explicó que, bien utilizados, los blásters podían reducir un caza anunnaki en segundos. Con la energía orgónica suficiente, podrían incluso derribar las naves.

Estas armas demostraron ser completamente inútiles. Miles de personas murieron al intentar enfrentarse a los extraterrestres con lo que era, a todas luces, una pistola de juguete. Fue un error garrafal por parte de Icke, y ahora se habla del 26 de febrero como el Día de los Héroes, porque fue ese día cuando se utilizaron por fin los blásters de orgón contra los anunnaki y murieron más de mil personas. En cambio, las armas cotidianas y las pocas armas anunnaki que han podido ser incautadas son la verdadera fuerza de combate humana.

Se han dado casos de lugares de la Resistencia descubiertos y desmantelados por los anunnaki, pero en términos generales, todos los que pudieron sobrevivir a la llegada de las naves anunnaki se han mantenido con vida hasta la actualidad. Los más atrevidos incluso hacen misiones de sabotaje o destrucción de material reptiliano. Algunos reptilianos, repudiados por sus antiguos amos, colaboran con la Resistencia como espías y soldados encubiertos. Sus identidades perma-

necen en el más estricto secreto, conocidas solo por el propio Icke y unos pocos elegidos, para evitar que alguien los neutralice. Ayudan en lo que pueden y pasan información comprometida de forma telepática mientras los humanos hacen el resto del trabajo sucio.

Según el propio Icke, debe de haber no más de doscientos refugios en todo el mundo, totalmente forrados de plomo y libres de los anunnaki, y todos están en contacto directo con él. Es por eso que sabe que hay muy pocas posibilidades de éxito y que se deben llevar a cabo acciones drásticas para poder recuperar el control sobre el planeta. Así, David Icke, líder de la Resistencia, ha convocado un ataque definitivo para tomar una de las naves de batalla anunnaki. Se necesitarán todas las fuerzas que se puedan reunir para que tenga éxito, así que todas las células de la Resistencia repartidas por el mundo se han puesto en marcha para la ofensiva final.

LO QUE OCURRE EN LOS CAMPOS DE EXTRACCIÓN

En cualquier sitio donde los anunnaki hayan encontrado metales preciosos habrán creado un campo de extracción, con máquinas de lo más avanzado y unos horribles campamentos donde los humanos malviven entre sus propias heces, reducidos en el trato a meros animales. Trabajan dieciséis horas diarias y todo el que pare es torturado el resto de la jornada laboral por los anunnaki más sádicos, que prefieren hacer esto antes de estar descansando en sus edificios.

Los reptilianos que trabajan aquí, en teoría, tienen los mismos privilegios que los anunnaki que gobiernan los campos de extracción, pero la realidad es muy distinta. Los reptilianos son humillados para el divertimento de los anunnaki, que solo hablan entre ellos de forma telepática para excluir a los reptilianos incluso de una simple conversación. Los horarios de los reptilianos, aunque no tan extenuantes como los de los humanos, también son abusivos, y cualquier híbrido que se queje de ello tiene un espacio reservado para dormir entre los humanos.

La alimentación, tanto de los reptilianos como de los humanos, está basada en harina y, una vez por semana, fruta, carne o pescado. Por supuesto, esto está cocinado con la suficiente cantidad de sangre anunnaki (sacada de reptilianos a los que desangran hasta el límite de sus fuerzas) como para poder controlar sus emociones sin mucho problema. Aquellos que intentan no comer nada para poder huir del control anunnaki enferman y se debilitan, y cualquier otro intento de desobedecer su control es inútil. Los únicos humanos que se alimentan con una comida supuestamente libre de sangre anunnaki son aquellos que demuestran con efusividad servir al régimen extraterrestre. Entre estos afortunados se encuentran las personas que han delatado a compañeros o trabajado horas de más, o ideado formas más eficientes de hacer el trabajo.

Estos humanos de mayor rango viven con los reptilianos y comparten su odio y miedo ante los maestros anunnaki. Tienen algo más de libertad y pueden comandar a sus compañeros y, de cuando en cuando, librarles de alguna carga pesada. No tienen una responsabilidad enorme, pero sí la justa para poder cambiar un poco las cosas. Para llegar a este punto han tenido que pisar anteriormente a sus compañeros, y eso los consume por dentro, pero se dicen a sí mismos que lo hacen por ayudar a largo plazo. Los anunnaki, claro está, saben de esto, pero lo consienten porque saben que un pequeño rayo de esperanza les permite trabajar un poco más.

«Pobres diablos», piensan mientras se rien y apalean a otro reptiliano.

LO QUE OCURRE EN LOS EDIFICIOS ANUNNAKI

Los anunnaki tienen una sociedad mucho más avanzada que la del antiguo Imperio Romano (fundado por ellos mismos) pero comparte muchas similitudes esenciales. Utilizan a los esclavos como mano de obra para absolutamente todo y disfrutan vejándolos y humillándolos. Aunque los anunnaki tienen máquinas más que suficientes para realizar todas estas labores, prefieren hacer que los humanos se deslomen con ellas.

Los propios anunnaki saben que los reptilianos, en cualquier momento, pueden pensar en tomar el control y que son lo bastante numerosos para hacerlo. Por ello, los reptilianos tienen completamente prohibido relacionarse con los humanos, bajo pena de muerte del reptiliano y del humano. No quieren que nazcan más reptilianos, pero además, no quieren que se pasen información entre ellos. Gracias a la telepatía de los reptilianos y a que estos comparten vivienda, pueden hacerlo, pero en una única dirección, y con el peligro de ser delatados ante sus guardias a cambio de algo de posición.

Como saben que no pueden confiar para nada en los reptilianos, los anunnaki utilizan a los humanos para que les sirvan en sus dependencias privadas. Además, sabiendo de la poca piedad de sus compañeros ante cualquier muestra de vulnerabilidad, los utilizan como sus confidentes, sabiendo que pueden ejecutarlos sin dar explicaciones sobre ello. Los humanos que consiguen servir en un edificio, pese a ser tratados como meros objetos, también se eligen por cuestiones estéticas, por lo que un humano bien alimentado y limpio es más valioso. Gracias a eso, estos humanos suelen ser mejor tratados que sus compañeros en los campos de extracción. Su labore no es únicamente la de mayordomos, sino que en ocasiones terminan como encargados de dirigir a los obreros, y los más inteligentes podrían llegar a ser utilizados para diseñar nuevos edificios.

Ahora, diez años después de la guerra contra los humanos, todos los edificios más importantes están terminados, y la mayoría de estos obreros, así como aquellos que los comandaban, están en los campos de extracción o muertos para no poder explicar sus secretos de construcción. Estos mayordomos, que tenían la esperanza de poder salvar a algunos humanos gracias a su posición, ven que el tiempo se les acaba.

LO QUE OCURRE EN UN REFUGIO DE LA RESISTENCIA

Como ya se ha dicho, David Icke está planeando un gran ataque para luchar contra los anunnaki. El plan consiste en matar a todos los soldados de la pirámide de Guiza para poder tomar la enorme nave nodriza de batalla y tener suficiente poder de combate para derrotar al resto de naves de batalla o morir en el intento.

La Crónica puede empezar en cualquier punto intermedio de este plan, ya que el mero hecho de trasladarse hasta Egipto estará lleno de problemas, por mucho que la Resistencia tenga camiones cargados de provisiones con depósitos forrados de plomo para esconder a los rebeldes. Miles de obstáculos pueden aparecer en mitad del camino y, aunque muchos reptilianos rebeldes controlan las líneas de suministros y ayudarán a la Resistencia en su objetivo, eso no es garantía de éxito.

Incluso cuando hayan llegado a Egipto, nada será tan complejo como el momento de cumplir la misión. Más de cien mil rebeldes se reunirán, debidamente armados y preparados, para asaltar la pirámide, que ahora tiene una tripulación mínima para operar la nave, compuesta por «solo» diez mil anunnaki, además de los pocos cientos que defienden la entrada y el perímetro, como si de un monumento cualquiera se tratara.

Los jugadores pueden diseñar el ataque, o seguir el que el DJ pueda proponer, acercándose a los guardas con los camiones y utilizando a los reptilianos para distraerlos. El plan consiste en acercarse lo más posible al objetivo antes de que descubran su propósito. La telepatía de los anunnaki es su mayor arma, y pueden llamar refuerzos en la otra punta del planeta en cuestión de segundos, por lo que matar de un solo golpe es esencial. Todos los rebeldes lo saben y han sido entrenados para ello.

Pero los anunnaki tienen un as en la manga más que importante. Entre los ejércitos de la Resistencia hay un espía que informa de todos los movimientos humanos a los extraterrestres. Un espía que tiene acceso a la información de más alto nivel: el propio David Icke.

Icke es un reptiliano que ha engañado a todo el mundo durante décadas, jugando la carta de estar en contra de los anunnaki para poder controlar cualquier movimiento de la Resistencia. Él ha diseñado los ataques más importantes de forma que parezcan productivos pero inflijan el menor daño posible y ahora, gracias a él, los anunnaki han podido identificar a absolutamente todos los reptilianos de la Resistencia y situar a todos los rebeldes en un mismo lugar.

Cuando el ataque contra la pirámide de Guiza comience, dos naves de batalla anunnaki aparecerán y dispararán sus rayos mortales sobre el grueso del ataque rebelde, mientras todos aquellos que se hayan quedado fuera de la misión, ya sea por seguir con su coartada o para preparar vías de suministro o defensa desde lejos, serán detenidos al instante. ¿Sobrevivirán los PJ a un golpe tan duro para la Resistencia? ¿Matarán al traidor David Icke antes de que pueda escapar? ¿Huirán o conseguirán seguir con el ataque?

Son muchas preguntas sin respuesta.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE LA HERMANDAD BABILÓNICA

DEFICIENCIAS: Libertad de Expresión, Esclavismo, Polución, Destrucción Sistemática.

VIRTUDES: Tecnología

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ PERSONAJES NO JUGADORES

ANUNNAKI

Físico X (4), Mental X (3), Social X (2)

REGLAS ESPECIALES:

- 🕒 *Grupo variopinto:* Los reptilianos pueden ser desde un tendero hasta un general o un presidente, por lo que cada uno tendrá unos Rasgos muy diferentes. Ante la duda, el DJ puede utilizar las puntuaciones propuestas.
- 🕒 *Telepatía:* Puede hablar con otros anunnaki o reptilianos y leer la mente a los humanos. En iniciativa, ante empate, siempre es defensor y sus Apoyos suman el Atributo completo.
- 🕒 *Control mental:* Superando una tirada (Carisma: dificultad 5, 3 éxitos) puede modificar los sentimientos de los humanos a Empatía x 10 kilómetros para que lo consideren amigo o enemigo.
- 🕒 *Oro monoatómico:* Si ingiere oro monoatómico, durante 10 minutos se triplican sus Rasgos y, al hacer tiradas enfrentadas y simples, tanto Mentales como Sociales, suma 3D6.
- 🕒 *Combate:* Con las garras tiene un +1 por herramienta, y por su tamaño, un +1 a Posición Estratégica. Usa un rifle que hace daño +8 / +6



LÍDER DE LA RESISTENCIA

Físico 2, Mental 1, Social 3

REGLAS ESPECIALES:

- 🕒 *«Nada que perder»:* Tiene este Aspecto que podrá utilizar para mejorar sus tiradas Físicas, Mentales y Sociales.
- 🕒 *Casco forrado:* Su casco impide a los anunnaki utilizar el control mental sobre ellos.



REBELDE

Físico 3, Mental 1, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- 🕒 «Nada que perder»: Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas Físicas, Mentales y Sociales.
- 🕒 Casco forrado: Su casco impide a los anunnaki utilizar el Control Mental sobre ellos.

JEFE ESCLAVO

Físico 1, Mental 2, Social 2

REGLAS ESPECIALES:

- 🕒 «Mejorar calidad de vida»: Tiene este Aspecto Mental que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.
- 🕒 «Agasajos»: Tiene este Aspecto Social que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



ESCLAVO

Físico 1, Mental 1, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- 🕒 «Resistir un día más»: Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

DEPENDENCIAS PRIVADAS

ESCENARIO



Los líderes anunnaki quieren estar, sobre todo, cómodos. Por eso no van a trabajar más de lo necesario: para eso ya están sus subordinados. Y si la tarea es dura, los reptilianos.

A los anunnaki les gusta, sobre todo, saberse por encima de los demás, por lo que usarán humanos como mayordomos. Muy pocas veces algún otro anunnaki entrará en sus dependencias, que será donde se podrán encontrar todos sus secretos.

Todos estos asistentes personales de un anunnaki estarán bajo un control mental completo y pensarán en sus amos como unos líderes dignos y justos. Se los puede convencer de lo contrario, pero es difícil, ya que están demasiado tiempo junto a sus jefes. Muchos humanos que querían llegar a esta posición para poder atacar desde dentro han olvidado su objetivo inicial y ahora son leales súbditos.

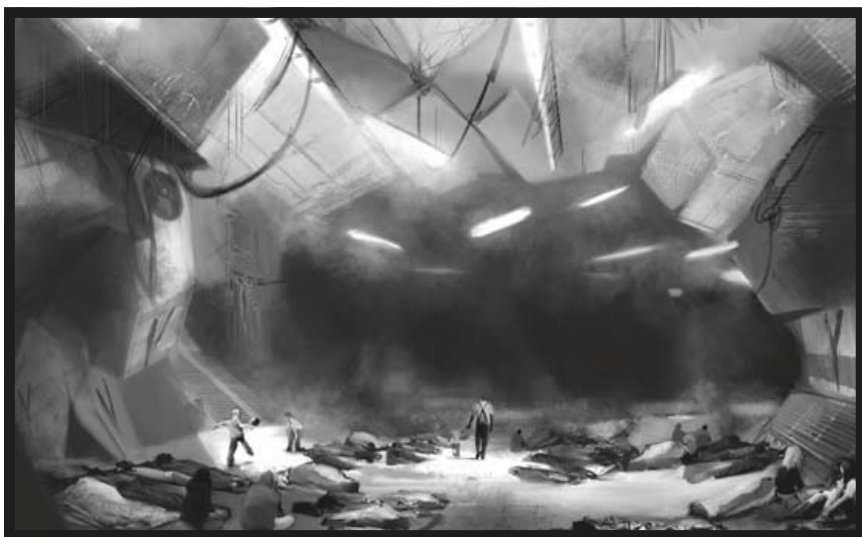
Alguno habrá conseguido una fuente de comida no contaminada, o se habrá implantado aluminio bajo el cuero cabelludo, o tendrá un amo que confía tanto en él que no usa el control mental, pero será una minoría.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Pasar un tiempo escondido en la cocina y envenenar al amo.
- 🕒 Dejarse capturar tras haberse implantado aluminio en la cabeza.
- 🕒 Defender a los amos anunnaki para tener una vida mejor.
- 🕒 Escuchar a un anunnaki que pretende atentar contra su amo.
- 🕒 Pasar información a un reptiliano que se comunice con David Icke.
- 🕒 Influnciar a un anunnaki para que ayude a otros esclavos.
- 🕒 Conseguir un puesto político entre los anunnaki.
- 🕒 Marcar con láser el lugar para guiar un misil de los rebeldes.

REFUGIO DE LA RESISTENCIA

ESCENARIO



Muy pocos lugares en el mundo están libres de los anunnaki, y estos son lugares lúgubres y depresivos, donde los humanos malviven y se alimentan de lo poco que pueden cazar o recolectar. Hay pequeñas huertas con crecimiento hidropónico, pero no es suficiente para alimentar poblaciones de más de mil personas, hacinadas en cuevas sin ningún tipo de comodidad.

Todos los esfuerzos de los humanos se centran en resolver el conflicto con los anunnaki, totalmente cegados por intentar recuperar lo que es suyo, sin poder dedicarse a nada más. Toda la población de más de doce años recibe entrenamiento militar, y nadie se dedica a ninguna labor que no tenga que ver, al cien por cien, con destruir a los alienígenas, sin importar su edad.

Salir a la superficie es un lujo que se da una vez por semana, y suele ir acompañado de duros ejercicios y largas caminatas para alejar al grupo de la entrada al refugio antes de llevar a cabo ninguna acción. Y eso sin olvidar que el objetivo de David Icke con todo esto es entregar a la Resistencia.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Comandar una misión de rescate a un campo de extracción.
- 🕒 Salir de caza y ser localizado por una patrulla anunnaki.
- 🕒 Intentar hacer vida normal.
- 🕒 Tratar de demostrar ser inútil para ser asignado a un puesto del ejército más seguro.
- 🕒 Escapar de un campo de extracción y buscar un refugio.
- 🕒 Presenciar una pelea entre borrachos en el refugio que tira un panel de plomo.
- 🕒 Descubrir por error el secreto de David Icke.
- 🕒 Detener a un espía reptiliano que intenta huir del refugio con información comprometida.

GUIZA

ESCENARIO



Tras el aterrizaje de las naves de batalla anunnaki, estas no han vuelto a despegar, permaneciendo inmóviles con la excepción de los cazas, que siguen rastreando el planeta. Las naves de transporte y de maquinaria son lo único que sigue utilizándose, por lo que en Guiza estará la dotación mínima para que la nave permanezca funcional.

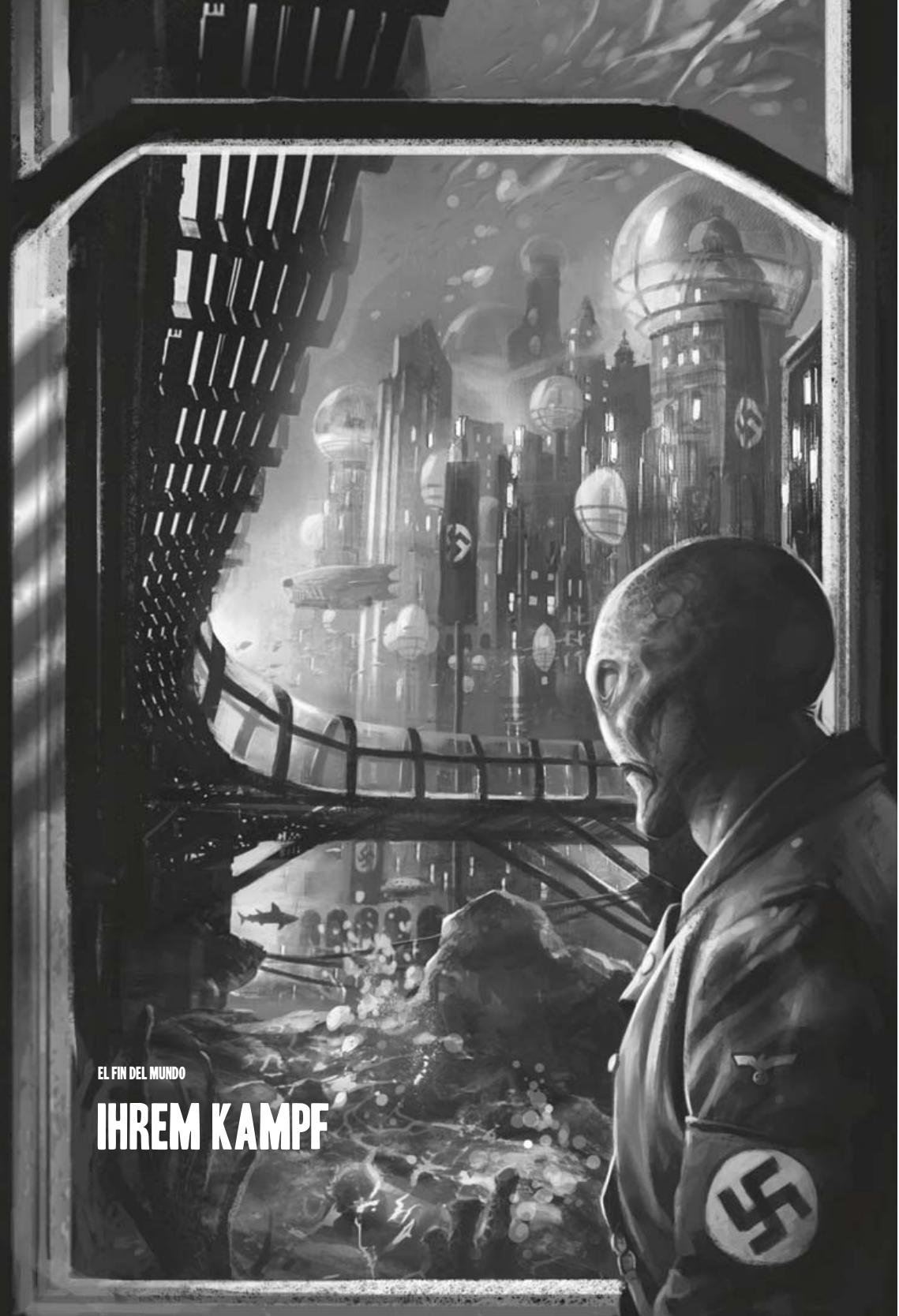
Esto lo convierte en un objetivo válido para la Resistencia, ya que aunque sea difícil (las pirámides están en mitad de un gran llano donde es difícil esconderse), la recompensa es enorme. Los líderes anunnaki lo saben, por lo que los soldados que protegen la construcción son meros cebos, sacrificados por el plan.

Las tornas de la batalla cambiarán en cuanto los rebeldes estén lo suficientemente cerca de la pirámide para no poder huir, pero lo suficientemente lejos para que no sean un peligro. David Icke fingirá sorpresa y llamará a la retirada, pero será muy tarde. Dos naves de batalla aparecerán, y las otras estarán alerta para tomar el relevo.

Será una masacre.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Creer a un reptiliano rebelde que ha descubierto el plan anunnaki minutos antes de su ejecución.
- 🕒 Ayudar a escapar a David Icke.
- 🕒 Intentar aterrizar en la nave nodriza desde cazas capturados.
- 🕒 Conducir un jeep lo más rápido posible a la entrada de la pirámide.
- 🕒 Abandonar el combate para perseguir a David Icke.
- 🕒 Escapar aprovechando cualquier distracción de los anunnaki.
- 🕒 Ser capturado de camino a las pirámides de Guiza.
- 🕒 Llegar al puente de mando de la nave nodriza y no saber operarla.

A black and white illustration depicting a dystopian, steampunk-style city. In the foreground, a soldier in a uniform with a swastika armband is shown in profile, looking out from a window. The city outside is filled with tall, ornate buildings, some with large, glowing spherical structures on top. A zeppelin flies in the sky, and a submarine is visible in the water below. The scene is framed by a window with a decorative, lattice-like border.

EL FIN DEL MUNDO

IHREM KAMPF

INVASIÓN ALIENÍGENA — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 3



Pedro termina de usar el spray y da unos cuantos pasos atrás para contemplar su obra: un póster de Hitler con cuernos y tridente de demonio.

—¡EH, USTED! —gritan a su espalda—. ¡Deténgase en nombre de la ley!

Pedro se gira y ve a tres chicos, vestidos con el uniforme de las Juventudes Nestorianas, en la entrada del callejón. Sacan sus porras y se acercan a él, sonriendo con satisfacción. Pedro empieza a retroceder aterrorizado, hasta que los agentes entran por completo en el callejón.

—Sus vais a cagar, cerdos —anuncia Pedro.

Dos figuras caen desde lo alto, derribando a los agentes del Gobierno y reduciéndolos al instante. Son Juan y María, vestidos de camuflaje, colgando del tejado mediante arneses. De un golpe dejan inconscientes a los atacantes y los empiezan a desvestir sin mediar palabra.

Una furgoneta aparca en la entrada, y de la parte trasera se baja Gabriel, pálido y tembloroso. Se empieza a poner la ropa de los chicos inconscientes. A su lado, Pedro hace lo mismo. Al terminar, y sin proferir ninguna palabra más, María y Juan agarran los cuerpos y suben por la pared con los arneses. Gabriel y Pedro ya están en la furgoneta.

Cinco minutos más tarde están en posición, a una manzana de su objetivo. Gabriel abre la puerta y va a salir, pero el conductor lo detiene.

—Buena suerte. —Es Simón—. Estamos todos muy orgullosos.

Gabriel sonrío, con los ojos empañados en lágrimas. Comprueba que el temporizador de la bomba es el correcto, la mete en la mochila y sale, con Pedro detrás. Simón acelera y se marcha.

Gabriel y Pedro se acercan a la puerta del cuartel general nestoriano y, cuando les piden la documentación, Pedro dispara a los dos guardias. Luego se queda guardando los cuerpos en la garita mientras Gabriel entra con la mochila auestas. Pedro huye del lugar, llorando.

Siete minutos y treinta y nueve segundos más tarde, el cuartel vuela por los aires.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

La guerra contra los nestorianos se alargó durante varios meses. El increíble avance inicial, en el que se tomó Alemania al completo en cuestión de horas, se frenó al intentar hacer lo mismo en otros países. Los ataques a Polonia, Francia y los demás países también se iniciaron como algo imparable, con grandes destrozos y algunas ciudades totalmente aplastadas en cuestión de minutos u horas, pero los efectivos empezaron a estar demasiado dispersos y la estrategia de guerra empezó a hacer aguas por completo.

En ese momento, los nestorianos se dieron cuenta de que la *Blitzkrieg* («relámpago» en alemán, forma de guerra perfeccionada por los nazis que consiste en un avance rápido e imparable para desconcertar al enemigo) no daba resultado. Habían avanzado muy rápido y necesitaban un punto de partida fuerte y bien defendido que pudieran usar como capital y centro de producción, así que se replegaron y dejaron sus tropas en la frontera de Alemania. Solo Bremen y unas cuantas ciudades alemanas más, que cambiaron de bando a tiempo, evitaron la primera fase de la masacre, así que los nestorianos decidieron replegarse en estas ciudades mientras limpiaban Alemania de las «razas inferiores» (lo que le ocupó unas pocas semanas) y aseguraban sus fronteras en mitad de España, Italia, Bielorrusia y el resto de países que habían alcanzado en su rápida incursión.

Después de esas semanas, los nestorianos volvieron al ataque, esta vez con más estrategia y un plan de crecimiento mucho mejor pensado. Las fuerzas del resto del mundo tuvieron más tiempo para formar una defensa algo más eficaz, pero entre las pérdidas de la primera ofensiva y la superioridad bélica de los extraterrestres, la derrota fue solo cuestión de tiempo. Mientras, desde los países todavía no tomados se temía la llegada de los alienígenas, por lo que empezaron a huir o intentar contentar al ejército atacante. Se televisaron fusilamientos de judíos y gitanos, se prendió fuego a centros de inmigrantes y se anunció la rendición incondicional de decenas de ciudades en países que, en ese momento, aún no tenían ni una sola tropa nestoriana en su interior. Pero los nestorianos seguían avanzando. Dejaban naves apostadas en las ciudades rendidas y seguían con su trayecto. El avance parecía no tener fin, aplastando por completo todo ejército que estuviera en su mira y tomando países en semanas.

España se había rendido por completo, desoyendo las voces de decenas de miles de ciudadanos que querían luchar antes de doblar la rodilla. Las condiciones fueron la rendición incondicional y el fusilamiento de todas las personas de color del país. Así, la toma de España fue un mero paseo hasta llegar a Portugal. Pero el siguiente paso era especialmente duro, pues había un océano hasta América. En vez de intentar mantener el ataque, los alienígenas decidieron parar, consolidar su poder sobre los territorios recién adquiridos y renunciar a seguir con su lucha por otro continente. Desde Berlín hacia el este, los nestorianos siguieron aplastando a todos los ejércitos europeos y entraron en una ardua batalla con los rusos por el control de Europa del Este, que se terminó siete meses después de la llegada de los extraterrestres al planeta, cuando estos tomaron por fin Moscú.

El ejército alienígena parecía imparable, habían destruido gran parte de los ejércitos del mundo entero y sus pérdidas parecían algo anecdótico. Alemania se había convertido en una gran factoría que producía más y más naves y vehículos de guerra, sustituyendo los que habían sido destruidos, mejorando su ejército y entrenando a los humanos que se unían a su causa. Pero cuando tomaron la capital de Rusia, y con ello Europa al completo, levantaron una muralla y anunciaron el fin de la guerra. El objetivo de los nestorianos se explicó en ese momento, cuando su nuevo *Führer*, que empezó a entender las ondas de televisión como un método importante de comunicación (pese a que ellos no podían verlo), dio un discurso explicando que lo que ellos necesitaban era el *Lebensraum* o «espacio vital alemán».

El concepto *Lebensraum* hace referencia al espacio físico que consideraban los nazis como necesario para poder conseguir alimento y recursos suficientes para nutrir a toda su población. Según dijo su líder, nunca habían intentado conquistar nada más allá de lo considerado necesario, y por eso, al tomar por completo Europa, anunciaron la paz.

Por muy desconcertante que pueda parecer que aquellos que han iniciado una guerra la detengan cuando les conviene, esto fue un alivio para el resto del planeta. Era la única manera que tenían de terminar la guerra, puesto que la ingeniería inversa estaba tardando en dar sus frutos y los recursos humanos caían más y más mientras que los alienígenas no paraban de crecer. Después de innumerables reuniones entre los diversos organismos internacionales, discusiones, amenazas y pactos comerciales extraoficiales, por fin se decidió aceptar esa tregua e intentar rehacer el mapa global teniendo en cuenta a los nestorianos, que habían venido para quedarse.

Nueva Alemania, territorio que al inicio de la Crónica del Año Diez ocupa toda Europa al completo, ya es oficialmente el país más grande del mundo. Está formado por diversos estados con la misma división que los países que anteriormente formaban Europa, intentando respetar en lo posible sus antiguas legislaciones. El orgullo de tener la mayor y, según ellos, mejor patria del planeta les hizo considerarse satisfechos de todo lo que habían conseguido. Su objetivo a partir de ese momento fue crear una sociedad similar a la del resto de países, normalizando la situación al máximo.

Los nestorianos son conscientes de que solo conocen la sociedad humana de manera tangencial, así que necesitan la ayuda de los humanos para gobernarlos. Por ello, un superviviente de la guerra nestoriana, historiador y estudioso del nazismo fue escogido por el propio *Führer* como consejero principal y diseñador de la estructura social de Nueva Alemania. Se trataba de Carl von Ackerman, un anciano a punto de jubilarse, profesor de Historia en la Universidad Hochschule de Bremen y gran defensor de la labor de Hitler como estadista, aunque no compartiera su lado xenófobo.

Von Ackerman ideó un sistema político para que Nueva Alemania siguiera siendo lo más parecida posible a la antigua Europa, con gobernadores regionales para cada antiguo país y una Constitución que intentaba aunar lo más posible todas las anteriores, dando mayor fuerza a la legislación alemana sobre las demás. Gracias a su labor conciliadora entre los distintos países, consiguió apaciguar más de una protesta que, de ser apagada por la fuerza por los nestorianos, hubiera supuesto una masacre.

A casi todos los efectos, el historiador se convirtió en el presidente de Nueva Alemania, solo supeditado al líder nestoriano, que introducía cambios nimios a sus ideas para asegurarse que su forma de gobierno se ajustara a los dogmas del nazismo. Por eso, aunque en gran parte todo permanezca igual, las «razas inferiores» estarían prohibidas en Nueva Alemania y cualquier apología de igualdad entre razas estaría penada por la ley con duras sanciones. Carl, en un intento desesperado por salvar vidas, declaró que todos aquellos que no pertenecieran a la raza aria (o nestoriana) tendrían treinta días para abandonar el país, sin perjuicio contra su persona. Esto no se cumplió en todos los casos, pues algunos nestorianos seguían cazando judíos, árabes o africanos como deporte, pero se calcula que cerca de un millón de personas salieron de Nueva Alemania con vida gracias a esta cláusula.

Con el tiempo, todo se normalizó. La guerra se había detenido, la conquista de Europa había terminado, la vida en Nueva Alemania estaba asegurada y los tratos internacionales entre países habían sido reformulados. En el momento de iniciar la Crónica del Año Diez, los controles de la aduana son muchísimo más estrictos y, en consecuencia, la burocracia es mucho más ardua, pero no todo el mundo ha decidido que Nueva Alemania deba ser un lugar a evitar. Miles de personas se mudaron rápidamente desde todas partes del mundo a Nueva Alemania, atraídas por promesas de pleno empleo y una sociedad sin clases sociales. Los nestorianos se reservaron, al menos inicialmente, muchas de las posiciones políticas importantes para poder asegurar la visión nazi en toda Nueva Alemania, pero anunciaron que habría elecciones en breve y que todo el que solicitara formar parte de Nueva Alemania podría presentarse como candidato.

Los nestorianos, por muy satisfechos que estuvieran de haber creado la nación que Hitler quería, no lo estaban tanto con su vida en el planeta, ya que no podían vivir sin escafandra. Después de muchos estudios, se dieron cuenta que la cantidad de oxígeno en el agua es similar a la que había en la atmósfera de su planeta, y que el radar con el que ven y se comunican funciona mejor en dicho elemento. Por eso, dos años después de su llegada, los nestorianos se mudaron al mar Mediterráneo, en un nuevo estado de Nueva Alemania al que llamaron Germania Sumergida. Construyeron un enorme complejo submarino, con edificios en el interior de enormes burbujas de cristal para que los humanos pudieran respirar. La arquitectura de Germania Sumergida es similar a la de Centroeuropa, con una gran cantidad de planos copiados de las ciudades que hay en la superficie y, en otros muchos casos, transportando al fondo marino los propios edificios. Fue una labor de ingeniería increíble, pero finalmente pudieron hacer una vida más o menos «normal» de espaldas a los humanos, con una vida no asociada a la guerra, con una convivencia que se podría llegar a considerar normal.

Es un tiempo de bonanza económica para aquellos que viven en Nueva Alemania, con un sistema que limita dentro de lo posible la distinción de clases y premia a los trabajadores menos favorecidos. Con una apertura de fronteras entre los estados completa y una maquinaria bélica en constante renovación (activándose así la economía de guerra y, por lo tanto, creándose empleo), el estado llega muy pronto al superávit. Esto es gracias a una política económica mantenida por el Gobierno, que ayuda a las empresas que generan bienes de primera necesidad, llenando de impuestos al resto de empresas. Así, el precio de la vida baja, mientras los sueldos se mantienen y se alcanza el pleno empleo. Por desgracia, la libertad de mercado se ve frenada y, con ella, el crecimiento de las grandes corporaciones, que se ven obligadas a llevarse sus empresas al extranjero.

Así, hay más empleo, pero casi todo es mano de obra especializada. La promoción interna es muy limitada, y los talentos individuales no son tan apreciados. Todo el crecimiento antes explicado va en detrimento de algunas comodidades individuales, como artículos de lujo mucho más caros y un sistema de racionamiento de comida que estuvo a pleno funcionamiento durante años, pero todo eso son pequeños detalles dentro de un sistema que funciona. Es un sistema de gobierno que abraza la comunidad como un todo, logrando minimizar los conflictos internos y consiguiendo una mayor sensación de unidad. Claro que eso lo hace a base de demonizar e instigar el odio hacia cualquier otra raza, limitando el contacto de su población con el exterior.

Como los nestorianos habían anunciado, finalmente convocan elecciones. Esto sorprende a mucha gente, que entendía que los nestorianos no iban a soltar el poder una vez se establecieran, pero ellos argumentan que las elecciones eran importantes para la visión de Hitler de la sociedad perfecta. Sorprendentemente, sale elegido el propio *Führer* nestoriano. Muchos hablan de manipulación en las urnas, aunque parece que realmente no ha habido ninguna irregularidad en el proceso. Los nestorianos han hecho un gran trabajo llevando a la normalidad a sus arios ciudadanos y han conseguido un sistema económico eficaz y sin lastres. Mucha gente, ya sea por miedo o por satisfacción real, ha votado para perpetuar este sistema político.

EL ENEMIGO

Muchas personas han emigrado a Nueva Alemania, bien por verla como un lugar donde tener mejores posibilidades laborales (ya que solo con las labores de reconstrucción de las ciudades destruidas hay empleo para todo el mundo), bien por ideología política, o bien para romper el sistema desde dentro. Los PJ deberían decidir si quedarse fuera o dentro de Nueva Alemania y en qué términos lo hacen, aunque puede que el DJ quiera obligarlos a seguir unas directrices que vayan bien con la Crónica que tiene pensada.

Nueva Alemania es una fuente inagotable de aventuras de corte político, con una Resistencia muy activa donde el sabotaje y el asesinato político están a la orden del día. Mientras, desde fuera de este país las aventuras serán más bélicas, con un ejército en constante crecimiento y renovación. Así, si los jugadores deciden ser activistas fuera de Nueva Alemania, la partida tendrá como enemigo a los nestorianos que viven en la superficie y, sobre todo, a aquellos que han abrazado el nazismo como la reforma política a seguir.

Tanto entrar como salir de Nueva Alemania es complejo, y después de ese mes de emigración forzada en la formación del país, la circulación se ha restringido aún más. Esto hace que desde dentro sea difícil saber qué pasa fuera, y desde fuera qué pasa dentro. Hay mucho secretismo y una insana afición por reprochar todos los males de un sistema de gobierno a los del otro bando, pero no parece que haya una solución para una tolerancia mutua, menos aún cuando uno de los países no es tolerante y ha matado a millones de personas por cuestiones raciales.

Los nestorianos rara vez salen de Germania Sumergida, y cuando lo hacen es por asuntos diplomáticos que intentan no alargar más de lo necesario. Algunos se ven obligados a vivir en las ciudades para poder llevar tareas administrativas, pero tampoco gustan de mezclarse con la sociedad humana, ya que no la entienden ni disfrutan. Por eso, los verdaderos enemigos serán los humanos afines al sistema, que intentarán oponerse a los PJ en casi todas sus acciones.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LOS PJ COMO AGENTES DEL GOBIERNO DE NUEVA ALEMANIA

Puede que los PJ solo hayan podido sobrevivir uniéndose activamente al nuevo Gobierno, ya sea por iniciativa propia o por supervivencia. En cualquier caso, después de varios años en el Gobierno, habrán visto, oído (y probablemente hecho) bastantes barbaridades en nombre del nazismo. Como DJ, lo mejor es que hables con tus jugadores sobre el rumbo que han llevado sus PJ en el tránsito al Año Diez, o limitarlo por el bien de la Crónica.

Es posible que algún PJ haya terminado como profesor de una academia de las Juventudes Nestorianas, un sistema de adoctrinamiento militar muy similar a las Juventudes Hitlerianas, donde se forma a niños desde muy pequeños para ser líderes militares. En el lado opuesto, pueden haber terminado como meros soldados, policías o recolectores de impuestos, habiendo visto de primera mano muchas miserias sabiendo que no pueden hacer nada contra ellas. En el peor de los casos, habrán terminado en la sección de inteligencia, espionando y torturando para descubrir posibles personas de otra raza en la superficie de Nueva Alemania.

Sea como sea, como DJ, dales un trabajo que no sea agradable. No tiene mucho interés ser secretario, barrendero o conductor de autobús, a menos que los PJ usen su situación para ayudar a gente desfavorecida por el régimen. En cualquier caso, es probable que quieras «castigar» a los PJ con contadores extra de Coraza Social o Secuelas Permanentes, ya que estarán habituados a ver y hacer cosas terribles en nombre de la patria.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

En todo el mundo, la gente no para de mirar al cielo una y otra vez, temiendo que de un momento a otro aparezcan los zeppelines y todo vuelva a empezar. Aunque la existencia de los alienígenas está completamente normalizada, no se hacen a la idea de que hayan enterrado el hacha de guerra, y los Gobiernos de medio mundo tampoco ponen mucho de su parte para tranquilizar a la población. En los noticiarios, a diario, se habla de una nueva arma destructiva inventada por los nestorianos, o un movimiento de tropas, o alguna maldad perpetrada por sus habitantes. No es que la información sea falsa, pero está sesgada.

Durante mucho tiempo, la economía de todos estos países se volcó en la construcción de un gran ejército y, para conseguir el apoyo de los ciudadanos, debían cegarlos con el miedo. La población abrió la mano y eliminó algunas de sus comodidades gustosamente para poder protegerse. De esa manera, no solo Nueva Alemania hace una escalada de armamento que no parece tener final, sino que el resto del mundo la imita. El ritmo incluso es mayor, ya que tienen que igualar las bondades del armamento de energía de los nestorianos. Han estado haciendo ingeniería inversa a marchas forzadas, estudiando restos de armamento recuperado de los nestorianos, con lo que han conseguido algunas mejoras admirables, aunque esto suponga reducir los recursos destinados a otras áreas como educación o sanidad.

Por eso todos los países, como una única fuerza, no paran de tantear a Nueva Alemania buscando puntos flacos y haciendo lo que sea para encontrar una manera de derrotarla. Germania Sumergida es esa manera. Cuando los nestorianos se metieron bajo el agua a vivir, el resto del mundo comprendió que era la oportunidad que tanto habían buscado. La superioridad aérea nestoriana no había podido ser igualada, pero en el momento en que se mudaron al fondo marino, hicieron que se volvieran las tornas. Durante años han estado perfeccionando armas de profundidad que causen el mayor daño posible bajo el mar para poder destruir toda la cúpula nestoriana en un único golpe.

Quedan más nestorianos en la superficie, pero todos los grandes líderes, incluyendo el *Führer*, están en Germania Sumergida, por lo que no pueden desaprovechar esta oportunidad. En el momento de iniciarse la Crónica del Año Diez, el ataque está en su última fase, a punto de ser lanzado, y el reclutamiento militar se ha intensificado aún más, pues es necesaria una cantidad ingente de soldados para mover toda la maquinaria militar y que el ataque sea efectivo. Mientras, cruzan los dedos porque desde Nueva Alemania no sepan nada.

LO QUE OCURRE EN NUEVA ALEMANIA

Pero sí que lo saben. Tienen espías y avanzados métodos de escucha y saben que desde el resto del mundo están preparando un ataque conjunto. No saben cómo, cuándo ni dónde será. Saben de las bombas de profundidad, así que asumen que el ataque será en Germania Sumergida, pero prefieren hacer pensar al resto que lo ignoran, por lo que no están haciendo ningún movimiento defensivo. En toda Nueva Alemania, las cadenas de televisión, radio y otras formas de comunicación con su población no dejan de emitir imágenes de los brutales reclutamientos, de niños de dieciséis años arrancados de sus madres y de decenas de penurias que sufren por la superpoblación y la infestación de las «razas inferiores». Piden coraje a los espectadores y que crean en este nuevo, grande y próspero país.

También relatan las inclemencias que están pasando fuera. Hablan de la hambruna y los controles esporádicos para evitar nestorianos o espías de cualquier otra clase, y cuentan muchas de las mismas medias verdades que el otro bando suelta y con idéntica intención. Ellos también realizan una escalada armamentística que mantenga ocupada la población en otras cosas y les deje tiempo a los gobernantes para ganar poder y estatus.

Los nestorianos que viven en la superficie lo viven como uno de los peores destinos posibles, y quieren con locura volver a las profundidades, donde pueden quitarse el traje espacial y convivir con los suyos. Toda Nueva Alemania está dirigida, sobre todo, por seres humanos, aunque esto no es sinónimo de libertad. Cualquier error se pena con duras penas de cárcel o trabajos forzados, y todos los funcionarios saben que en cualquier momento un espía puede estar escuchando. Los nestorianos se aseguran de que los humanos al cargo no intentan nada raro, y nunca permitirán un segundo intento. Mientras, los servicios de información (espionaje y vigilancia de ciudadanos) son dirigidos por nestorianos, salvo las labores administrativas y los soplonés a sueldo, por lo que ningún humano podrá encubrir las acciones de otro mientras finge vigilarlo para sus amos extraterrestres.

Un mundo bien pensado, donde la paranoia y el miedo te mantienen ocupado y feliz.

LO QUE OCURRE EN GERMANIA SUMERGIDA

Germania Sumergida es un precioso mosaico de bellos edificios dañado únicamente por unas feas y enormes burbujas de cristal decoradas con esvásticas, colocadas sobre algunos de los edificios donde viven los humanos allí destinados. El proceso de un nestoriano para respirar bajo el agua es doloroso, pues debe dejar que sus pulmones se llenen de agua, en un proceso similar a ahogarse, con la diferencia de que el resultado es el de poder respirar. Para salir del agua, deben hacer el proceso inverso, vomitando toda el agua de sus pulmones para poder respirar por sus tanques de oxígeno. Por eso rechazan siempre que pueden ir a la superficie y mandan a los humanos a Germania Sumergida para cualquier nimia cuestión.

Las burbujas son los únicos lugares que pueden visitar los humanos, pero no porque lo demás esté restringido, sino porque es el único sitio con oxígeno para respirar. Se entra por un ascensor en su parte baja, que se drena a medida que sube, por lo que hay que entrar y salir con trajes de buzo. Aquí, humanos y nestorianos celebran comités para decidir asuntos importantes para Nueva Alemania y el mundo. Luego, los humanos deben salir de la burbuja y meterse en uno de los zeppelines, ahora sumergidos, que los recogen y los llevan a la superficie.

Gran parte del ejército aéreo nestoriano está sumergido junto a la ciudad. Cientos de zeppelines y sus cazas, con motores anfibios que funcionan perfectamente en cualquier condición, protegen permanentemente la ciudad ante cualquier amenaza. Los nestorianos saben que no deben preocuparse por los rumores de guerra del exterior, ya que pueden usar estas naves como escudos móviles contra las bombas y, además, perseguir a los humanos con una maniobrabilidad muy superior en el agua.

Como última forma de defensa, los nestorianos tienen algo que se podría considerar rehenes. Miles de humanos viven en Germania Sumergida, desde cónsules hasta administrativos, todos obligados a permanecer en sus jaulas de cristal, sabiendo que la más mínima explosión resquebrajaría la cúpula y mataría a todos sus habitantes. Últimamente, temiendo un ataque cercano, los nestorianos celebran más y más reuniones, para que gente importante no solo de Nueva Alemania, sino del resto del mundo, se vea obligada a desplazarse allí como un escudo humano permanente.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE IHREM KAMPF

DEFICIENCIAS: Población, Racismo, Guerra, Inmigración.

VIRTUDES: Tecnología

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL D
PERSONAJES NO JUGADOR

EJÉRCITO NESTORIANO

TANQUE ANFIBIO NESTORIANO

Es un tanque que mantiene una atmósfera propia, para que los nestorianos puedan operarlo sin usar uniforme. Aun así, la gran mayoría de ellos están modificados para albergar una dotación mixta de nestorianos (los oficiales) y humanos. En este caso, los nestorianos llevan escafandra. Tiene Coraza 20 y para derribarlo hay que conseguir un Nivel de Éxito de 80.

☛ **Cañón de energía (200):** El cañón puede disparar cada tres turnos. Con un impacto directo hace daño +50.

☛ **Metralleta de energía (∞):** Tiene una metralleta montada en la parte superior. Hace daño +6 / +4



VEHÍCULO DE TRANSPORTE

Tiene Coraza 5 y para derribarlo hay que conseguir un Nivel de Éxito de 30.

Puede transportar 20 soldados sentados sin estrecheces

MOTOCICLETA CON SIDECAR

Tiene Coraza 5 y para derribarla hay que conseguir un Nivel de Éxito de 10.

El sidecar tiene una mampara de cristal extraíble para transportar a un nestoriano sin escafandra.



EJÉRCITO HUMANO



TANQUE LIGERO DE ENERGÍA

Diseñado para avanzar rápido en el campo de batalla, triplica la velocidad del tanque nestoriano. Tiene Coraza 10 y para derribarlo hay que conseguir un Nivel de Éxito de 50.

- ☛ **Cañón de energía (50):** El cañón puede disparar cada tres turnos. Con un impacto directo hace daño +50.
- ☛ **Metralleta de energía (200):** Tiene una en cada costado y otra en la parte superior. Hace daño +6 / +4

SUBMARINO DE ENERGÍA

Tiene Coraza 30 y para derribarlo hay que conseguir un Nivel de Éxito de 80.

- ☛ **Misil guiado (20):** Con un impacto directo hace daño + 50.



BOMBA DE PROFUNDIDAD

Una vez alcanza el agua, activa sus hélices y alcanza el fondo marino en 4 turnos.

Con un impacto directo hace daño + 100.

PALACIO DEL GOBERNADOR

ESCENARIO



Todas las dependencias oficiales de los diferentes estados que conforman Nueva Alemania están cortadas por un patrón similar: edificios enormes y grises, intentando demostrar el poder de los nestorianos con la arquitectura.

El Ministerio de Propaganda es el que más poder tiene, pudiendo llegar a prohibir leyes ya aprobadas, pero solo lo hará para censurar información del exterior y para dar cohesión entre sus estados con ciertas restricciones comunes para todos. El gobernador tiene bastante libertad dentro de las directrices del Gobierno central y, mientras haya presupuesto para llevar a cabo sus propuestas, no se le ponen trabas. Casi nunca.

De vez en cuando, un nestoriano aparece para dar órdenes muy concretas al gobernador, que debe acatarlas sin hacer preguntas. Mientras, la vida es terroríficamente monótona, con salas de tortura ocupadas las veinticuatro horas y reuniones para decidir la forma más eficiente de matar a los judíos.

Un PJ que sea administrativo verá cómo pasan por sus manos miles de informes para la captura y la tortura de sospechosos de ser de otra raza.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Modificar informes para salvar a gente y ser descubierto.
- 🕒 Ser el gobernador de una pequeña localidad y alojar a gente de otras razas.
- 🕒 Maquillarse a diario para confundir a la policía.
- 🕒 Liberar a un amigo que ha sido llevado a la sala de torturas.
- 🕒 Liberar a alguien no ario que ha recibido la ayuda de los PJ pero ha sido capturado. Ahora amenaza con delatar a los PJ.
- 🕒 Presentarse como rivales a las elecciones a gobernador.
- 🕒 Crear informes falsos e incriminar como *raza inferior* a un alto cargo.

RECLUTAMIENTO

ESCENARIO



Desde que Europa fue oficialmente tomada por los alienígenas, en el resto del mundo hubo una campaña feroz de reclutamiento. Casi toda persona desplazada por la guerra tuvo que pasar duras pruebas y exigencias. Muchos países obligaron a todo aquel que entrara en ellos a pasar un adiestramiento militar, intentando así suplir todas las bajas que sus ejércitos habían sufrido y forzándolos a cobrar sueldos irrisorios.

En el último año, el reclutamiento es más feroz aún, ya que el ataque definitivo a Nueva Alemania está cerca. En todo el mundo se ha bajado la edad de reclutamiento a los dieciséis años, y los criterios para descartar a alguien como no apto se han rebajado. Muchos chicos y chicas están siendo preparados por instructores militares que no tienen problema en enseñarles a matar y a odiar a los extraterrestres.

Son chicos demasiado jóvenes que estarán marcados de por vida en un ejército que ocupa más del setenta y cinco por ciento de la población mundial, por lo que una derrota destruiría la sociedad: ¿el precio a pagar por la victoria?

COSAS QUE HACER:

- ☛ Esconder a menores para que no se los lleven a la guerra.
- ☛ Sobornar a un funcionario para que no recluten a un PJ.
- ☛ Entrar como voluntario en el ejército contra los nestorianos.
- ☛ Huir a otro país.
- ☛ Recibir una importante suma de los nestorianos a cambio de iniciar un conflicto bélico contra otro país como distracción.
- ☛ Dirigir la fuga de un campamento militar desde fuera.
- ☛ Sabotear maquinaria del ejército.
- ☛ Desertar antes del ataque.
- ☛ Capturar un tanque nestoriano y cruzar la frontera con él.

EL ATAQUE

ESCENARIO



Cuando por fin empiece el ataque contra la ciudad sumergida, la suerte estará echada. El fin de los nestorianos o de la humanidad se decidirá en dicha batalla, y solo el DJ podrá decidir quién gana.

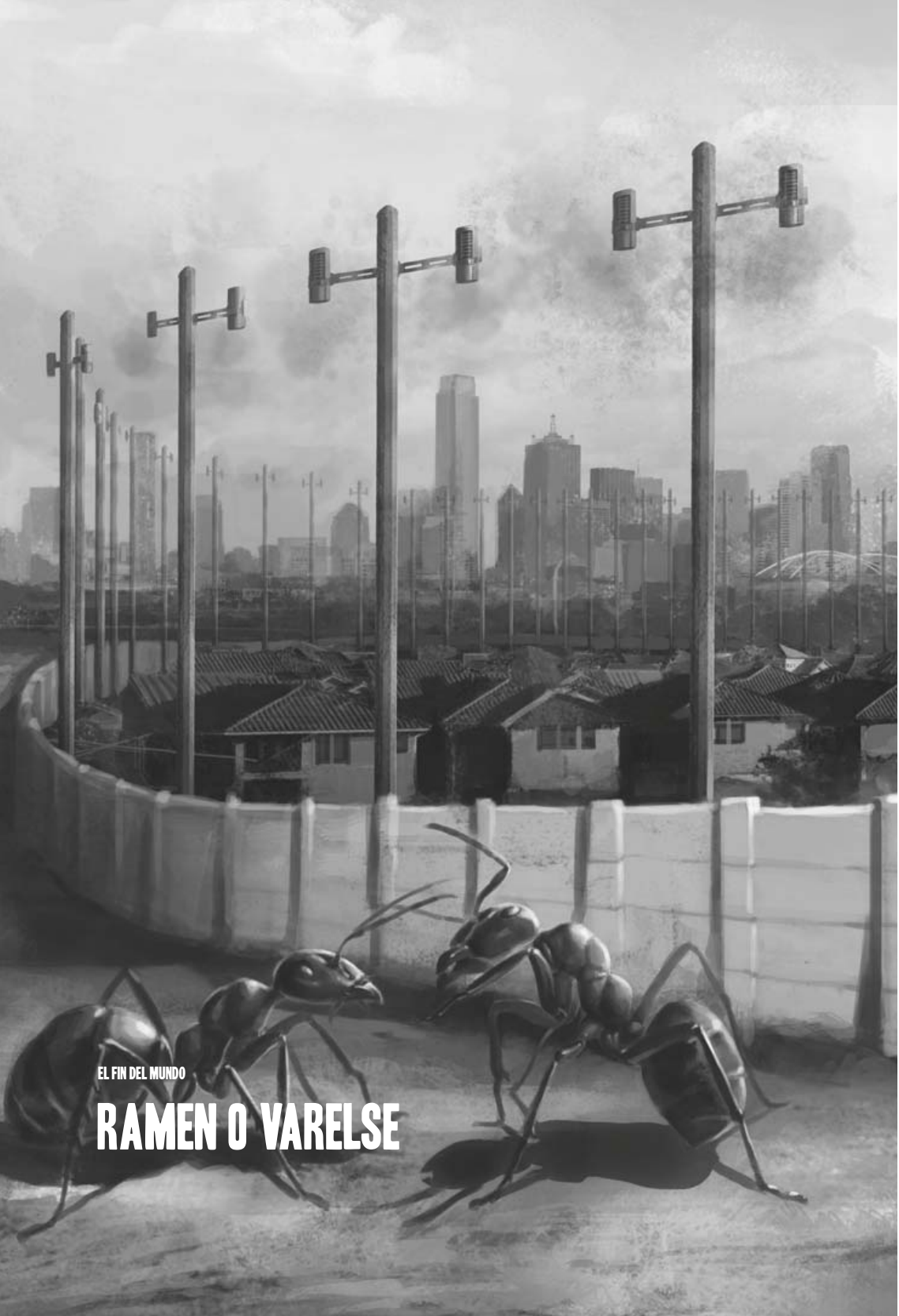
Las fuerzas están muy equilibradas y, aunque las grandes bajas van a sufrirlas los nestorianos (ya que el ataque es en su casa), la ofensiva de los humanos es desesperada y definitiva. TODAS las tropas humanas están ahí, golpeando a la vez. Miles de soldados con trajes de buzo cargando mientras cientos de submarinos, barcos y aviones no dejan de lanzar bombas desde la superficie.

Lo más probable es que, si la batalla se alarga lo suficiente, la victoria sea para los nestorianos, ya que tienen tropas de reserva en la frontera de Nueva Alemania que podrían venir en cualquier momento. Por eso, el ataque humano está diseñado para ser efectivo en poco tiempo.

Se lanzarán tantas bombas que, si consigue impactar solo un sesenta por ciento de ellas, la temperatura subirá tanto que el agua empezará a hervir. Será una masacre en todos los sentidos.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Refugiarse bajo una cúpula que es alcanzada por bombas.
- 🕒 Tratar con un nestoriano que contacta con los PJ. ¿Espía aliado o trampa?
- 🕒 Sobrevivir después de que un zeppelin embista al submarino de los PJ, partiéndolo en dos.
- 🕒 Ver cómo una bomba de profundidad alcanza a un escuadrón humano.
- 🕒 Sobrevivir a la emboscada de unos nestorianos ocultos en el fondo marino, entre corales.
- 🕒 Disparar desde la costa a los refuerzos que vienen al rescate en zeppelines.
- 🕒 Enterarse de que un país retira sus tropas en medio del ataque y se cambia de bando.



EL FIN DEL MUNDO

RAMEN O VARELSE

INVASIÓN ALIENÍGENA — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 4



—¡Mirad lo que traigo! —dice María mientras pasa al salón.

Simón da un brinco hacia atrás al ver quién la acompaña.

—¿¿HAS TRAÍDO UN HORMIGANTE A CASA??

La hormigante, claramente una obrera, está husmeando por todos lados, pero María pulsa un botón de su aparato y el alienígena se sitúa obedientemente detrás de ella.

—Es inofensivo. —María señala el aparato—. Lo tengo controlado.

—Joder, María. —Pedro señala el muñón de la pierna de Simón—. Ya te vale ¿No?

—Jo, es que no entendéis al pobre bicho. Para él solo eras una...

Simón se levanta del sofá y coge el bastón, empuñándolo como si fuera un arma.

—¡¡A la mierda tú y tu puta gilipollez *ramen*!! Son monstruos y hay que matarlos a todos.

—¡Ey! —Gabriel intercede—. ¡Haya paz!

—¿Has dicho un taco? —María sigue impresionada por Simón—. Yo...

Unas tenazas seccionan su cabeza.

El hormigante corre hacia la ventana. Gabriel se le interpone y la criatura le corta un brazo. Cuando empieza a gritar, lo empuja por la ventana. Simón intenta golpearlo con poco éxito. El alienígena se encarama a la pared y una flecha clava su torso contra el marco de la ventana, impidiéndole seguir.

El que acaba de disparar es Juan con su ballesta. La empieza a recargar mientras el resto apalea al hormigante hasta que deja de moverse. Simón cae de rodillas a continuación y empieza a llorar de impotencia, recogiendo la cabeza de María del suelo.

—Ya está bien. —Se limpia las lágrimas—. Vamos a quemar ese puto hormiguero.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

MÁS que un enemigo, los hormigantes son ya una realidad. En diez años se han extendido tanto y han creado tantas nuevas colonias que nada de lo que es capaz el ser humano puede erradicarlos del planeta. En lo que tarda un ejército en limpiar un hormiguero, tres más se han podido crear, y un hormiguero antiguo ha sido recuperado por una nueva hormigante reina que aprovecha la estructura preexistente.

Además, las grandes ciudades están completamente tomadas por diferentes colonias que ahora pelean por los restos de comida o de los pocos cadáveres que a día de hoy puedan quedar. El ecosistema está totalmente destruido y se dice que de todas las variedades de flora y fauna del mundo terrestre (que no acuático) ha sobrevivido solo el diez por ciento. Aun así, no hay manera de contabilizarlas, ya que casi todo el terreno libre del planeta está infestado por hormigantes, y las expediciones son peligrosas como poco. Los líderes políticos y militares de cada país, poco a poco, se fueron dando cuenta que debían comunicarse de alguna manera con los hormigantes e intentar llegar a una especie de acuerdo de paz.

El gran debate surgió cuando algunos decían que aquello era imposible y que la única forma de comunicarse con los hormigantes era con un fusil de por medio. Como respuesta, Stuart Hewlett fue a la Organización de las Naciones Unidas y dio un inspirador discurso sobre el problema de intentar erradicar la primera muestra de vida extraterrestre que encontramos. El científico citó una obra de ciencia ficción para subrayar dicha importancia: *La saga de Ender* de Orson Scott Card. En dicha obra se habla de los conceptos *ramen* y *varelse* como formas de catalogar a los seres de otras especies. Según Scott Card, una criatura sería *ramen* si, pese a tener una forma y sociedad totalmente diferente a la humana, puede darse la comunicación con ella a cierto nivel y, por lo tanto, llegarse a acuerdos. En contraposición, con los *varelse*, pese a ser criaturas inteligentes, no es posible ninguna clase de comunicación.

Después de explicar estos dos conceptos, preguntó a los presentes: «¿Los hormigantes son *ramen* o *varelse*?».

El debate que siguió después ha sido repetido y estudiado durante años, considerándose uno de los más ricos e interesantes sobre biología y sociología que se han dado, aunque no se llegó a ningún consenso. La mayoría de países optaban por destruir a cualquier hormigante a la vista, pero no todos reaccionaban así. Algunos países estaban desarrollando ya de manera profesional e industrializada productos químicos que emulaban las feromonas lo suficiente como para engañar a los hormigantes soldado y obrera. Habían conseguido, hasta cierto punto, una manera de comunicarse con los extraterrestres, por lo que apostaron por la concepción de los hormigantes como *ramen*.

Con el conocimiento de las feromonas artificiales, construyeron unos ambientadores enormes que pulverizaban al entorno feromonas que decían «No pasar», creando zonas donde los hormigantes no podrían llegar y, por lo tanto, resguardadas de los ataques. Se comercializaron en todo el mundo, siendo sus mayores compradores los propios países que, en un principio, no habían apostado por ello. Se instalaron mástiles rodeando las ciudades, como si fueran vallas invisibles,

pudiéndose de esta manera recuperar lugares abandonados para la población humana. Incluso cuando estas barreras de feromonas se comercializaron, había mucha gente que seguía diciendo que no se debía confiar en los hormigantes. Las feromonas no son una verdadera forma de comunicación porque no es bilateral. Solo consisten en dar órdenes que los hormigantes no pueden negar, lo que los convertiría de nuevo en *varelse*, especies con las que no es posible hacer tratos o comunicarse de una manera correcta.

Muchos grupos se quejaron de que se empleaban las feromonas de forma incorrecta, reconduciendo a los hormigantes a trampas donde eran exterminados o impidiéndoles tanto el paso que no podían conseguir comida de ninguna manera. Las protectoras de animales quisieron regular su uso, pero los intereses mundiales eran demasiado extensos. Los países *varelse* hicieron un gran descubrimiento. Usar las feromonas artificiales en lugares cercanos a un hormiguero es inútil. Allí, los hormigantes pueden recibir perfectamente las órdenes telepáticas de la mente colmena y, aunque reciban la orden contradictoria de la feromona artificial, no son engañados. Esto se aprendió por las malas, es decir, entrando con feromonas en un hormiguero y siendo masacrados por los soldados que allí esperaban.

Stuart Hewlett siguió con su cruzada para ayudar a la convivencia entre hormigantes y humanos, así que financió el mayor laboratorio de mirmecología del mundo, usando el dinero que daban sus libros y sus conferencias por todo el mundo para ello. Después de cerca de un año de investigación, la entrega por fin dio sus frutos y se consiguió construir, por primera vez, el primer traductor de feromonas del mundo. Usando un funcionamiento muy parecido al del ambientador de feromonas, el aparato tenía varios botones que enviaban diversos mensajes y un receptor que rastreaba nuevas feromonas en el entorno. Su función era la de detectar el mensaje exacto que cualquier otro hormigante le estuviera mandando al receptor y traducirlo a texto. Así, por fin, Stuart pudo hablar por primera vez con una hormigante reina de igual a igual.

Siete años antes de empezar la Crónica del Año Diez, Stuart fue a un hormiguero y, con ayuda del traductor, pidió que lo llevaran delante de su líder. Los hormigantes, confusos, lo hicieron, y después de unos tensos momentos en la cámara de acoplamiento en los que la hormigante reina se empezó a sentir amenazada, Stuart pudo convencerla de sus buenas intenciones. Por primera vez en la historia, se hizo un trato que delimitaba las áreas donde unos y otros podían vivir, como si fueran fronteras de diferentes países.

La hazaña se grabó en vídeo y se transmitió a todo el mundo, resultando una gran revolución para todos. Los movimientos pacifistas empezaron a gritar «¡No son *varelse*!» mientras que aquellos que seguían pensando que lo mejor era aniquilarlos como una plaga más solo decían que no era admisible una negociación cuando los propios alienígenas habían tomado esas zonas por la fuerza. «Si son *ramen*, deberían ver el daño que han hecho e irse del planeta para no volver jamás», decían. La discusión estaba lejos de terminar, pero Stuart había conseguido un gran avance para el acercamiento de las dos especies. Muchos movimientos pacifistas empezaron a proteger hormigueros con cadenas humanas, y los enfrentamientos ideológicos se fueron caldeando. En el punto álgido de los enfrentamientos se produjeron incluso asesinatos, lo que inició unos disturbios de escala global bastante serios. Llegado el momento, los gobernantes tuvieron que zanjar el asunto.

En el momento de iniciar la Crónica del Año Diez, el mundo está dividido entre dos tipos de países, los países *ramen* y los países *varelse*. Los *ramen* han decidido cohabitar con la nueva

especie y repartirse espacios de tierra, e incluso en algunos casos se ha conseguido que los propios hormigantes den una parte de la comida que recolectan en concepto de «cesión de espacio interespecie» o cualquier otro eufemismo que el Estado quiera utilizar para describir la situación. Por su parte, los países *varelse* utilizan todas las estrategias que pueden para destruir a los hormigantes, habiendo ganado algunas batallas y perdiendo el resto. Sus habitantes viven en un miedo constante, y los hormigantes han empezado a responder de forma mucho más agresiva a cualquier ser humano que se acerque.

En un mundo donde la mitad de la población considera enemigos a los hormigantes y la otra mitad los considera aliados, el enemigo siempre será el que piense distinto que tú.

EL ENEMIGO

La población está muy mermada y, aunque los censos todavía no tienen cifras exactas, se estima que solo el cincuenta por ciento de la población humana ha sobrevivido a la invasión. El daño al medio ambiente es irreversible, y la tala masiva por parte de los hormigantes, así como el daño a la propiedad privada y la extinción de especies, ha provocado un daño mayor que cualquier holocausto sobre el planeta. Puede que la guerra, como tal, haya acabado, pero, ¿hasta qué punto es lícito hablar de paz entre especies cuando una de ellas ha cometido el mayor genocidio de la historia del planeta Tierra?

La idea de aniquilar a los hormigantes no es tan sencilla ya que, incluso en el improbable caso de conseguir una forma segura de matar a los alienígenas, las consecuencias internacionales podrían ser desastrosas. Los hormigantes no saben de fronteras entre países (o es algo que no les importa), y algunos hormigueros pueden estar justo en medio de dos de ellos con filosofías absolutamente contrarias. Además, no hay que olvidar que, por mucho que la ley de un país diga una cosa, sus ciudadanos no tienen por qué estar de acuerdo con esa visión.

Habrà muchas manifestaciones, algunas muy violentas y otras muy moderadas, para defender una y otra causa. Los defensores más radicales de la visión de los hormigantes como *ramen* estarán más que dispuestos a encadenarse a un hormiguero para obligar a los soldados a perdonarles la vida, incluso si estos actúan con todas las de la ley. Podrán sabotear maquinaria o incluso modificar los traductores de feromonas de los soldados para que no puedan obligar a las criaturas a huir.

En el caso contrario, los más radicales entre los que tienen a los hormigantes por *varelse* acudirán a los hormigueros de noche con camiones cisterna llenos de gasolina para quemar vivas a las criaturas mientras taponan la entrada. Comprarán barreras de feromonas en cantidades masivas y construirán trincheras para evitar que los hormigantes salgan, lanzando a los manifestantes que aparezcan a las fauces de los alienígenas. Algunos científicos, aliados de los radicales, harán exámenes sismográficos para determinar dónde están los hormigueros y atacarlos con bombas de profundidad desde fuera. Así, con algo de suerte, podrían matar a la hormigante reina.

Batallas sin mucho sentido, muertes derivadas de actos vandálicos e incluso asesinatos en callejones son algunas de las consecuencias de estas acciones. Y mientras, el Gobierno de cada país hace lo posible por esconder esos crímenes de odio, centrando sus esfuerzos en asegurar o eliminar a los hormigantes.

Será un toma y daca en el que ninguno de los dos bandos ganará nunca. Los hormigantes seguirán formando periódicamente nuevas colonias, y cada nueva hormigante reina significará un pacto nuevo que se debe hacer. Algunos países intentan hacer pactos con las colonias para que no produzcan más hormigantes reina, como un posible control de población, pero eso no es eficaz. El problema principal de los tratos es que los conceptos como «control de población» o «impacto ambiental» no se saben traducir todavía al idioma de las feromonas, si es que existe una traducción. Por eso, de todas las veces que se ha conseguido firmar un trato en ese sentido, ha sido incumplido por los hormigantes con toda naturalidad, como si ni siquiera entendieran que tener una nueva hormigante reina es incumplir lo acordado.

El ejército, sea *ramen* o *varelse*, mantendrá un control exhaustivo de las colonias hormigantes e intentará crear un perímetro de seguridad para que nadie se acerque sin autorización. También las ciudades estarán vigiladas, y el uso de las feromonas para reconducir a los hormigantes a otros lugares será de lo más normal. Incluso con todas estas medidas de seguridad, de vez en cuando se encuentran cadáveres. El problema de las feromonas es que, aunque dan órdenes, no son efectivas si contradicen las indicaciones de la hormigante reina. De esa manera, en momentos de escasez, es posible que los hormigantes pasen la frontera y se internen en alguna ciudad en busca de comida entre los humanos. Si un hormigante se siente amenazado por una persona que grita al verlo o un coche que lo golpea por accidente, y aunque el hormigante esté solamente de paso, habrá conflictos que probablemente terminen con la muerte de uno de los dos.

Si el que muere en ese conflicto es el hormigante, no habrá mayor problema. La hormigante reina lo verá como algo normal y el problema no pasará de ahí. Pero si muere el humano, la sociedad no lo va a ver igual y, aunque sea un país *ramen*, no habrá otra opción más que considerar a la hormigante reina como una criminal por la acción de su obrera. Por eso, las visiones *ramen* o *varelse* no son realmente buenas para ser adoptadas por el Gobierno e impuestas al pueblo. Todos los países, en mayor o menor medida, saben que es una situación imposible de mantener y que obligar a todo el pueblo a asumir una u otra postura es inaceptable. Todos saben que deberán deshacerse de los hormigantes antes o después.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Algunos países han anunciado que están libres de cualquier amenaza hormigante, eliminando todas y cada una de las colonias de hormigantes y colocando la barrera de feromonas en toda la frontera. El gasto militar es inmenso y continuo, viviendo estos países en tensión constante. En el momento en que las feromonas se acaben, los hormigantes volverán a intentar tomar los hormigueros destruidos. Por si fuera poco, no todo el mundo está de acuerdo en decir que dichos países están libres. En Georgia, país que había declarado haber erradicado a los hormigantes, hay imágenes que muestran colonias en perfecto funcionamiento.

Sea o no sea real, el anuncio de que un país está libre de hormigantes ha empujado a mucha gente a ir allí, animada por la idea de un lugar aparentemente seguro en el que la guerra interna por los derechos de los alienígenas ha sido erradicada por completo. Fueron momentos de bonanza económica, con una inyección de población muy necesaria y una situación cercana al pleno empleo gracias al gasto militar. Solo un par de años más tarde, esta economía empezó a fallar, ya que la economía internacional se está inclinando hacia los países que han ayudado a los alienígenas. ¿Por qué?

Hay teorías conspiranoicas para todo, desde que las hormigantes reinas están controlando telepáticamente a los líderes mundiales para que se rindan hasta que los gobernantes están asesinando a la población humana para disminuir el gasto público y por eso mejora la economía. La realidad es bien diferente, y es que los humanos han aprendido a utilizar un nuevo y perfeccionado sistema de combustión. Los hormigantes saben destilar, con la podredumbre de los alimentos recolectados unida al ácido que segregan de sus mandíbulas, un potente combustible. Este combustible fue el mismo que utilizaron para llegar a nuestro planeta. Por eso, el tributo que pasan los hormigantes a las naciones que los protegen no es comida, sino combustible listo para su uso.

Durante un tiempo esto se llevó en secreto para no tener que declarar este cambio y mantener intactos los acuerdos comerciales con otros países, pero finalmente se tuvo que admitir que las reservas de combustible de los países *ramen* dependían, casi únicamente, de los hormigantes. Los países árabes, con un crecimiento económico impresionante gracias al petróleo, han sido los más afectados por este cambio, por lo que rápidamente han reaccionado convirtiéndose en *ramen* en cuanto han conocido la noticia. Otros países, antiguas potencias que habían repudiado a los hormigantes, han preferido criminalizar a los países *ramen*, eliminando cualquier comercio con ellos y renegando de ellos oficialmente.

INFORMACIÓN

ADICIONAL

¿ES MI PAÍS RAMEN O VARELSE?

No se ha especificado, salvo algunas excepciones, la naturaleza de la relación de cada país con los hormigantes. Esto es así para que el DJ pueda decidirlo. Quizás tus PJ se muden por necesidades de la Crónica a otro país, o estén lo suficientemente cerca de otro que sea interesante para la trama definir cómo tratan allí a los hormigantes.

En ese caso, el DJ podrá elegir lo que más le convenga. Estar en la frontera de un país *ramen* con otro *ramen* provocará problemas por ver a quién debe pagar tributos una colonia emplazada justo allí. Dos países *varelse* también entrarán en conflicto cuando un asedio en uno de los países empuje a los hormigantes a caminar hacia el otro, invadiendo territorios ajenos. Esto podría tomarse como una invasión de fronteras del país vecino y, por lo tanto, provocar una guerra si no se soluciona con diplomacia.

Todo esto por no hablar de los obvios conflictos entre dos países de diferente filosofía, ya que en una frontera entre un país *ramen* y otro *varelse*, gran parte de los planes concernientes a las colonias que allí se encuentren pueden irse al traste. Como DJ, elige cualquier versión y sácale todo el jugo que puedas.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

España es uno de esos países que ayudan a los hormigantes. Fue uno de los primeros en empezar a hacerlo, y es el que tiene una mayor proporción de hormigueros reconocidos respecto a su población en el mundo entero, por lo que se ha convertido en una especie de símbolo a favor de los derechos de estas criaturas. Tanto es así que el propio Stuart Hewlett ha cambiado su vivienda permanente de Inglaterra a España para, con su decisión, apoyar las políticas de España que tanto bien están haciendo por la integración de los hormigantes y humanos. O eso dice él, porque España es el país *ramen* con más muertes relacionadas con hormigantes del mundo. Lo que no se suele contar es que cualquiera de los países *varelse* supera ese número, pero teniendo en cuenta la población de España respecto a algunos otros países, es un mérito.

En cualquier caso, la economía de España lleva unos cuantos años en pleno crecimiento y ahora se sitúa entre unas de las más punteras de todo el planeta. Las relaciones con los hormigantes le dan una cantidad tan grande de carburante que el desempleo es de los más bajos de Europa por el mero hecho de tener que procesarlo todo. También el Ejército está muy saneado y ha crecido un trescientos por ciento, por lo que, entre el número de muertes y los puestos de trabajo creados a raíz de todo lo demás, España está muy cerca de llegar al pleno empleo. Son buenas noticias para el país, que ha conseguido entrar en el G-8 casi sin esfuerzo.

Lo bueno no puede durar, por lo que unos días antes de iniciar la Crónica del Año Diez ocurrió una gran desgracia. Stuart Hewlett descubrió una nueva colonia a las afueras de la Línea de la Concepción, en Cádiz, y fue allí a concretar un nuevo pacto con los hormigantes. Era un trabajo rutinario hasta que, en el camino a la cámara de acoplamiento, se derrumbó un túnel bajo sus pies y Stuart cayó justo en la cámara de cría, aplastando a varias larvas y siendo devorado por el resto. La conmoción ha retumbado en el mundo entero y el debate sobre los peligros de contactar con los hormigantes está más encendido que nunca. Algunas voces dicen que vieron a alguien entrar en la colonia la noche anterior con ayuda de un traductor de feromonas y una mochila en la espalda que más tarde salió sin dicha mochila. Por eso las sospechas apuntan al peñón de Gibraltar, un lugar muy cercano y propiedad de Gran Bretaña, uno de los países que más han sufrido el declive económico tras decidir ser un país *varelse*.

Todo esto es una gran teoría de la conspiración, y los testigos no son nada fiables. Los datos parecen apuntar a un derrumbe fortuito y no provocado por causas artificiales, pero es fácil argumentar que es el primer caso conocido de un túnel hormigante que se derrumba. También es fácil argumentar que los culpables son los españoles, ya que a España, con un Ejército y un poder económico enorme, le interesa generar polémica para iniciar un conflicto con Inglaterra. Nadie se pone de acuerdo.

Sea como sea, todo esto supone que las diferencias entre los países *ramen* y *varelse* sean cada vez más peligrosas. Algunas voces afirman que se avecina una guerra entre las dos filosofías. ¿Será verdad? ¿Se resolverá la muerte de Stuart? Solo el DJ lo podrá decir.

LO QUE OCURRE EN LAS CIUDADES

En las ciudades españolas están de luto. La mayor parte de la población española está a favor de la labor de Stuart, un hombre querido por todo el mundo *ramen*, así que su pérdida supone un duro mazazo para ellos. Hay vigiliats y manifestaciones, abucheos y un gran sentimiento de pesar en la población civil. Mientras, desde el Gobierno desean poder resolver el caso lo antes posible para salvarse de posibles revanchas civiles.

El número de ciudades en el mundo se ha reducido a un ochenta por ciento, y su población se ha visto reducida hasta el punto que una ciudad de más de cien mil habitantes se considera una población masiva. La vida en cualquier ciudad, grande o pequeña, se parece al Salvaje Oeste. Incluso en las ciudades grandes, los peligros relacionados con las bestias salvajes, aunque reducidos, siempre están presentes. La propia policía de la ciudad tiene un trato más cercano con la gente y suele conocer a los habitantes de su distrito por el nombre, como en un pueblo.

La población está muy acostumbrada a lidiar con algún hormigante que pase la barrera de feromonas en busca de comida y monte un atasco o incluso mate a alguien, por lo que los ataques de histeria son muy infrecuentes. Incluso con una población preparada, matar hormigantes es difícil, ya que disparar armas de fuego en una población civil podría ser un problema. Un tiro fallido podría matar a alguien, y uno certero asustaría al animal, que podría matar a alguien intentando huir. Algunas ciudades tienen apostados francotiradores con sedantes para buscar y neutralizar hormigantes, pero no están bien vistos por la sociedad y no son todo lo efectivos que deberían, ya que se han dado casos de sedantes que no han llegado a atravesar el exoesqueleto de los hormigantes.

El procedimiento estándar es usar unos largos bastones eléctricos para provocarle fuertes descargas y hacer que huyan, y aunque es la policía la que suele participar en estos enfrentamientos, muchas personas los tienen como medida de seguridad. Casi nunca hay problemas al resolver estas situaciones, aunque la presencia de hormigantes soldado suele complicarlo todo bastante. Si hay algún protestante *ramen*, la policía va a tener un problema con él, ya que intentará guiar a los hormigantes fuera con traductores de feromonas, con la complicación que eso supone. En el caso de los protestantes *varelse*, los más manipuladores intentarán provocar a la bestia para que asesine a alguien y así tener excusa para iniciar revueltas.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE RAMEN O VARELSE

DEFICIENCIAS: Espacio Habitable, Seguridad, Ideología, Medio Ambiente.

VIRTUDES: Combustible

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



PROTESTANTE RAMEN

Físico 1, Mental 1, Social 2

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ «*Por el bien común*»: Tiene este Aspecto Social que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

PROTESTANTE VARELSE

Físico 2, Mental 1, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ «*Golpe rápido*»: Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



MILITAR

Físico 3, Mental 1, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ «*Entrenamiento militar*»: Tiene este Aspecto Mental que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

AUTOPISTA

ESCENARIO



El movimiento entre ciudades es peligroso, ya que muchas veces pasa muy cerca de hormigueros activos y, además, la policía no estará para proteger a los débiles. Por eso, el transporte de alimentos entre ciudades, o desde granjas se hace gracias a convoyes fuertemente armados protegidos por el Ejército o seguridad privada.

Todo el que se aventura a la carretera sin una barrera de feromonas o una torreta preparada contra hormigantes está condenado a morir en el trayecto. Los hormigantes tienen un olfato muy fino y están todo el día rastreando en busca de alimentos, por lo que incluso los convoyes protegidos pueden ser objetivo de ataques. Estos ataques son brutales, con varias decenas de hormigantes intentando volcar los vehículos, ignorando las balas y luchando por atravesar las puertas del camión para robar su contenido.

Por esa razón, las autopistas están casi vacías, y los pocos valientes que transportan los alimentos son tipos duros curtidos en la batalla contra los alienígenas que hacen lo que sea por una buena paga.

COSAS QUE HACER:

- 👁️ Sacar un camión del convoy de un hormiguero en el que ha caído mientras el resto seguía su camino.
- 👁️ Reparar la rueda de uno de los camiones, que ha sufrido un pinchazo cerca de un hormiguero.
- 👁️ Ver cómo una empresa rival sabotea la barrera de feromonas de un camión.
- 👁️ Rodear los restos de un convoy asaltado que bloquean la autopista.
- 👁️ Presenciar la lucha de dos colonias de hormigantes por el control de una zona de autopista.
- 👁️ Ser testigo del aterrizaje de emergencia de un avión en la autopista.
- 👁️ Conseguir combustible de un hormiguero cercano después de que el convoy se quede sin gasolina.

PLANTACIONES

ESCENARIO



Todas las granjas están detrás de barreras de feromonas, pero eso no les impide tener graves problemas con los hormigantes. Cuando las colonias tienen problemas para encontrar comida ignoran las barreras de feromonas del mismo modo que se internarían en el territorio de una hormigante reina rival.

Aunque en los países *ramen*, por los acuerdos con las colonias, hay menos ataques, estos nunca se detienen del todo. De forma aperiódica pero constante, todas las plantaciones sufren ataques por parte de los hormigantes. Estos ataques, que se traducen en cosechas destruidas, han supuesto que los países *ramen* empiecen a ayudar económicamente a los afectados.

El problema es que estas ayudas económicas han hecho degenerar la vida de los granjeros. Muchos desactivan su barrera para que entren los hormigantes y cobrar así la ayuda, o directamente destruyen ellos mismos la plantación y delegan la culpa. Estas estrategias son secretos a voces y cualquier granjero se sentirá terriblemente ofendido si se lo acusa.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Ver cómo un granjero rompe la barrera del vecino a causa de una rencilla.
- 🕒 Defender un camión cargado de fruta del ataque de los hormigantes.
- 🕒 Ver cómo un agente del Gobierno multa a un granjero por destruir su campo.
- 🕒 Unirse a una manifestación *ramen* que defiende un hormiguero culpable de destruir siete cultivos en un día.
- 🕒 Unirse a una manifestación *varelse* que rompe una barrera para que vengan algunos hormigantes y poder cazarlos.
- 🕒 Una hormigante reina construye su colonia en medio de una finca.
- 🕒 Quedarse sin tierras cuando el ejército las destruye para eliminar un hormiguero.

FÁBRICAS

ESCENARIO



En los países *ramen* hay una nueva industria mucho más desarrollada que en el resto del mundo. Se trata de la industria del combustible, transformada por completo gracias a los aportes de los hormigantes. El proceso de conversión del compuesto que producen los hormigantes a un carburante eficaz para motores de combustión es sencillo, rápido y muy barato.

Las fábricas no son solo centrales de producción que generan mucho material, sino también mucho dinero. Dan trabajo a mucha gente, ya sea como mano de obra, guardias de seguridad, administrativos, químicos o conductores. En todas las ciudades de un país *ramen* hay al menos una planta de conversión, ya que el material producido por los alienígenas es ingente.

Los grupos medioambientales se quejan de que no está demostrado que los efluvios de este carburante no sean nocivos para la salud, pero eso no parece importar a la mayoría, que prefiere trabajar. Por eso, es muy probable que los PJ trabajen o, en caso contrario, quieran trabajar en una fábrica. Siempre y cuando no decidan robar ellos mismos el carburante.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Unirse a un grupo armado en la toma de una fábrica para robar el combustible.
- 🕒 Participar en una huelga para pedir un aumento en la que los piquetes atacan un depósito, que vierte todo el combustible.
- 🕒 Enterarse de que otra empresa ha abierto para hacerse con el control del carburante.
- 🕒 Defenderse de una colonia de hormigantes, que, confundidos por el olor, piensan que el lugar es otra colonia.
- 🕒 Huir de un incendio.
- 🕒 Desarrollar una enfermedad. ¿Será por el trabajo?
- 🕒 Recibir dinero de un espía del país vecino a cambio de sabotear la fábrica.
- 🕒 Ver cómo una protesta *vare/se* toma el sitio.

REGLAS ESPECIALES

TRADUCTOR DE FEROMONAS

Por ahora, la única forma de comunicarse con los hormigantes es gracias a un traductor de feromonas. No es tan sencillo como ir a una tienda y comprarlo, pero en términos generales, si se tiene interés, se puede conseguir de forma legal y a un precio más o menos razonable, aunque todos los Gobiernos del mundo llevan un control sobre la compraventa de traductores, para saber quién tiene posibilidad de contactar con los hormigantes.

De cualquier manera, el traductor de feromonas no va a conseguir que los hormigantes hagan exactamente lo que el PJ quiera, solo le permitirá hablar con ellos. De esta manera, el personaje que tenga en sus manos el traductor podrá hacer Tiradas Sociales con la hormigante reina de cualquier colonia, incluso a través de sus súbditos, si estos se encuentran en las cercanías del hormiguero.

Como el traductor convierte las frases en emociones o indicaciones, solo se podrán traducir conceptos simples y que no incluyan términos «humanos» como *lealtad*, *cariño* o *racismo*. Los hormigantes no pueden asimilar esos conceptos y ya suficiente trabajo hacen al entender que los humanos son cada uno una colonia en sí mismo. Cualquier frase compleja que se diga delante del hormigante será captada por el traductor y traducida de una manera bastante confusa, pudiendo llegar a ser malinterpretada o irreconocible por el hormigante, a elección del DJ.

Por suerte, con los años se ha conseguido mejorar los modelos de traductor, haciéndose más compactos y, sobre todo, más sutiles. Los primeros eran bruscos y todo lo que traducían parecía tajante, como una orden. A día de hoy, los traductores pueden hablar con algo más de diplomacia y «mano izquierda», por lo que según el modelo del traductor, la herramienta podría dar desde -2 a +2 a la Tirada Social.

Las tiradas serán, dependiendo del efecto deseado, de Carisma o Empatía, y la dificultad será desde 3 (pedir que te lleven al líder) hasta 9 (pedir que declaren la guerra a otra colonia) y el número de éxitos necesarios será de 2 por cada concepto importante dentro de la misma petición. Dar órdenes a la reina será un completo fracaso que se tomará como un insulto, por lo que fallará automáticamente, pero habrá otras tiradas que, directamente, fallarán. Por mucho que quiera, un PJ no podrá convencer a una hormigante reina de que comparta su hormiguero con otra hormigante reina, que lleve a cabo una acción que perjudique a su colonia o que se marche del planeta. Es más, a elección del DJ, estas peticiones podrían resultar insultantes y que la colonia decida echar (o peor, matar) al interlocutor.



EL FIN DEL MUNDO

DULCES SUEÑOS

INVASIÓN ALIENÍGENA — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 5



Simón se pone las botas de lluvia y sale a la calle, a la misma hora que el resto de compañeros, y recorre silencioso la calle llena de esporas. El departamento de Tránsito ya ha retirado el manto rojo que, durante la noche, había crecido en el espacio destinado a caminar, por lo que el pequeño sendero está libre para que Simón se dirija a su trabajo.

En silencio, como todas las copias a su alrededor, camina pacientemente las siete calles que separan su trabajo de su casa. Observa como en la plaza están quemando más productos innecesarios: CD, libros, televisores, videojuegos. Cree ver un original de Van Gogh entre las llamas. Sigue su camino.

Ya en su puesto de trabajo, descubre que lo han destinado a una nueva localización. Una discreta nota le emplaza al Departamento de Transporte. «Parece que se han dado prisa en alisar los campos de cultivo de las afueras», piensa. Recoge sus instrumentos de medición y camina otras tres calles, hasta su siguiente destino.

María lo espera allí, imperturbable. Tiene un mono de trabajo y un documento en las manos. Lo lee detenidamente. Cuando por fin levanta la mirada del papel, su mirada se topa con la de Simón.

—Se me ha emplazado aquí —dice Simón con voz completamente átona.

—Por sus conocimientos, se lo precisa en la instalación de riego en el sector 7J —contesta María. Vuelve a mirar su documento—. Vaya al garaje. Allí lo transportarán.

—Se me dijo que esa tarea se realizaría dentro de una semana.

—Las esporas han arraigado bien en el terreno. Las previsiones se han acelerado.

Simón asiente con la cabeza, recoge el papel y camina hacia el ascensor. Espera mirando fijamente hacia delante hasta que al final la puerta se abre. Entra y pulsa el botón del sótano 2. Mientras las puertas se cierran, clava su mirada en María que está firme, sosteniéndole la vista sin ninguna emoción visible.

Se cierran las puertas y Simón se desmorona. Cae al suelo y se echa a llorar. «María también es una copia. Soy el único que sigue con vida», piensa.

María sigue con su trabajo, indicando a decenas de personas que su horario se ha adelantado. «Simón también es una copia. Soy la única que sigue con vida», piensa mientras hace su rutinaria tarea.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

El mundo al completo ha caído presa de las esporas. De forma rápida y eficaz, las esporas se hicieron con el control de la mayor parte de las ciudades en solo un día. Al cabo de una semana, ninguna ciudad estaba completamente libre de las copias. Algunas personas consiguieron sobrevivir, pero todas las que intentaron hacer activamente algo contra las esporas terminaron asesinadas o asimiladas. Ya para entonces nadie tenía dudas de que, de alguna manera, todo el mundo se estaba convirtiendo en copias sin sentimientos propios. Muchos no sabían lo que estaba pasando, por lo que fueron a la policía, a los militares o sencillamente no supieron entender que lo que separaba a unos de otros era la capacidad de transmitir sentimientos. Todos ellos murieron.

La mayoría de los supervivientes de la primera oleada intentaron escapar de las ciudades, alejarse de las copias esperando que en otros lugares pudieran encontrar más humanos. Unos fueron atrapados en los controles, otros se vieron impotentes al ver que en todas las ciudades estaba pasando lo mismo. Probablemente, también murieron. Los que prefirieron quedarse en la propia ciudad pudieron aprender más sobre las copias y las esporas. Hicieron planes y espionaron a los sustitutos con la intención de descubrir más sobre ellos. Los más avisados entendieron que las copias de uno mismo se crean durante la fase REM. El resto murió.

Solo aquellos que pudieron regular su sueño, bien haciendo turnos dentro del grupo, bien con despertadores y mucho autocontrol, han conseguido sobrevivir en ese mundo repleto de copias. Incluso de esta manera, no todo el mundo ha conseguido evitar el opresivo control de las copias. Miles han caído en algún momento, mostrando un sentimiento en público y siendo ajusticiados por ello. De aquellos que se han conseguido contener, muchos también murieron. Mientras una persona tenga en su organismo algún líquido contaminado, habrá seguido formando copias en el depósito más cercano. Incluso si la copia no llegara a formarse del todo, los vigilantes habrán visto claramente que, en las cercanías, había algún humano durmiendo. Así, y aunque la copia no se llegara a formar del todo, las copias cerraban lo suficiente el perímetro como para encontrar al humano a base de hacer cortes a todo el mundo.

Diez años más tarde, en el inicio de la Crónica del Año Diez, casi todos los edificios tienen su propio depósito. Ahora la búsqueda se puede acotar muy fácilmente, lo que es un auténtico riesgo para los pocos supervivientes. Ante un problema tan grave, solo aquellos que hayan conseguido un depurador de agua tendrán posibilidades de sobrevivir, ya que todas las fuentes de agua en el mundo están contaminadas. Además, las copias hacen comida comunal con agua contaminada para todo el mundo, y negarse a comer dichos alimentos se considera sinónimo de ser un humano. Estofado, potaje, sopa y similares serán los alimentos del menú, forzando a los humanos a que se descubran a sí mismos. Para luchar contra ello, algunos humanos vomitan todo lo que comen para alimentarse luego en secreto en sus casas. Los más afortunados pueden esconder el menú para hervirlo en la intimidad de su hogar, matando a las esporas que viven en el mejunje.

La pregunta correcta entonces es: ¿cuánta gente sigue con vida en el mundo? La respuesta es incierta. No existe ningún grupo mayor de cincuenta personas en el mundo entero, y el número de grupos tampoco es elevado. Estos grupos suelen estar en sitios aislados, habiendo sobrevivido solo por el poco interés de las esporas en llegar allí. Quizás un pueblo abandonado donde puedan vivir con algo parecido a la libertad, o un campamento en mitad de la montaña, pero siempre con miedo a que alguien sospeche y los observe desde lejos. En cambio, la mayoría de los supervivientes están a su suerte, en parejas como mucho. Viven en un día a día donde no se pueden comunicar con nadie si ello no incluye dar o solicitar información, donde no se pueden desahogar de ninguna manera. La esperanza de que eso cambie en algún momento solo pasa por negar la realidad, y cada día que pasa, dicha esperanza es algo menor.

Las esporas quieren tomar el planeta, llenando por completo su superficie con esa alga roja, creciendo un poco más todos los días. Las copias arrancan puertas, ventanas, queman muebles y alisan terrenos para dejar todo el espacio posible a las esporas. Son solo herramientas para lograr ese fin, y una vez toda la superficie del planeta esté cubierta por esta alga roja, las copias serán destruidas por no tener ninguna función. Mientras, todas las plantas y animales del planeta están siendo exterminados, no solo porque se usan como comida, sino para dejar espacio al crecimiento de las criaturas por todo el mundo.

EL ENEMIGO

Las copias están ya por todos lados, en un número tan elevado como personas había en el mundo en el momento de la victoria. Solo unas cuantas personas murieron antes de poder crearse una copia, y solo unas cuantas copias murieron tras la muerte del humano original, así que el noventa por ciento de la población global ha sido convertida. Las esporas se sabían ganadoras, por lo que empezaron a hacer criba entre sus tropas, decidiendo cuáles de esas copias podían resultar útiles.

Las copias hicieron grandes hogueras en las afueras de las ciudades para deshacerse de los débiles. Todos los menores de quince años caminaron voluntariamente al interior de dichas hogueras. A ellos se unieron los discapacitados físicos, psicológicos, enfermos y ancianos, ya que no podían ayudar a las esporas en su propósito. Todas las copias se quemaron hasta que quedaron totalmente marchitas y al fin se pudieron apagar las hogueras. La población de esporas bajó drásticamente hasta un sesenta por ciento de la población total. Siguen siendo casi cuatro mil millones de individuos, mientras que los humanos, en la mejor de las estimaciones, no llegarían ni al medio millón de supervivientes, por lo que las copias son el mayor enemigo al que el ser humano se haya enfrentado jamás.

La única esperanza para los humanos es esperar. Las copias tienen la esperanza de vida del humano copiado y, de esa manera, envejecerán hasta morir y marchitarse. No envejecerán como un humano, creciendo y arrugándose poco a poco, sino que permanecerán iguales aunque por dentro estén deshaciéndose. Estas copias son estériles y, sin humanos que se reproduzcan, no tienen forma de engendrar prole, así que tendrán que darse prisa si quieren tomar la Tierra por completo.

La mejor forma de esperar, además de los lugares recónditos, es el mar. El agua salada no sirve para que las esporas generen vida, por lo que toda parte del planeta libre de tierra puede ser utilizada por los humanos para vivir en armonía. Siempre y cuando no los cacen.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Todas las ciudades del mundo tienen los operativos necesarios para ayuda a las esporas en su crecimiento. Reciclan cualquier tipo de tubería para crear cañerías que rieguen el campo y utilizan hasta el límite toda infraestructura de riego para así favorecer el crecimiento de las plantas. Las algas rojas ocupan ya el ochenta por ciento de la superficie de todas las ciudades, entrando como una enredadera por todos los edificios y creciendo sin control a un ritmo vertiginoso. Si no son detenidas, en una semana podrían tomar por completo un edificio de diez plantas.

Las copias se encargan diligentemente de podar los tramos necesarios para que los habitantes vivan, duerman y hagan su trabajo sin interrupciones. Todas las secciones de esporas que son eliminadas se trasladan con camiones hasta las afueras de la ciudad, donde se colocan para que puedan seguir reproduciéndose junto a la masa ya en aumento. Todo esto lo hacen de forma automática, ya que han sido programadas así al ser creadas por las esporas, no porque tengan telepatía o alguna otra manera de comunicarse diferente a la hablada o escrita, ni entre ellos ni con las propias esporas. La totalidad de las tareas de las copias están destinadas a esta labor y, en menor medida, a la caza de supervivientes. Por eso han creado una jerarquía muy cercana a la humana, con un gobierno dividido en departamentos para repartir las tareas importantes que necesitan las esporas para cumplir su misión.

El Departamento de Tránsito se encarga de recoger las esporas sobrantes y llevarlas al exterior de la ciudad. Tienen un duro trabajo de recogida de sustancias, pero sus empleados suelen ser aquellos con peor educación, ya que no se necesita ningún tipo de conocimiento para cargar un camión y descargarlo en otro lado. Su horario suele ser de madrugada, cuando el resto de trabajadores aún están descansando, para poder tener una mayor libertad de movimiento y, a la vez, no entorpecer el tráfico con tanto ir y venir de camiones.

El Departamento de Alimentación dosifica los alimentos y los lleva a cada uno de los habitantes de la ciudad. Obviamente, se compone casi completamente de cocineros y mensajeros. La comida se prepara en un único lugar en inmensas cazuelas que se transportan a todos los habitantes de la ciudad. Es insípida pero rica en nutrientes, ya que está hecha para ser eficiente energéticamente, no para ser saboreada y, como ya se ha dicho antes, siempre se usa agua contaminada como ingrediente principal. En la recepción de cada edificio de la ciudad, los mensajeros llevan su ración a cada habitante, dándole veintitrés minutos para ingerirla y devolver el recipiente, que se recicla para la siguiente vez.

El Departamento de Transporte es el que tiene un cargo menos rutinario. Llevan a todo el que lo necesite a cualquier otro lugar, cumpliendo las necesidades que surjan en el momento. También son los encargados de llevar de un lugar a otro los recursos necesarios, como los ingredientes para la comida, los instrumentos para aumentar la infraestructura de crecimiento de las esporas o la propia gasolina para los coches. Sus trabajadores tendrán los peores horarios, ya que las necesidades de transporte variarán mucho y estos deben estar preparados para partir en cualquier momento.

El Departamento de Eliminación de Residuos se encarga de destruir puertas y ventanas de los edificios que no son utilizados para permitir a las esporas entrar y tomar dichos lugares. Para mejorar la toma del lugar, desatornillan y destrozan todos los muebles y objetos que están dentro de dichos edificios y los lanzan por las ventana, donde otro equipo del mismo departamento recoge el material para quemarlo en una hoguera preparada para ello.

El Departamento de Caza es el encargado de monitorizar todos los recursos con controles aleatorios en busca de humanos. Las copias, al no tener órganos internos, no tienen signos vitales, así que este departamento tiene un equipo médico que toma el pulso a todos los trabajadores del lugar, además de otras mediciones que delatarían al objeto del estudio como un humano. Además, se encargan de buscar humanos escondidos en las zonas rurales o en alta mar. Están entrenados en el uso de armas y técnicas de ejecución, lo que los convierte en un duro enemigo a batir.

El Departamento de Riego es posiblemente el más importante de todos. Se encarga del mantenimiento e instalación de los conductos para regar los campos que las esporas quieren tomar. El material se consigue gracias al Departamento de Eliminación de Residuos, que no tiene problema con tirar paredes para conseguir tuberías, o fabricar nuevas a base de fundir materiales. Todo aquel que trabaja en este departamento tiene conocimientos precisos, ya sea fontanería, electrónica, física o contabilidad.

La contabilidad es vital, pues una parte importante del trabajo del departamento es la de gestionar cientos de recursos que se traen desde muchos lugares, intentando maximizar el uso de la infraestructura, estudiando también qué partes del riego pueden eliminarse de un sitio concreto para reutilizarse en otro, haciendo más eficaz si cabe la conquista del terreno.

Por último, el Departamento de Gestión es el único que está por encima del resto. Funciona como el brazo ejecutivo del gobierno y está formado sobre todo por profesores, directores de empresa, políticos y economistas. Se encargan de reorganizar los departamentos para que todos tengan lo que necesiten, desde mano de obra hasta un piso más grande, electricidad, papel, ordenadores, etc. Una vez se ha decidido el uso correcto de los recursos de cada Departamento, un pequeño equipo se encarga de hacer los cambios pertinentes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL MEJOR SISTEMA QUE EXISTE

El sistema de gobierno que las esporas han creado se ha hecho pensando que es el más eficiente para el trabajo a realizar. Cuanto más crecen las esporas, más inteligentes se vuelven, y es posible que descubran un sistema más ingenioso, más útil o que consiga una compartición de recursos mucho mejor entre ciudades.

Sea como sea, si a ti como DJ te interesa plantear un cambio en el «sistema de gobierno» propuesto por uno diferente para darle más sabor a tu Crónica, puedes hacerlo. Puede incluso que el cambio se de en mitad de la Crónica, y que el nuevo sistema obligue a los PJ a cambiarse de casa en el momento más delicado de un plan que llevaban orquestando durante varias sesiones, obligando a adelantar sus planes.

Además, los recursos se pueden acabar demasiado fácilmente. Los campos se destruyen para que la espora crezca, por lo que las cosechas se van viendo mermadas cada vez un poco más y, con ello, la fauna que se alimenta de ellas. Es por eso que quizás el Departamento de Gestión decida hacer una purga y mandar al diez, quince o incluso veinte por ciento de las copias a la hoguera para la supervivencia del resto. Incluso podría pasar que alguno de los PJ fuera elegido para ello.

LO QUE OCURRE EN TODA CIUDAD

Las ciudades tienen una cualidad terriblemente inquietante: están en silencio. Nadie habla y el tráfico es muy escaso o directamente inexistente a ciertas horas. Los pasos suenan como eco en la distancia y, si uno permanece quieto el tiempo suficiente, podría llegar a escuchar las esporas creciendo, reptando minuciosamente por el lugar.

Puede llegar a ser alienante tanta calma, pero las copias no sienten absolutamente nada. Una palabra más alta, un silbido o un susurro pueden delatar a una persona, que estará rodeada de copias en todo momento. El único momento de intimidad será en su propia casa, propiedad que ninguna copia traspasará, ya que no entiende que pueda haber algo de interés allí. En las ciudades más grandes, los edificios destinados para viviendas son más amplios y están muy cerca de los puestos de trabajo de cada habitante. En ciudades más pequeñas eso puede fallar, ya que la población erradicada no es suficiente como para que cada copia viva sola, por lo que algunos tienen que compartir piso o necesitar transporte para llegar a su puesto de trabajo.

Todo el mundo funciona como un engranaje de un reloj. Si uno falla, hay sistemas de reajuste para que otro cubra su puesto en el menor tiempo posible. Nadie se echa en falta, y la personalidad ya no tiene cabida en un sistema donde la labor de cada uno termina con su jornada laboral. Es un sistema perfecto porque nadie se queja. Es limpio y aséptico, sin personalidad ni egos que necesiten llenarse. Esta «perfección» también puede llevar a problemas. Eliminar la individualidad hasta tal punto que no importe la persona sino el cargo hace que, si un día una persona diferente está ocupando el cargo de otra, no parezca raro para las copias. Aquellos humanos escondidos, quietos durante años inhibiendo sus emociones, han entendido que es el momento de matar a las copias.

Muy poco a poco, y sin ninguna organización que los una, los humanos han empezado al fin con su contraataque. Todos los días, en todas las ciudades del mundo, alguna copia no llega a su puesto de trabajo ya que se está marchitando en un callejón con un corte en el cuello. O se quema un edificio. O el riego de una sección importante falla. Síntomas de que los humanos están empezando a devolver el golpe. No es un golpe duro, mucho menos uno final, y los humanos solo podrían ganar en el caso de que exterminaran hasta la última brizna de las esporas en el planeta. Hay mucho por hacer, y si siguen las muertes de manera periódica, las copias podrían intentar devolver el golpe.

Aun así, deben intentarlo.

LO QUE OCURRE EN EL CAMPO

En las zonas rurales casi no hay copias, sino un enorme campo rojizo que se extiende en todas direcciones. Por supuesto, algunas copias están por ahí para llevar a cabo tareas de vigilancia y reparaciones urgentes, pero no hay ningún tipo de organización que las controle. Es por eso que todos los humanos intentan con todas sus fuerzas ser seleccionados para estas labores. El Departamento de Transporte y los equipos de mantenimiento del Departamento de Riego tienen algunas unidades de forma permanente en lugares estratégicos, al igual que equipos de caza en busca de humanos fugados. Estos verán como algo raro una actividad no autorizada, pero se los puede engañar fácilmente.

Aquí no hay ningún equipo del Departamento de Tránsito que elimine la maleza roja, por lo que para avanzar en coche hay que aplastar la zona infestada. Para intentar eliminar el daño que esto supone a las esporas, el Departamento de Transporte utiliza vehículos quitanieves que encabezan cualquier convoy que se desplace fuera de la ciudad. Estos crean carreteras que se necesiten en ese momento lanzando las esporas arrancadas encima del resto. De esta manera, se daña la colonia pero se minimiza el efecto. Todo individuo que salga a las afueras con su vehículo sin quitanieves estará delatando gravemente que no es una copia.

Hay casos extremos en los que una copia puede conducir por encima de las esporas, y esto solo es justificable si el bien que va a hacer es mayor que el mal que supone la destrucción del campo de esporas. Los incendios, sabotajes y personas huidas son una prioridad, y el Departamento de Riego tiene oteadores cada cierto espacio, equipados con camiones de bomberos y armas de fuego, para hacerse cargo de esas emergencias. Luchar contra los incendios es su primera necesidad y para ello pueden utilizar las cañerías como bocas de riego, desacoplando una de ellas para conectar la salida a la manguera. En el caso de que localicen seres humanos, no escatimarán esfuerzos, aunque el número de balas de las que disponen son muy limitadas.

Las zonas infestadas de esporas son cada día que pasa un poco más numerosas, pero hay sitios a los que ni siquiera este inmenso campo puede llegar. Montañas, densas junglas y desiertos son lugares en los que el ser humano todavía puede vivir con algo de paz. Estas zonas no durarán por culpa del Departamento de Caza, que bombardea desde el aire las zonas de montaña y de bosque más denso, pero tras un bombardeo suelen dejar libre la zona durante un tiempo. El objetivo principal no es cazar humanos, sino allanar las montañas con bombas de destrucción masiva e incendiar los bosques con napalm. En definitiva, alisar el terreno para que las esporas puedan tomarlo.

LO QUE OCURRE EN EL MAR

En mitad del mar, el Departamento de Caza tiene muy claro que no debe andarse con minucias. Cientos, quizás miles de barcos siguen en alta mar viviendo al margen de todas las penurias en tierra. Se enfrentan a otras penurias, claro, como alimentarse únicamente de pescado (con las enfermedades que eso conlleva) y tener solo agua potabilizada para beber. Las averías pueden resultar mortales y las tormentas auténticos desafíos, así que no habrá ni un minuto de tregua porque hasta el más mínimo acercamiento a la costa puede significar la muerte.

En el otro bando, una gran flota de barcos, aviones y submarinos está peinando todos los océanos en busca del siguiente pesquero lleno de inútiles humanos. No les interesa para nada ninguno de ellos, ni siquiera como copias, así que no intentan hacer nada con ellos que no sea matarlos. No tienen piedad, e incluso algunos lugares como plataformas petrolíferas o pequeños atolones han sido destruidos por la gran flota, con idea de que nunca nadie ponga el pie en ellos. Son un enemigo peligroso, y todos sus navíos son militares, por lo que cualquier otro barco que vean es juzgado sospechoso y culpable, y derribado con toda la fuerza disponible, incluyendo misiles desde los submarinos y aviones que despeguen desde los portaviones.

Todos los barcos tienen un emplazamiento en el mar y unas zonas de búsqueda, por lo que encontrar un barco en las inmediaciones es algo extraño. Unos PJ avispados pueden razonar que estaban persiguiendo a alguien y lo han perdido, pero deberán mostrarse pruebas de que esto ha ocurrido. Por eso, en el caso hipotético de que un grupo de humanos encuentre un barco militar desocupado o decore el que ya tiene para que lo parezca podría engañar a las copias, pero por poco tiempo.

Nada más ver un barco ajeno al suyo, desde el barco de las copias se pide el código de verificación. Un código de 27 cifras que cambia semanalmente el Departamento de Gestión para evitar que nadie pueda hacerse pasar por amigo. Incluso con el código de verificación correcto, el barco de las copias manda una lancha a comprobar lo que ocurre en el otro barco, haciendo un corte en la mano a cada tripulante para comprobar que no son humanos. Es muy difícil engañar a las copias que ya están sospechando, así que la mejor estrategia siempre es la de tener un buen motor, un buen radar y unos grandes reflejos para poder esquivar siempre a estas embarcaciones.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE DULCES SUEÑOS

DEFICIENCIAS: Sentimientos, Ocio, Sueño, Medio Ambiente.

VIRTUDES: Paz

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

INFORMACIÓN

ADICIONAL

CRECIMIENTO DEL CAMPO

Las esporas saben que tienen un tiempo límite para crecer en el planeta antes de que las copias perezcan, por lo que necesitan tener un ritmo de crecimiento constante y, sobre todo, saber que todos los humanos están muertos antes de que muera la última copia.

En el momento exacto en que las esporas dominen el cien por cien de la superficie terrestre, todas las copias en tierra firme se suicidarán, siendo el Departamento de Caza el último en fallecer para asegurarse que no hubiera humanos escondidos entre sus filas.

El Departamento de Caza hará un vuelo de reconocimiento por toda la superficie del planeta buscando posibles humanos y, si no encuentra nada, se trasladará al mar para seguir con su búsqueda hasta que se termine el combustible y sus integrantes mueran estrellados. El objetivo será matar a absolutamente todos los humanos que queden, pues si uno solo queda con vida podría volver a tierra firme y prender fuego a las esporas, echando por los suelos el trabajo de décadas. Es decir, una vez las copias mueran, las esporas serán totalmente vulnerables.

En el momento de empezar la Crónica del Año Diez, el DJ puede proponer una fecha límite para completar el crecimiento al cien por cien de las esporas. Como propuesta se puede utilizar la cifra de cincuenta días para que el crecimiento sea completo. En ese momento, las copias (y los humanos que no puedan escapar) morirán. Todo sabotaje hará que esta cifra se retrase un día para la ciudad en cuestión, dando así a los humanos un día más para escapar. Quizás el plan de alguien sea ayudar al crecimiento para que las esporas terminen su misión y maten a todo el mundo, ya que tiene el plan perfecto para sobrevivir a ese momento. En ese caso, el humano deberá hacer la misma tirada que para hacer sabotaje, pero el efecto será el contrario, doblando el crecimiento de un día concreto.

Sea como sea, ¡suerte con esos planes!

CAMPO DE ESPORAS

ESCENARIO



Si algún lugar en el mundo es descorazonador, es la zona rural. Donde antes había campos plantados, animales salvajes y bosques frondosos ahora solo hay un campo rojizo que se extiende hasta el horizonte, cada día un poco más. El interés de las copias es siempre mejorar este campo.

Las tareas de mantenimiento de la zona son agotadoras, al igual que cualquier tipo de trabajo en el campo. Para los humanos esto es aún más agotador porque no existe manera de separarse de las copias. Incluso moverse está prohibido, ya que cada paso que se da significa dañar un poco más el campo. Por tanto, esos pasos adicionales podrían llegar a considerarse sospechosos.

El Departamento de Caza no está presente en esta zona, por lo que cada copia se tomará la justicia por su mano para intentar desenmascarar a los humanos. La estrategia del corte en la mano siempre será la última en llevarse a cabo, ya que las copias no se curan solas y necesitan meter la mano en un depósito durante una hora para sanarse. Por desgracia, en el campo se usará ante la más mínima duda.

COSAS QUE HACER:

- 🔍 Apostarse en una colina con un rifle de francotirador.
- 🔍 Excavar un refugio debajo del campo rojizo.
- 🔍 Suplantar al equipo de riego de la zona.
- 🔍 Robar una apisonadora y destruir todo lo posible.
- 🔍 Arreglar un sabotaje perpetrado por los propios PJ por orden de las copias.
- 🔍 Matar a todas las copias en un pequeño pueblo. Seguir con el trabajo como si nada.
- 🔍 Por orden del Departamento de Transporte, llevar a un PJ a las afueras, matarlo y huir.

VIDA EN LA GRAN CIUDAD

ESCENARIO



Todas las ciudades, sean del tamaño que sean, funcionan igual, con los mismos departamentos activos y más o menos personal, variando solo los objetivos que más se priorizan en cada ciudad. Los humanos tienen siempre los mismos problemas y la misma ausencia de ayudas. Curiosamente, sus posibilidades de sobrevivir en una gran ciudad son mayores que en una pequeña, ya que sus errores pasan desapercibidos con más facilidad.

Dichos errores siempre se notan de alguna manera y, aunque nadie los denuncie, sí se permanecerá alerta ante posibles futuros deslices. Por eso, el Departamento de Gestión tiene un equipo en cada edificio de trabajo para poder administrar las denuncias. Una denuncia significa un chequeo médico, tres denuncias un corte.

Además hay que contar otros peligros, como los chequeos periódicos aleatorios del Departamento de Caza o posibles accidentes que expongan a alguien como humano. Comer ya es difícil y fingir no tener emociones es alienante como poco.

Sin contar que es aburrido de jugar.

COSAS QUE HACER:

- 🕒 Enfermar y tener que ir al trabajo. Las copias no enferman.
- 🕒 Tener que mudarse y dejar atrás la depuradora de agua.
- 🕒 Construir una prótesis que cubra el pecho para pasar el chequeo médico del Departamento de Caza.
- 🕒 Crear un incendio en un edificio para evitar un control.
- 🕒 Dormir más de lo debido al estropearse el despertador.
- 🕒 Cortarse y sangrar en un accidente en el trabajo.
- 🕒 Descubrir que un compañero de trabajo es un humano al cortarle el cuello y ver que sangra.

EN LA FRAGATA

ESCENARIO



Vivir en el mar, huyendo de otros barcos sin poder usar más energía eléctrica que la de los paneles solares (si es que hay) no es precisamente un crucero de placer. Son muchos los problemas que da la vida marina: tormentas, averías, deshidratación o el peligro de ataques, pero lo peor con diferencia es la superpoblación.

Para poder sobrevivir con la dieta que da el mar durante un largo tiempo (y diez años es mucho) se debe añadir fruta a la mezcla, lo que significa que gran parte de la cubierta de cada barco está dedicada a una huerta. Eso limita las zonas comunes donde vivir, además de despertar sospechas. Incluso las zonas más íntimas como los camarotes tampoco dan mucha más intimidad, ya que es muy difícil que no sean compartidos.

Los turnos para las duchas son muy cortos y las raciones escasas así como, en definitiva, cualquier forma de ocio a bordo. Las guardias son exhaustivas, y los niveles de estrés altísimos, ya que un encuentro con las copias puede ser el fin del mundo. Es raro que alguien esté ocioso, y si lo está, contempla el horizonte.

COSAS QUE HACER:

- 🔍 Ir a tierra firme a buscar semillas porque la huerta se marchita.
- 🔍 Ir al rescate de una barca a la deriva y ser sorprendido por dos submarinos que aparecen de la nada.
- 🔍 Amotinar a los tripulantes contra el déspota capitán del navío.
- 🔍 Estrellar el barco contra un iceberg.
- 🔍 Tomar el barco de las copias tras ser abordado por estas.
- 🔍 Tomar un barco de las copias y dividir el grupo en dos navíos.
- 🔍 Dejar embarazada a una tripulante sin amarla.
- 🔍 Sufrir una urgencia médica sin ningún médico a bordo.

REGLAS ESPECIALES

SABOTAJE

Desde el Departamento de Riego se puede llevar a cabo un buen sabotaje en el campo, diseñando los campos de riego para que sean poco eficientes y no rieguen bien, dejando lugares para que se desequen y colocando las juntas más gastadas en los fragmentos de tubería más importantes.

Todo este sabotaje se tendrá que diseñar con planos que se pasarán a unas copias para su utilización, por lo que un sabotaje descuidado podría ser descubierto fácilmente. De esa manera, por cada día de trabajo en que se quiera diseñar un sabotaje, se deberá hacer una tirada (Lógica: dificultad 7, 5 éxitos) y con eso se logrará frenar el crecimiento de esa ciudad durante un día entero. No parece algo muy importante, ya que el campo de esporas crecerá a buen ritmo en el resto de ciudades, pero si todo el mundo hace su parte, se puede hacer un sabotaje realmente eficaz.

Fallar una tirada implicará que alguien ha descubierto el sabotaje. Puede que lo tomen como un error y exijan al PJ que lo rehaga, pero todos los éxitos acumulados se perderán. Como es común en este tipo de tiradas, el PJ podrá tener Apoyos y, sobre todo, turnos de concentración, usando todos los días que crea necesario para terminar su plan. Como de costumbre, cada día otorgará 1 punto por él y otro por cada Apoyo.

Conseguir éxitos de más en el sabotaje significaría haber diseñado elementos que no tienen efecto en este sabotaje, sino pensando en otro más adelante. De esa manera, cualquier número de éxitos sobrantes se añadirán a la siguiente tirada.



APÉNDICES





«Muy bien, horribles seres del espacio, como dirían
los de mi generación: ¡QUE OS DEEENNNNN!»

-Russell Casse en *Independence Day*

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:

- 🎧 **Consejos para el DJ (*Solo para el DJ*):** En esta sección se hace hincapié en conceptos a desarrollar durante la Campaña y se presentan trucos sencillos para crear una atmósfera de juego adecuada y reconducir a los jugadores más problemáticos.
- 🎧 **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.
- 🎧 **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.
- 🎧 **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 decirte 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 despotricar de tu labor como DJ.

**INFORMACIÓN
ADICIONAL**

¿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 quieres 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 quieres hablar, por ejemplo, de cómo el amor puede romper cualquier barrera, introduce personajes que se sacrifiquen 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.

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 cucurucho” 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 describen, 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 seriales 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 acontecimientos 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 enseñes 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.

- ❶ ¿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.
- ❷ ¿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.
- ❸ ¿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.
- ❹ ¿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 obligue 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 quieres 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

Con intención de que te pueda servir de inspiración y también, por qué no decirlo, para honrar las obras que, de una manera u otra, han ayudado a la culminación de este manual, he aquí una lista de obras que se recomiendan divididas por formatos.

Juegos:

Escape from the Aliens in Outer Space

de Giulia Ghigini (2010)

Invasion from Outer Space

de Jason C. Hill (2010)

Libros:

Amos de títeres

de Robert A. Heinlein (1951)

El hombre en el castillo

de Philip K. Dick (1962)

El mayor secreto

de David Icke (1999)

La Fragua de Dios

de Greg Bear (1987)

La voz de los muertos

de Orson Scott Card (1986)

Música:

Black Holes and Revelations

de Muse (2006)

Páginas web:

Archivos OVNI desclasificados por Reino Unido

(<http://ufos.nationalarchives.gov.uk>)

Exopolitics

(<http://www.exopolitics.org>)

Google Maps

(¡gracias por todo!)

Wikipedia

(¡tú más!)

Películas:

Attack the Block

de Joe Cornish (2011)

Cuando ruge la marabunta

de Byron Haskin (1954)

Encuentros en la tercera fase

de Steven Spielberg (1977)

Fuego en el cielo

de Robert Lieberman (1993)

Independence Day

de Roland Emmerich (1996)

Invasores de Marte

de William Cameron Menzies (1953)

y de Tobe Hooper (1986)

Iron Sky

de Timo Vuorensola (2012)

La invasión de los ultracuerpos

de Philip Kaufman (1978)

Mars Attacks!

de Tim Burton (1996)

Señales

de M. Night Shyamalan (2002)

Stargate

de Roland Emmerich (1994)

Radio:

La rosa de los vientos

de Onda Cero

Series:

Expediente X

de la Fox (1993)

Falling Skies

de la TNT (2011)

V, los visitantes

de la NBC (1984)

Videojuegos:

Perfect Dark

de Rare (2000)

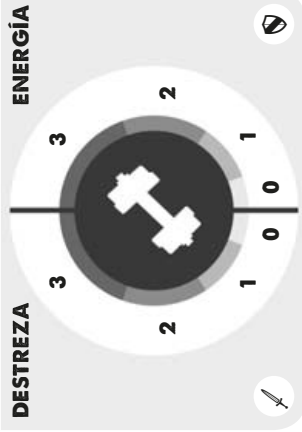
X-COM: Apocalypse

de Mythos Games (1997)

JUGADOR

CONCEPTO

FÍSICO



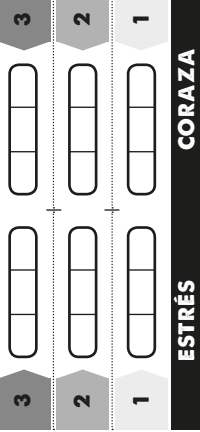
ASPECTO

+

-

ESTRÉS

CORAZA



MENTAL



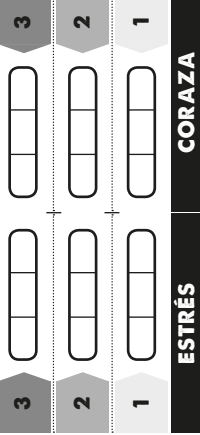
ASPECTO

+

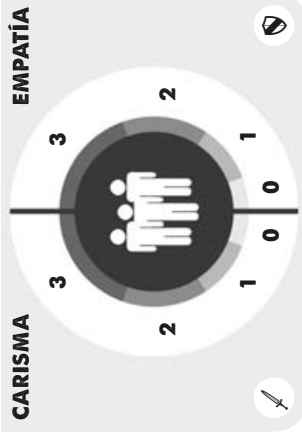
-

ESTRÉS

CORAZA



SOCIAL



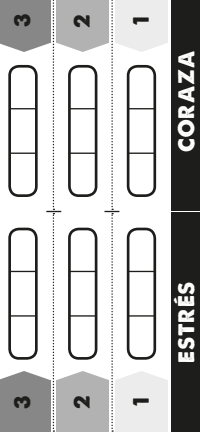
ASPECTO

+

-

ESTRÉS

CORAZA



EL FIN DEL MUNDO

EQUIPO

A series of horizontal dotted lines for writing.

SECUELAS TEMPORALES

FÍSICO

.....

.....

.....

MENTAL

.....

SOCIAL

.....

.....

.....

SECUELAS PERMANENTES

3	2	1

	3	2	1
1			
2			
3			

	1	2	3

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 FRANCO TIRADOR: +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 ESTRATÉGICA	(+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 ESTRATÉGICA (+0 / +2)		
2. CONCEPTO (+0 / +2)	7. VARIOS (*)		
3. ASPECTO (+0 / +2)	8. APOYOS (+1 O ATRIBUTO COMPLETO)		
4. ESTRÉS PERMANENTE (-0 / -2)	9. SOBRESFUERZO (+1 / +3)		
5. HERRAMIENTAS (+0 / +2)			
RESOLUCIÓN		LIMITACIONES	
RESULTADO	ATACANTE	DEFENSOR	RESULTADO MÁXIMO A  X 2
DOBLE +1	6	-	
SUPERA		-	BONIFICADORES
IGUALA	-		
NO SUPERA	-		DEPENDE DE LA HERRAMIENTA
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 ESTRATÉGICA (+0 / +2)		
2. CONCEPTO (+0 / +2)	7. VARIOS (*)		
3. ASPECTO (+0 / +2)	8. APOYOS (+1 Ó ATRIBUTO COMPLETO)		
4. ESTRÉS PERMANENTE (-0 / -2)	9. SOBRESFUERZO (+1 / +3)		
5. HERRAMIENTAS (+0 / +2)	10. CONCENTRACIÓN (+1 POR TURNO)		
RESOLUCIÓN		CONSECUENCIAS	
 + GRADO DE HABILIDAD VS DIFICULTAD + NIVEL DE ÉXITO		FRUSTACIÓN	
		GANA ESTRÉS TEMPORAL POR DIFERENCIA CON LA RESOLUCIÓN	
		DESGASTE	
		CADA (ATRIBUTO X 2) TURNOS GANA 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):

- Diagnostican 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).

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:	
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:	
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:							

ÍNDICE

A

Anunnaki [PNJ]	215
Año Cero	12
Año Diez	182
Año Uno	66
Apéndices	262
Apoyos	31
Aspectos	23
Aterrizaje forzoso [Escenario]	152
Atropellos	57
Autopista [Escenario]	157, 244

B

Batería antiaérea [PNJ]	84, 129
Bombardeos [Escenario]	108
Bomba de profundidad [PNJ]	230
Bombardeos	115

C

Calle [Escenario]	174
Campañas del fin del mundo	63
Campo	110
Campo de esporas [Escenario]	258
Capítulo, El	271
Caza de ataque anunnaki [PNJ]	107
Caza Humano [PNJ]	84, 106
Caza <i>stuka</i> nestoriano [PNJ]	129
Centro comercial [Escenario]	109
<i>Cliffhangers</i> , Los	271
Colonia de esporas [PNJ]	173
Combate	49
Combate a distancia	49
Comisaría [Escenario]	175
¿Cómo los mato?	78, 100, 121, 143, 166
Cómo NO usar este juego	19
Cómo usar este juego	18
Comunidad de vecinos [Escenario]	153
Concentración y especialización	37

Concepto	20
Conociendo tu ciudad	266
Consejos para el DJ	266
Control mental	114
Copia de cerrajero [PNJ]	172
Copia de chófer [PNJ]	172
Copia de militar [PNJ]	173
Copia de un PJ [PNJ]	172
Coraza	40, 53, 280
«Corto circuito», El	205
Creación de personajes	20
Creación del nuevo mundo	191
Criatura biomecánica maian [PNJ]	201
¿Cuándo tirar los dados?	27

D

Daño del combate	52
Deficiencias del nuevo mundo	187
Dependencias del gobierno [Escenario]	112
Dependencias privadas [Escenario]	217
Desgaste y Frustración	35
Deshacer el mundo	201, 215, 229, 243, 257
Despacho presidencial [Escenario]	91
Director de Juego, El	17
<i>Dulces sueños</i>	160, 248

E

Ejército Humano	230
Ejército nestoriano	229
El ataque [Escenario]	233
El hormiguero [Escenario]	154
En el interior de un ovni [Escenario]	88
En la fragata [Escenario]	260
En tu propia casa [Escenario]	87
Enemigo, El	77, 98, 120, 142, 164, 196, 210, 225, 238, 251
Enfrentarte a ti mismo	180
Engañar a las copias	180
Escenas	59

Esclavo [PNJ]	216
Estructura de juego	59
Evolución de los personajes	62
Evolución del personaje	188
<i>Exopolítica avanzada</i>	72, 192

F

Fábricas [Escenario]	246
Falta de sueño	181
Feromonas	158
Ficha de personaje	20
Ficha y ayudas	276
Fichas de PNJ	64
Formato serie, El	267
Frente militar [Escenario]	89, 134

G

Grado de Habilidad	29
Granja [Escenario]	156, 177
Guiza [Escenario]	219

H

Haz tuya la ambientación	272
Heridas y Desangramiento	53
Hormigantes [PNJ]	150
Hospital [Escenario]	111
Huyendo [Escenario]	90

I

<i>Ihrem Kampf</i>	116, 220
Implica a los jugadores	273
Información útil	273
Iniciativa	28
Inicio, El	268
Inmunidad	41
Interior del hormiguero [Escenario]	155
Introducción	15
Invasión alienígena	16

J

Jefe de escuadrón nestoriano [PNJ]	128
Jefe esclavo [PNJ]	216
Jugadores, Los	17

L

La autopista [Escenario]	133
La calle [Escenario]	131
La ciudad [Escenario]	202
La colonia de esporas [Escenario]	179
<i>La Hermandad Babilónica</i>	94, 206
La muerte y otras maneras de dejar de jugar	37
La nave de batalla anunnaki [Escenario]	113
Las alcantarillas [Escenario]	203
Líder de la resistencia [PNJ]	215
Limitaciones y Bonificaciones al conflicto	33
Lo que no conocerás	84, 106, 128, 150, 172
Lo que ocurre	75, 97, 119, 141, 163
en el campo	255
en el mar	256
en el mundo	79, 101, 123, 145, 167, 198, 211, 226, 239, 252
en España	80, 102, 124, 146, 168, 199, 241
en las ciudades	242
en los campos de extracción	212
en los edificios anunnaki	213
en Germania Sumergida	228
en Nueva Alemania	227
en toda ciudad	254
en toda gran ciudad	81, 103, 124, 147, 169, 199
en un refugio de la Resistencia	213
en una pequeña población	81, 103, 125, 147, 169, 200
Lo que pasará	82, 104, 126, 148, 170
Lo que sabes	74, 96, 118, 140, 162

M

Maian [PNJ]	85
Mar abierto [Escenario]	178
Mecánica de juego	27
Militar [PNJ]	84, 106, 243
Motocicleta con sidecar [PNJ]	229
Mundo abreviado, El	265
Mundo tal y como llegará a ser, El	185
Mundo tal y como no es, El	69

N

Nave de batalla anunnaki [PNJ]	107
Nave de guerra maian [PNJ]	85
Nave hormigante [PNJ]	151
Nave nodriza nestoriana [PNJ]	129

Nave nodriza maian [PNJ]	201
Nave nodriza nestoriana [PNJ]	129
Nuevo mundo, nuevas reglas	187

O

Obras recomendadas	275
------------------------------	-----

P

Palacio del gobernador [Escenario]	231
Persecuciones	56
Personajes jugadores, Los	17
Personajes no jugadores, Los	18
Pilotaje	93
Plantaciones [Escenario]	245
Plaza central [Escenario]	132
PNJ con nombre	64
Policía [PNJ]	151
Por la calle [Escenario]	86
Primer Acto	60
Prólogo	8
Protestante ramen [PNJ]	243
Protestante varelse [PNJ]	243

Q

¿Qué es un juego de rol?	16
------------------------------------	----

R

Racismo	136
<i>Ramen o varelse</i>	138, 234
Rasgos	22
Rayo tractor, El	92
Reaccionando a situaciones estresantes	38
Reacciones, Las	79, 101, 122, 144, 167
Rebelde [PNJ]	216
Reclutamiento [Escenario]	232
Refugio de la Resistencia [Escenario]	218
Reglas especiales .92, 114, 136, 158, 180, 205, 247, 261	
Rehacer el mundo	194, 208, 222, 236, 250
Reptiliano [PNJ]	106
Resolución del conflicto	31
Retoques finales	25, 191

S

Sabotaje	261
Salida de la ciudad [Escenario]	176
Secuelas del Estrés	41
Secuelas Permanentes	43
Secuelas Temporales	41
Segundo Acto	61
Siendo cazados [Escenario]	135
Sintonía, La	269
Sistema de juego	27
Sobreesfuerzo	31
Soldado nestoriano [PNJ]	128
¿Son peligrosos los juegos de rol?	17
Submarino de energía	230
Superar Secuelas Físicas Permanentes	48
Superar Secuelas Sociales y Mentales Permanentes	47

T

Tanque [PNJ]	151
Tanque anfibio nestoriano [PNJ]	229
Tanque ligero de energía [PNJ]	230
Temporada, La	269
Tercer Acto	62
Tipos de dados	18
Tipos de tirada	28
Tirada enfrentada	28
Tirada simple	33
Traductor de feromonas	247
Tu casa [Escenario]	130

U

Última ronda	190
------------------------	-----

V

Vehículo de transporte [PNJ]	229
Vehículos y otros objetos inanimados	54
Vida en la gran ciudad [Escenario]	259
Virtudes del nuevo mundo	188

Z

Zona de construcción [Escenario]	204
--	-----

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?



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