

¿ A QUÉ TEMEN LOS DIOSES?



¿A QUÉ TEMEN LOS DIOSES?

ÍNDICE

¿A qué temen los dioses?.....	3
Índice	3
Licencia	3
Ingredientes.....	3
Los Primeros Nacidos	4
La Oscuridad	5
De qué va esto	5
Creación de personajes	6
Concepto	6
Aspectos primordiales	6
Empatía y Deber	7
Poder y Convicción	7
Recursos y capacidades	7
Limitaciones.....	7
Sistema de juego	8
Resolver conflictos.....	8
Situaciones de amenazas.....	10
Convicción	11
Apéndices	12
Desarrollo narrativo	12
Crear conflictos.....	13
Escalas y perspectivas.....	14
Bestiario.....	15
Personajes de ejemplo	16
Mundos y civilizaciones aleatorios ...	17
Hoja de personaje.....	18

LICENCIA

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

Idea y Textos: Ryback.

INGREDIENTES

El tema principal del Rolero de Hierro de este año 2017 son las Paradojas, por lo que al menos 2 de los ingredientes seleccionados deberán ser, a primera vista y de forma superficial, aparentemente contradictoria e incompatible.

Épico: el poder de los personajes protagonistas es inmensurable, hasta tal punto que pueden ser considerados deidades cósmicas.

Terror: a pesar de su inmenso poder, los protagonistas se enfrentarán a un futuro incierto, provocado por males muy por encima de sus posibilidades.

Mini-serie: la estructura narrativa de cada crónica está fuertemente condicionada por el creciente nivel de las amenazas y peligros presentes, de tal modo que, tras cuatro o cinco sesiones de juego, necesariamente, se precipita un final peligroso y oscuro para los protagonistas.

LOS PRIMEROS NACIDOS

Se cree que el universo tiene una edad de unos catorce mil millones de años. La vida se ha originado de muy diferentes formas en muchos lugares diferentes, algunas de forma primitiva y otras creando grandes civilizaciones. Y se tiene constancia que muchas de estas civilizaciones se autodestruyeron por culpa de los conocimientos adquiridos.

Sin embargo, en algunos casos, algunos individuos excepcionales, miembros únicos de esas razas sumamente avanzadas, sobrevivieron al exterminio de su raza, convirtiéndose en los seres vivientes más antiguos de la creación.

Se sabe que han alcanzado la inmortalidad física, ya sea por medios místicos o científicos; que han acumulado un vasto conocimiento sobre el funcionamiento del universo; y que son terriblemente maniáticos y fijos tanto en sus intenciones como en sus costumbres.

En ocasiones han sido confundidos por dioses, aunque no lo son realmente. Los Primordiales pueden llegar a acumular un gran poder, pero es un poder adquirido con el paso de los milenios; un Primer Nacido no representa un concepto abstracto o elemental del universo, aunque, en ocasiones, parece dominarlo hasta tal punto que parece que ha nacido para ello. No obstante, aunque no alcanzan ese nivel de omnipotencia y omniscencia de las verdaderas entidades creadoras del universo, tampoco comparten sus limitaciones ni obligaciones. Como todo ser vivo, un Primigenio posee libertad de acción y de elección.

Algunos de los Primeros Nacidos conocidos son:

Yachulatyak, la dama de hierro. La pasión y el dolor son sus obsesiones. Incontables civilizaciones han fallecido a causa de su lujuria sanguinaria.

Oplichatg, el morador del vacío. Buscador incansable de conocimiento y sabiduría.

El Segador. De almas o de vidas, no está claro. Conquistador sanguinario y astuto, gran general y combatiente. Parece ser procedente de un mundo más allá del tiempo y del espacio. Se cree que es un demonio extra-dimensional, un miembro antiguo de la inmortal raza Sheol, expulsado de su civilización natal hace incontables siglos.



Eglughtuchxa, la progenitora de la muerte. Criatura milenaria portadora de la mayor plaga conocida en la galaxia: los parásitos Zardbods. , O bien se trata de la infectada por los Zardbods más antigua que se conoce, o bien su creadora.

El Demiurgo. Científico o brujo, es un misterio, capaz de doblar el espacio y la realidad a su gusto. Parece ser que era un gran explorador del cosmos, hasta que se cansó de todo lo existente y se refugió en Baa-Zelf, la mítica ciudad fuera del tiempo y del espacio. Solo las cosas insólitas y extrañas le motivan.

El Hombre Alto. Extraño individuo inusualmente alto (para los cánones humanos), que parece estar obsesionado con los muertos y las energías extra-dimensionales.

Yumarrok, el alquimista. También conocido como el Científico Gris o, sencillamente, El Alquimista. Erudito indiscutible en todas las disciplinas científicas, es el responsable directo de Planiciar, una burbuja de tiempo en la que se aloja un mundo fantástico y primitivo lleno de criaturas salvajes.

Obviamente, estos no son todos los que existen, de hecho, no se sabe cuál es su número real, ni que raza, o criaturas, eran antes de su actual condición.

LA OSCURIDAD

El universo se muere.

Puedes notarlo ahí, en los confines de la realidad. Justo donde lo abstracto se funde con lo material. Como una sombra que se extiende sobre un páramo, La Oscuridad se cierne sobre la creación. ¿Qué es lo que es? ¿De dónde proviene? Nadie sabría decirlo con seguridad, ni siquiera los más antiguos seres del universo. Lo único que se puede percibir es las consecuencias de su aparición.

Estrellas jóvenes se enfrían y colapsan sin motivo aparente. Planetas enteros son consumidos por sobras informes de descocido origen. Grietas en la realidad vomitan horrores sin nombre con un apetito voraz por la vida. Civilizaciones enteras de seres luminosos y eternos pasan a convertirse en engendros corrompidos de la noche a la mañana.

Todo ocurre sin causa o motivo aparente. Todos los Primeros Nacidos que han intentado de encontrar una explicación, u oponerse de algún modo a este extraño cáncer universal han desaparecido, o han perdido la cordura. Y cuando seres inmortales con el poder de apaga estrella desaparecen o enloquecen completamente la situación es ciertamente preocupante.

El terror se expande. Todos los Primigenios que aún sobreviven lo perciben. Algo se aproxima cada vez más. Algo que les supera, y que no saben cómo tratar. Y cuando te has pasado millones de años aumentando tu poder, y haciendo con la creación lo que te viene en gana, a lo que menos acostumbrado estás es a sentir temor.

Es por ello que la mayoría de los Primeros Nacidos se ocultan, recludos en pequeñas burbujas espacio-temporales, en el centro de un cúmulo de estrellas, o en pequeños universos de bolsillos, en un vano intento de permanecer alejados del inminente cataclismo que se avecina. Otros ya han abandonado toda esperanza, y han optado por ceder a la corrupción, la decadencia, y la locura. Solo unos pocos han optado si no por hacerle frente, al menos, intentar comprender de qué va todo el asunto.

DE QUÉ VA ESTO

Como ya habréis supuesto, en este juego vais a hacer el papel de un Prime Nacido, una entidad arcana e inmortal de inmensurable poder. Sin embargo, será una entidad inmortal y de inmensurable poder que se verá obligada a aliarse con otros seres de su misma naturaleza en un fútil intento de sobrevivir a un oscuro e imparable horror de misteriosa procedencia.

Y es que, a pesar de su inmenso poder, incluso un dios puede llegar a sentir terror.

CREACIÓN DE PERSONAJES

CONCEPTO



A la hora de jugar, el jugador puede escoger ser uno de los siete primordiales que hemos mencionado en la introducción, o inventarse un concepto nuevo para su personaje.

Crear un concepto para un Primer Nacido es muy sencillo, solo tienes que escribir un par de frases que resuman de forma vaga su leyenda, un par de comentarios que reflejen cómo creen los meros mortales que es dicha entidad.

Posteriormente, deberás de describir una Obsesión para tu Primordial. Las Obsesiones son lo que dan sentido a la vida del inmortal. A lo largo de miles de milenios estas entidades se han dedicado exclusivamente a sus obsesiones particulares, y, por tanto, es el foco de sus esfuerzos, y el objetivo final de todas sus acciones.

ASPECTOS PRIMORDIALES

Desde el comienzo de la creación tres fuerzas siempre han mantenido el universo en constante equilibrio: **Orden, Caos y Vacío**. El Vacío representa la nada absoluta, todo lo que era antes de que nada existiese, los agentes del Orden, por su parte tratan de mantenerlo todo controlado, sin perturbaciones; mientras que los agentes del Caos buscan el continuo cambio y alteración de los acontecimientos.

Reparte 45 puntos (mínimo 8, máximo 20) entre estos tres rasgos para determinar el modo en el que dichas fuerzas primordiales actúan en tu Primer Nacido.

EMPATÍA Y DEBER

Empatía es un rasgo que determina lo sensible y preocupado que es el Primordial con respecto a los demás seres inferiores que pueblan el universo. Se suma a cualquiera de nuestros aspectos Primordiales a la hora de tratar con tareas en las que intervienen, o son afectados, los meros mortales.

Deber es un rasgo que determina lo puntilloso y obsesivo que es el Primordial con su obligación particular. Se suma a cualquier Aspecto Primordial en tareas relacionadas con nuestra Obligación autoimpuesta.

Cada Primer Nacido tiene un valor fijo en cada uno de estos dos parámetros, que oscila de -10 a +10, a decisión exclusiva del jugador que lo controle, pero la suma total de ambos ha de dar un total de cero.

PODER Y CONVICCIÓN

Los Primordiales no tienen un cuerpo físico y material en el sentido estricto de la palabra. Al ser inmortales, no pueden ser destruidos a menos que deseen ser destruidos.

En lugar de un rasgo que mida su salud y vitalidad, cuentan con siete casillas de Convicción, que determinan su estado anímico y emocional, y siete casillas de Poder, que determinan el agotamiento temporal de su forma física.

RECURSOS Y CAPACIDADES

Todo el poder de un Primer Nacido se puede representar en cuatro parámetros:

Acción: refleja la capacidad de la entidad para modificar e interactuar con mundo material de manera física.

Interacción: refleja la capacidad de la entidad para comprender, comunicarse y relacionarse con otras entidades sintientes.

Pertenencias: determina el poder y capacidad de los recursos materiales a disposición de la entidad.

Conocimientos: mide el grado de sabiduría de la entidad, así como sus conocimientos adquiridos.

Cada parámetro, a su vez, poseerá una Etiqueta, definida libremente por el jugador, que servirá como explicación, particular y propia, de cómo es exactamente dicho parámetro para ese personaje en cuestión.

De este modo, por ejemplo, un Primer Nacido puede tener como pertenencia “una flota de naves interestelares”, mientras que otro podría tener bajo su mando “un planeta viviente gobernado por dragones espaciales”. También es posible tener algún parámetro repetido, pero con una etiqueta diferente, de este modo, una determinada entidad podría, por ejemplo, tener dos métodos de interactuar con el mundo físico: “forma de energía cámbiate” y “manipulación de la materia”. Ante todo, imaginación.

Una vez tengas definido las etiquetas para cada uno de tus parámetros, reparte 90 puntos (máximo 20) entre ellos.

LIMITACIONES

Cada uno de los parámetros de un Primordial, a gusto del jugador, puede tener una limitación que reduzca su área de influencia. Por ejemplo, una capacidad de acción llamada “controlar la materia” podría tener como limitación “solo metales”; y una capacidad de conocimiento sobre “biología de los seres vivos” podría limitarse con “mundo vegetal”.

Las capacidades con limitaciones ganan automáticamente 5 niveles extras, y pueden ser subidas hasta el nivel 25.

SISTEMA DE JUEGO

RESOLVER CONFLICTOS

Antes de nada, un detalle. En este juego, los personajes son entidades cósmicas de poder inmensurable, por tanto, lo normal es que los personajes puedan hacer lo que quieran. El valor de las tiradas no reflejará si pueden hacer o no hacer algo, sino cómo de impactante y espectacular será dicha acción.

El Narrador debe procurar mantener el foco de la narración en los personajes. Por tanto la pregunta que más debe de realizar es “¿Y ahora qué haces?”. Se supone que los personajes tienen gran poder y voluntad, por tanto, los jugadores deben de tomar el control de las escenas, esforzarse un poco para demostrar ese poder y voluntad. Y eso se logra narrando que es lo que desean hacer, sin dudas ni titubeos.

Cuando un jugador narre una acción interesante, la cual pueda desencadenar un suceso cuyo resultado sea impredecible o emocionante, el Narrador deberá, en primer lugar, **preguntarle que recurso, o capacidad, desea utilizar** para resolver dicho problema.

Como los recursos y capacidades reflejan cosas muy genéricas, prácticamente cualquiera de ellos puede usarse para infinidad de situaciones diferentes. El Narrador no debe preocuparse por ello, simplemente, que pregunte al jugador cómo emplea dicho recurso.

Posteriormente, deberá determinar **qué aspecto primordial** está más relacionado con la acción a desarrollar, y sumarle el valor de dicha puntuación al valor de la capacidad empleada:

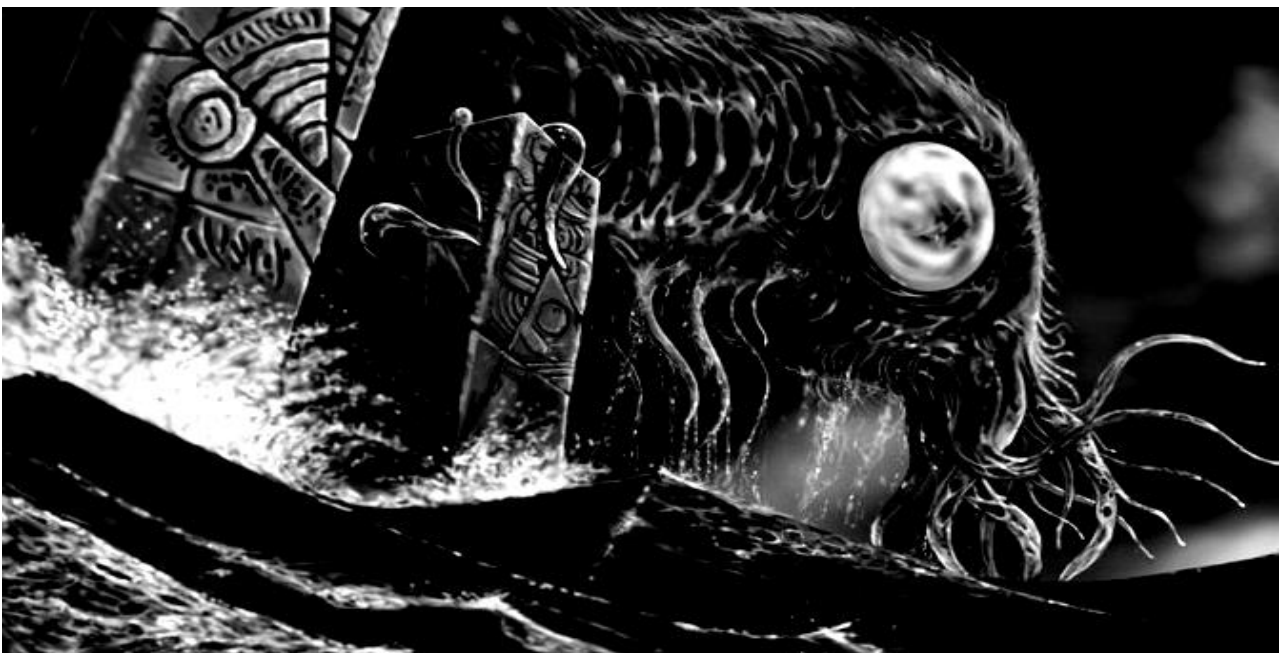
Orden: construir, planificar, preservar, resistir.

Caos: mover, desorganizar, modificar, impulsar.

Vacío: destruir, analizar, apaciguar, investigar.

La clasificación de dichos aspectos es ambigua a propósito. Ante todo, lo que debería de prevalecer para escoger uno u otro es la descripción que haga el jugador de su acción.

Por último, suma al resultado el resultado de una tirada de dados. Si la narración del jugador encaja bien con el recurso o capacidad que desea utilizar, lanzad un dado de veinte caras; si el rasgo a usar está muy cogido por pinzas, o la narración no es del todo satisfactoria, emplead un dado de doce caras.



Una vez realizada la suma de los tres valores, tendrás un valor de eficacia, que podrás usar para “comprar” diferentes efectos, a tu libre voluntad.

Dichos efectos tienen asociados un número de dificultad (ND) y se dividen, a su vez, en cuatro categorías: masa/distancia, nº de objetivos, duración y rareza. El jugador deberá escoger los efectos que desee, y sumar sus respectivos ND, procurando que la suma final no sobrepase el valor de eficacia de su tirada.

ND	Masa/distancia /objetivo	Duración	Rareza
0	1-2	Instante, ráfaga	Visualizar, dialogar, moverse uno mismo
3	4	Una escena	Mover algo ajeno, investigar algo
6	8	Un día	Izar algo, encender una vela
9	16	Una semana	Quemar algo, generar materia de la nada
12	32	Un mes	Alterar gravedad
15	64	6 meses	Alteraciones climáticas
18	128	Un año	Moldear el hierro, perforar un muro
21	256	4 años	Anular sustancia tóxica moderada, moldear el acero
24	512	16 años	Modificar vida, crear sub-raza a partir de otra
27	1024	64 años	Hacer que un volcán activo entre en erupción
30	2048	256 años	Manipulación fina de objetos difíciles, como un alfiler
33	4096	500 años	Transformar una maquina en otra, crear vida
36	8192	Un milenio	Manipular reacción química, cambio de densidad
39	16284	4 milenios	Reconstruirte a ti mismo, renacer
42	32.000	16 milenios	Manipular moléculas, alteración de la materia
45	64.000	64 milenios	Provocar maremotos, resistir una inmersión en el magma
48	128.000	256 milenios	Poner en órbita un elefante
51	250.000	1 millón	Resistir el vacío del espacio exterior
52	Una ciudad	4 millones	Destruir ciudades
54	Varias ciudades	16 millones	Lanzar una montaña fuera del planeta
57	Una región	64 millones	Convertir un desierto en un bosque
60	Un país	256 millones	Mover continentes
63	Un continente	1.000 millones	Atravesar un planeta
66	Un planeta	4.000 millones	Vivir dentro del Sol
69	Una estrella	16.000 millones	Reconstruir planetas
72	Un sistema solar	Inicio de todo	Escapar de agujeros negros
75	Una galaxia	Antes del inicio	Ir al inicio de la creación

Una vez escogido los efectos pertinentes, será obligación del jugador describir qué efecto exacto realiza su personaje. El Narrador, por su parte, no tiene que hacer nada, aunque es recomendable que haga algunas preguntas adicionales para que el jugador concrete sus acciones, y que se entretenga en describir cómo reacciona el entorno a las acciones del personaje.

Por ejemplo. Un Primordial decide investigar la flora y fauna de un determinado planeta, el jugador que lo controla tira Vacío + su cualidad de pertenencias “sondas intergalácticas” y saca un 34. Por tanto, el resultado le da para investigar (ND: 3) una población de más de 2000 habitantes (30), y así es como lo narra el jugador. De este modo, el jugador mismo, sin que el narrador intervenga, ha introducido en el juego una población de más de 2000 habitantes en el entorno de juego.

Opcionalmente, **un jugador puede gastar uno de sus Puntos de Poder (PP)** para meter en juego una cualidad que normalmente, no sería aplicable, simplemente basta dar una buena excusa. Por ejemplo, si he viajado media galaxia, mi posesión de “planeta comandado por hombres-lagartos” no me serviría para analizar ese nuevo planeta, pero podría, por ejemplo, gastar un PP en crear un vórtice espacio-temporal con el que traer a mis tropas, y usarlas para reconocer el planeta. Por supuesto, el personaje también podría haber usado otra cualidad distinta (como por ejemplo, manipular el continuo espacio-tiempo), o pero el Narrador igual le pide una tirada exitosa, también podría haber tenido la previsión de viajar con algunas tropas, en ambos casos, se podría ahorrar ese gasto de Poder.



Cualquier cosa que cree el PJ tendrá un ND fijo igual al valor de su tirada, menos el ND mínimo obligatorio. Es decir, para crear una nueva estirpe necesito un ND 24, si saco un valor en la tirada de 49, el ND de la nueva raza será de 15. Obviamente, es más sencillo crear algo a pequeña escala, y luego modificarlo, que intentar algo desmesurado a la primera.

Los ND también se pueden usar a la inversa, y restarse a la dificultad final, si se usan como condición negativa:

por ejemplo, desintegrar un planeta tiene una dificultad de 66, pero si dicha destrucción tarda un año en producirse, podemos restar el ND (18) de esa duración, para rebajar la dificultad a $66-18=48$. Lo mismo puede aplicarse a otras tareas, como crear vida, o realizar una investigación.

SITUACIONES DE AMENAZAS

Los personajes son Primordiales, Primeros Nacidos, una potencia a tener en cuenta en el universo. Generalmente, sus deseos se hacen voluntad. Sin embargo, no son la única potencia en el universo digna de mención, existen otras entidades cuyos fines pueden ser opuestos a los de nuestro personaje. En tal caso, el Narrador dictaminará que la situación es una situación de amenaza, y podrá pedir un ND mínimo para superar la tarea. Como norma general, **la dificultad para una situación de amenaza está definida por una tirada de dos dados de veinte caras, más los Puntos de Amenaza** que existan actualmente en juego.

Siguiendo el ejemplo anterior. Supongamos ahora que nuestro Primer Nacido desea usar sus sondas espaciales para abducir a parte de la población recién descubierta. El Narrador le advierte que, en este caso, una extraña fuerza magnética ha comenzado a interferir con sus sondas, y que si no saca un mínimo de 35 habrá fallado. Se vuelve a tirar, y saca un 31, si no hubiese ninguna interferencia, el resultado daría para llevarse (ND: 3) a unos 1.000 individuos (ND: 27), pero como la dificultad mínima era 35, el personaje ha fallado en su intento. Y lo más importante. Se ha creado un nuevo misterio, una misteriosa interrupción magnética de origen desconocido.

Generalmente, con superar una tirada ya se tiene éxito en una situación de amenaza. Pero en tareas más interesantes, como derrotar a un gran enemigo, o la necesidad de resolver numerosas tareas menores antes de dar por finalizado el problema, **el narrador puede pedir varias tiradas exitosas a cada jugador** (si son, por ejemplo, cuatro PJS, podría pedir doce tiradas exitosas para superar un enfrentamiento contra unas bestias inter-dimensionales).

Sobrepasar una situación de amenaza significa que hemos llevado la contraria a un poder, en principio anónimo, digno de mención, y, por tanto, nos hemos puesto en su punto de mira. **Superar una situación de amenaza puede provocar que nuestro Primer Nacido gane un nivel de Amenaza** (consulta el apartado de Desarrollo narrativo para más detalle).

Por el contrario, si un jugador falla una tirada en una situación de amenaza, estará en problemas, se encontrará con una dificultad adicional a la hora de resolver el conflicto, y no podrá usar una de sus cualidades, o recursos, durante lo que quede de conflicto (las sondas fallan y no podrán ser usadas durante el resto de la escena, por ejemplo). Si al protagonista no le quedan más recursos, o cualidades, que poner en juego, se considerará que ha perdido el conflicto.

En caso de emergencia, un jugador puede consumir algún Puto de Poder para restaurar una cualidad o recurso perdido, pero siempre y cuando dé una explicación de cómo lo hace (usar sus conocimientos científicos y poderes telequinéticos para reparar esas sondas perdidas al instante, por ejemplo).

CONVICCIÓN

Como buenas entidades inmortales que son, a los primeros Nacidos les importa bien poco el daño físico. Si un Primordial utiliza su capacidad de acción “cuerpo elemental de fuego” contra una aberración multidimensional, y falla, lo más que le puede pasar es que su cuerpo material quede disipado, y que tenga que llevarse una escena sin poder usar su cuerpo material. Como mucho, deberá de consumir un Punto de Poder para reconstruirse a sí mismo más rápidamente, pero no supondrá un serio problema para el PJ.

Sin embargo, en determinados casos, fracasar hace mella en la Convicción del personaje, y ocasionará que perdamos un Punto de Convicción. Esto hará que comience a sí mismo, empezará a perder la fe en su tarea, y le acerca cada vez más y más a la demencia y al olvido.

Se pueden perder un Punto de Convicción en cualquiera de estos dos casos:

Impotencia. Que todos, o la mayoría, de nuestros compañeros de grupo fracasen, o sean masacrados, por completo, en un conflicto, o situación de amenaza, demostraría al personaje que, a pesar de su poder, en el fondo no es más que otro tipo de ser insignificante. Perder un conflicto de este modo supone que todos los miembros del grupo pierden un Punto de Convicción.

Daño metafísico. Algunas entidades gobernadas por la corrupción no ocasionan solo daño físico, también pueden corromper los espíritus, o dañar las metes más poderosas. Viajar a mundos, o dimensiones, donde la lógica y la razón sean inexistentes también puede suponer una dura prueba para la Convicción. Fallar una tirada cuando tratemos de evitar este tipo de daño supone perder un punto de convicción automáticamente.

Cada vez que el personaje pierda dos puntos de Convicción sufrirá un Trastorno, una alteración en su aspecto o en su comportamiento que le dejará marcado. Sin embargo, dada la especial naturaleza y el poder de los protagonistas, estos trastornos no serán meros ataques de locura, si no síntomas más profundos que pueden acarrear cambios físicos tanto en el personaje como en su entorno. Lanza 1d20 y selecciona para determinar un efecto en concreto:

1-4. Envejecimiento: arrugas, cambios en la pigmentación de piel, escamas, o cabello.

5-8. Deformaciones: cicatrices, heridas que no sanan, jorobas, póstulas.

9-12. Cambios en el comportamiento: comportamiento obsesivo, inseguridad, malos modales.

13-16. Corrupción: crueldad, fascinación por las criaturas corruptas, traición.

17-20. Locura: delirios, esquizofrenia, paranoia.

Para recuperar un Punto de Convicción perdido, el personaje ha de obtener un Hito. Un Hito no es más que superar una situación de peligro que, de algún modo, se vea relacionada con su Obsesión, y sacar en su tirada diez puntos, o más, por encima del ND relacionado con dicha tarea.

Tanto los Trastornos obtenidos por perder Convicción como los Hitos logrados por recuperarla, se han de anotar en nuestra hoja de personajes, para que queden constancia de ellos durante el resto de la partida:

- Un hito puede usarse para convertir un dado de doce caras en uno de veinte, o para poder usar un Punto de Poder de forma gratuita, sin necesidad de consumirlo, siempre y cuando la tarea a superar esté relacionada con dicho Hito.
- Un trastorno puede obligarnos a usar un dado de doce caras, en lugar de uno de veinte o para obligar a nuestro personaje a superar un problema adicional, siempre y cuando la tarea relacionada esté relacionada con dicho trastorno.

Un Hito o Trastorno no puede ser empleado más de una vez por sesión de juego.

APÉNDICES

DESARROLLO NARRATIVO

El gancho argumental es sencillo y directo. Algo malo está pasando en el universo, y los protagonistas, para su desgracia, van a verse involucrados. La investigación y el descubrimiento de los horrores que hay detrás de los males que achacan al universo implicará que los protagonistas deberán de viajar de un lado del cosmos a otro, e incluso atravesar distintos tipos de realidades, mientras sobreviven a duras penas a los problemas y pruebas que se encuentren en su camino, hasta encontrar las respuestas que ansían.

Para asegurarnos que la tensión narrativa se mantiene “in crescendo” durante toda la trama, la estructura narrativa básica de las partidas seguirá un parón asociado a los **Niveles de Amenaza**. Los Niveles de Amenaza son una medida del nivel de tensión que ha alcanzado la historia y del peligro que corren los personajes principales. Como el Nivel de Amenaza sube a medida que los personajes superen conflictos, forzosamente, este aumentará a medida que la aventura prosiga, haciendo más y más agobiante el camino de los protagonistas a medida que esta llega al final.

0-10. La calma que precede a la tempestad.

11-20. El ambiente se enrarece.

21-30. El ambiente parece aún más denso y agobiante.

31-40. Desarmonía, próximo al clímax.

40+. Desastre inminente.

La idea es que **cada una de estas fases sea contemplada en una sesión de juego**. Por tanto, la duración de una crónica estará confinada a cinco o seis sesiones de juego. Solo tienes que penar en diez o doce conflictos por partida para tener montada toda la crónica.

Además, al finalizar cada sesión de juego, se ha de terminar con un cliffhanger: una sorpresa de final de capítulo que deje a los protagonistas en una situación inesperada y apurada. Básicamente podríamos decir que toda la estructura narrativa de la crónica se va a montar sobre los cinco cliffhanger que prepare el Narrador. Cinco giros argumentales, o uno solo al principio si quieres, lo suficientemente abiertos para poder modificarlos a última hora si es preciso.

Y esto último es importante. Dado el poder que manejan los protagonistas en ese juego, no vas a poder prever dónde acabarán tus jugadores a ciencia cierta, por tanto, los giros argumentales finales de cada sesión de juego ha de ser ideas vagas, lo suficientemente flexibles para poder ser colocadas en cualquier parte. Por ejemplo, usar como cliffhanger algo como “Omerión confiesa que planea colapsar las dos estrellas del sistema Andranus para causar un agujero negro y facilitar la entrada de Abraxas” no es una buena idea, porque para empezar, puede que tus PJS no terminen en el sistema Adranus, o que este haya sido destruido en mitad de uno de los conflictos; un cliffhanger similar, mucho mejor, podría ser algo como “dos estrellas están a punto de colapsar”. Un buen cliffhanger debería de dejar dos preguntas nuevas por cada respuesta que dé (¿Quién va a hacer que eso ocurra? ¿Por qué quiere que colapse?), de esta forma, siempre tendrás ideas frescas para montar nuevos conflictos, y hacer que la trama avance.

Consejo: como narrador, **no te esfuerces en llevar a tus jugadores a ese final preparado**, simplemente, deja que acumulen niveles de amenaza poco a poco, y, cuando ya tengan diez niveles acumulados, ¡zas!, suéltales ese contratiempo final inesperado, y da por finalizada la sesión de juego. Si ves que la sesión de juego avanza demasiado despacio, y crees que no os va a dar tiempo a finalizar, plantéate crear conflictos de menor duración, u otorga dos niveles de amenaza por conflicto superado; si ves que avanza demasiado rápido, y que la sesión de juego va a quedar demasiado corta, todo lo contrario, mete más problemas en cada conflicto para que sean más largos, o incluye conflictos que no suban el nivel de amenaza de la partida.

CREAR CONFLICTOS

Denominamos conflicto a una situación determinada, que ha de resolverse antes de que los personajes puedan proseguir con la historia. En otros juegos se les suele llamar Escenas, pero aquí no es del todo exacto, ya que no mide una unidad de tiempo, ni una localización específica. Un conflicto es más bien una lista de tareas impuestas a los personajes controlados por los jugadores.

Como comentábamos antes, en este juego lo más importante es el cliffhanger, el giro narrativo final, que se producirá al finalizar la sesión de juego. El cliffhanger determina el final de la sesión de juego, y el gancho introductorio señala el comienzo, por tanto, lo único que tenemos que hacer es desarrollar unos cuantos conflictos encadenados, uno detrás de otros, que nos lleve de un lugar a otro. Y para ello utilizaremos dos cosas. La información que el narrador tenga preparada antes de la partida, y las respuestas que den los jugadores a las preguntas que este les haga.

Cuando los jugadores lleguen a una nueva localización, antes de nada, pregúntales “¿y ahora que hacéis?”. Sus respuestas y te darán un objetivo, y si no te lo dan, pregúntales que pretenden lograr con eso, que explique las intenciones de sus personajes. La cuestión es obtener un objetivo, una meta a la que llegar antes de poder seguir avanzando. Y con eso en mente, ya tienes tu primer conflicto en marcha.

Un conflicto es una lista de problemas, por tanto, para crear uno solo tienes que pensar en los problemas que deberán de resolver tus jugadores antes de lograr el objetivo que ellos mismos se han propuesto. Y cada problema, a su vez, tendrá asociado un número de dificultad (ND), que nos dirán que valor mínimo deberán de sacar nuestras tiradas para ser consideradas válidas, y una serie de puntos de victoria (PV), que nos dirán cuántas tiradas exitosas habrá que obtener antes de resolver dicho problema. Es decir, **da igual que el problema sea una batalla que una conversación, todo se representa usando la misma mecánica.**

Por ejemplo: los jugadores, tras haber investigado en los Archivos eternos, han descubierto que cierto cristal sagrado tal vez tenga propiedades para repeler la oscuridad.

Objetivo: Llegar al templo pedido del cristal.

1º. Localizar la ubicación. Esto supone preguntar a los jugadores como obtienen la localización (y puede que con ello te den una nueva idea para un nuevo objetivo y, por consiguiente, un nuevo conflicto).

2º. Llegar hasta allí. El lugar está lejos, una vez más, pregunta como llegarán allí. Tiradas para comprobar la orientación y evitar los peligros del viaje (nebulosas corrosivas con consciencia propia pueden atacar a los personajes en esta fase).

3º. Estudiar la superficie del planeta. Evitar emboscada de cientos de aberraciones voladoras.

4º. Tratar con la tribu de vegetales sintientes que lo custodia.

El ND promedio suele calcularse lanzando dos dados de veinte caras, y sumándole el nivel de amenaza imperante actualmente en tu partida, es decir, si estás en la primera fase, suma entre uno y diez. Sin embargo, es algo meramente orientativo. Al diseñar una partida, tú decides el ND exacto de cada obstáculo. Sin embargo, no metas retos imposibles siempre, procura variar. Y recuerda, por el bien de la coherencia, cuando metas un problema intenso, procura describirlo como es, como algo más peligroso que lo anterior.

Los PV serán adjudicados a discreción del narrador en función de lo larga que crea que resultará la tarea: aquellas tareas más simples, como engatusar a un grupo de mortales, serán completadas con una sola tirada, aquellas que sean más largas o emocionantes, como cruzar un campo de asteroides mientras somos perseguidos por un gusano cósmico de varios kilómetros de longitud, pueden requerir seis, doce, veinte, lo que precises para que resulte emocionante y divertida. Recuerda que cada Conflicto superado otorga un aumento del Nivel de Amenaza, y que se precisan diez para finalizar una sesión de juego, por tanto, procura no quedarte ni largo ni corto en la duración de cada conflicto.

Por último, un consejo: como narrador, procura ser flexible, y deja que los jugadores tomen la iniciativa. Cuantas más acciones hagan, cuanto más tiradas realicen, y cuanto más narren ellos, menos trabajo para ti.

ESCALAS Y PERSPECTIVAS

Como posible narrador, es posible que te estés preguntado cómo manejar la inmensurable escala de poder de los personajes. En un principio, parece que la mera idea de provocar terror en seres capaces de destruir ciudades, o teletransportar montañas, es algo, cuanto menos, ridículo, ¿qué tipo de obstáculos y desafíos se les puede plantear a este tipo de seres? ¿No pueden, de hecho, resolverlo todo con un simple chasquido de dedos?

Sencillamente, **es un problema de escala y perspectiva**. Si en un juego de terror e investigación corriente los personajes buscan información en archivos y bibliotecas, caminan por callejones oscuros y alcantarillas, y visitan mansiones abandonadas o abadías tenebrosas, en este es exactamente lo mismo. Lo único que tienes que hacer es buscarte un símil a todo eso, pero a escala cósmica.

- En lugar de una biblioteca, los personajes puede que tengan que visitar un mundo artificial, cuyo núcleo es una supercomputadora milenaria. O recolectar una serie de cristales fotosensibles, procedentes del mismísimo Big-Bang, en cuyo interior han quedado grabado sucesos de hace miles de millones de años.
- En lugar de callejones y alcantarillas, puede que tengan que cruzar por grietas entre dimensiones, o viajar a través de agujeros de gusano (algo parecido a los viajes interdimensionales que se pega el Doctor Extraño de Marvel en su película, por ejemplo).
- ¿Mansiones, abadías, y cementerios? Nada de eso, en su lugar podemos tener fortalezas situadas más allá del espacio y el tiempo, mundos cúbicos con laberintos en su interior, y agujeros negros que te lleven a dimensiones oscuras donde no exista la luz.
- ¿Lobos y bandidos en un viaje por el bosque? No señor. Deidades esquizofrénicas y aterrorizadas que tienen mutantes, del tamaño de portaaviones, a modo de perros de presa.

El aumento de poder de los protagonistas no es un estorbo. Es una liberación. Es una excusa para poder introducir en vuestras partidas toda clase de escenarios y situaciones imposibles que escapen de toda lógica y sentido común.

Para crear un escenario o personaje imposible solo tienes que pensar en tres cosas:

- Qué función tendrá en la trama: amenaza, almacena algo de valor, escena de tránsito, posible ayuda. Te ayudará a enfocarte, y a pensar que quieres crear exactamente.
- Cual es su homólogo en el mundo real: un animal, un tipo de edificio, etc. Así te será más fácil concretar sus propiedades, ya que serán similares a las de este, pero, como hemos dicho, a otra escala.
- Cómo convertirlo en una maravilla imposible y aterradora. Cambiar su aspecto o tamaño, definir nuevas leyes de la física, en definitiva, pensar cómo puede resultar más increíble y sorprendente.

Ten en cuenta que el terror es más una cuestión de ambientación que de reglas. Que los personajes puedan escudriñar en la oscuridad a kilómetros de distancia, o comandar una legión de máquinas, no es gran cosa si la amenaza que se cierne sobre ellos es un ser que pura energía electromagnética invisible, o si es capaz de devorar la nave interestelar donde son transportadas tus legones.

Como ya decíamos, es una simple cuestión de escala y perspectiva.



BESTIARIO

Una de las maneras más eficaces de introducir el desasosiego entre tus jugadores es ofrecerles muy poca información sobre a qué se enfrentan. Una vez el misterio se disipa, es mucho más difícil inculca el terror en una partida de rol. Por tanto, aquí o te vamos a dar un panteón enemigo, ni una cosmología de aberraciones primigenias. Los personajes jugadores se enfrentan a una corrupción oscura y maligna, que amenaza con consumir el universo, y punto, no necesitan saber nada más al comenzar el juego.

De todas formas para fomentar un poco la imaginación, aquí dejamos una pequeña lista de criaturas.

Corrupción menor: extrañas esferas de oscuridad flotante de la que pululan diversos pseudópodos. En la parte inferior parecen tener algo similar a una boca dentada. Son las más pequeñas entre todas las corrupciones y, generalmente, no miden más de unas pocas docenas de metros de diámetro.

Disir: Son una colectividad de seres divinos menores al servicio de los dioses. En algunas civilizaciones se les conoce como ángeles o valquirias.

Entidades cósmicas: personificaciones de conceptos abstractos, como Sueño, Deseo, Muerte o Entropía. Su poder y conocimientos escapa de toda comprensión posible, sin embargo, su actividad y modo de operar está regida por las normas universales del equilibrio.

Espectros: extraños seres, de una dimensión alternativa, originalmente inmateriales. Únicamente cuando poseen seres vivos adquieren una forma física. Si el espectro cohabita con un huésped voltario, se forma una sociedad simbiótica, y el espectro aparece como una especie de armadura espiritual sobre la entidad, si no, el resultado es una criatura deforme y horrible, y generalmente estúpida.

Los Oscuros: Sombras informes de desconocido origen y poder. Algunos dicen que son los servidores del destino, mientras que otros los describen como los demonios que manipulan los hechos para ocasionar el fin de los tiempos. ¿Quiénes son? ¿Cuáles son sus intenciones? ¿Cómo están organizados? Nadie puede decirlo a ciencia cierta.

Landvaettir y Sjövaettir: criaturas elementales de tierra o agua. Su apariencia no está claramente definida, y pueden alterarla a su conveniencia.

Primigenios o Primeros Nacidos: últimos ente los de su especie, fueron una vez mortales, pero, gracias a la ciencia o a la magia, alcanzaron un enorme poder, y durante milenios han hecho lo que han querido a lo largo y ancho del universo. Con la llegada de la corrupción, muchos han enloquecido o se han ocultado en oscuros rincones.

Sheol: raza de conquistadores humanoides de piel rojiza o amarillenta, provenientes de una dimensión alternativa. En muchas culturas se les ha dado el nombre de “demonios”. Los Sheol son una serie de criaturas inmortales, con grandes diferencias las unas de la otras, pero, generalmente, con un espectro atroz y bestial. Suelen estar versados en la manipulación de las energías arcanas, y en el viaje interdimensional. También son famosos por utilizar tecnología bio-orgánica: las partes cibernéticas en extremidades son comunes entre ellos, y como vehículos utilizan criaturas enormes y deformadas mediante implantes metálicos de todo tipo.

Valiren: ancestral raza de criaturas increíblemente avanzadas, cuya civilización se perdió hace millones de años. Para sobrevivir, los últimos valiren introdujeron sus almas en increíbles y poderosas máquinas.

Zardbods: una raza de origen parásito, con ciertas similitudes a los vegetales terrestres, capaces de asimilar tanto materia orgánica como material tecnológico. Su aspecto inicial no varía mucho al de la semilla de un fruto. Una vez que detectan un organismo, la vaina se abre, y una espora sale lazada hacia el organismo, o máquina, a parasitar, adhiriéndose a su superficie. Una vez asimilada su víctima, el Zardbod adquiere un aspecto levemente similar al de su huésped, pero completamente deformado, con múltiples ramificaciones, pseudópodos y estructuras córneas sobre su superficie. Los Zardbods forman una estructura social de tipo colmena, y pueden llegar a parasitar casi cualquier cosa. Desde animales pequeños a naves interplanetarias.

PERSONAJES DE EJEMPLO

Aquí dejamos las fichas de algunos personajes recién creados, a modo de ejemplo, para que los uséis como PJS, PNJS, o como fuentes de inspiración, lo que preferáis.

Nombre: Barnax			
Concepto: el científico oscuro, amo y señor del mundo máquina de Amirán.			
Obsesión: conocimiento.			
Orden: 17.	Caos: 8.	Vacío: 20.	Empatía: 0.
Deber: 10.			
Capacidad	Tipo	Nivel	Limitación
Cuerpo mecánico	Acción	15	
Visión omnisciente	Interacción	20	
Mundo artificial de Amiran	Pendientes	25	Solo máquinas
Experto tecnológico	Conocimientos	20	
Memoria enciclopédica	Conocimientos	20	

Nombre: Hermano Batalla.			
Concepto: guerrero supremo proveniente de un lugar más allá del tiempo y del espacio.			
Obsesión: gloria y fama.			
Orden: 8.	Caos: 19.	Vacío: 18.	Empatía: 2.
Deber: 8.			
Capacidad	Tipo	Nivel	Limitación
Fuego infernal	Acción	20	
Honor, si demuestras se digno	Interacción	15	
Guerrero supremo	Acción	25	Solo armas blancas
Viajero inter-dimensional	Acción	15	
Tácticas y batallas	Conocimientos	20	

Nombre: Flowa.			
Concepto: señora de las mentiras, ama del desastre.			
Obsesión: divertirse.			
Orden: 10.	Caos: 20.	Vacío: 15.	Empatía: 6.
Deber: 4.			
Capacidad	Tipo	Nivel	Limitación
Sortilegios e ilusiones	Acción	20	
Embaucar	Interacción	20	
Bolsa de los mil espíritus	Pendientes	20	
Cambio de forma	Acción	15	
Se lo que estás pensando	Interacción	20	Solo mentes animales

Nombre: Usliá.			
Concepto: jardinera de mundos, preservadora del equilibrio			
Obsesión: crear vida			
Orden: 20.	Caos: 17.	Vacío: 8.	Empatía: 5.
Deber: 5.			
Capacidad	Tipo	Nivel	Limitación
Moldear materia	Acción	19	
Comprender y respetar	Interacción	18	
Nave viviente Oxiris	Pendientes	20	Solo materia vegetal
Bióloga universal	Conocimientos	20	
Manipular vida	Acción	18	

MUNDOS Y CIVILIZACIONES ALEATORIOS

Crear de la nada un entorno específico para una partida en este juego puede ser algo complicado ya que, literalmente, puede abarcar cualquier cosa. Estas tablas igual te ayudan un poco a soltar la imaginación.

	Astrofísica	Geografía	Clima	Biología	Amenaza principal
1	Similar a la terrestre	Similar a la terrestre	Similar al terrestre	Similar a la terrestre	Gobierno corrupto
2	Días y noches cortos	Completamente acuática	Casi sin precipitaciones	Principalmente animal	Guerreros poderosos
3	Días y noches largos	Mayoritariamente acuática	Pocas precipitaciones	Principalmente vegetal	Conflictos emocionales
4	Sol(es) moribundo	Mayoritariamente montañosa	Bastantes precipitaciones	Mayormente superficial	Científico loco / mago
5	Sol(e) brillante	Completamente montañosa	Muchas precipitaciones	Artificial	Criatura extra-planar
6	Luna(s) principal(es)	Completamente volcánica	Temperatura muy baja	Principalmente aérea	El fin del mundo
7	Luna(s) secundaria(s)	Mayoritariamente volcánica	Temperaturas bajas	Microorganismos	Líder de cuto maligno
8	Unos pocos meteoros	Completamente forestal	Temperaturas altas	Subterránea	Poseídos/fantasmas
9	Muchos meteoros	En gran parte forestal	Temperaturas muy altas	Un depredador	Robots/ constructos
10	Mucha radiación cósmica	Completamente cultivos	Atmósfera muy escasa	Múltiples depredadores	Inexplicable científicamente
11	Poca radiación cósmica	En gran parte cultivos	Atmósfera escasa	Una presa	Colonias alienígenas
12	Gran gravedad	Completamente desértico	Atmosfera densa	Múltiples presas	Monstruos gigantes
13	Poca gravedad	En gran parte desértico	Atmósfera muy densa	Un parásito	Desgracia microscópica
14	Sin lunas	Completamente pantanoso	Sin polución	Múltiples parásitos	Zombis hambrientos
15	Dos o más lunas	En gran parte pantanoso	Poca polución	Un patógeno	Horda bárbara
16	Dos o más soles	Completamente artificial	Polución moderada	Múltiples patógenos	Mercader misterioso
17	Cosmología planar	En gran parte artificial	Polución muy elevada	Un simbiote	Revolución popular
18	Cosmología creacionista	Completamente gaseoso	Clima artificial	Múltiples simbioses	Los lugareños
19	Escoge dos	Escoge dos	Escoge dos	Escoge dos	Escoge dos
20	Escoge tres	Escoge tres	Escoge tres	Escoge tres	Inventatelo tú

	Estética general	Raza predominante	Valores primarios	Economía	Gobierno	Filosofía	Motivos de fama
1	Mesopotámica	Humanos	Templanza	Agricultura	Dictadura	Monoteísmo natural	Festividades
2	Egipcia antigua	Elfos/gente elevada	Prudencia	Minería	Monarquía	Monoteísmo cósmico	Cultura
3	Greco-romana	Orcos/ gente fuerte	Coraje	Mercenarios/soldados	Teocracia	Monoteísmo conceptual	Industria
4	Tibial americana	Enanos/gente baja	Justicia	Armamento	Oligarquía	Politeísmo natural	Maravilla mundial
5	Tribal escandinava	Mamíferos humanoides	Felicidad	Textil	Aristocracia	Politeísmo cósmico	Guardianes
6	Feudal oriental	Aves humanoides	Redención	Construcción	Rural	Politeísmo conceptual	Legado
7	Edad media europea	Reptiles humanoides	Conquista	Académica	Corporativo	Folklore nativo americano	Artefactos
8	Edad de oro islámica	Insectos humanoides	Riqueza	Deudas y favores	Transitorio	Folklore mesoamericano	Ventajas
9	Renacimiento italiano	Humanoides acuáticos	Tolerancia	Entretenimiento	Comunismo	Folklore africano	Desventajas
10	Era de exploración	Anfibios	Conocimiento	Maquinaria	Socialismo	Folklore escandinavo	Héroes y heroínas
11	Revolución industrial	Mente colmena	Innovación	Medicina	Democracia	Folklore árabe	Ritual de año nuevo
12	Inicio siglo 20	Divinidades	Servidumbre	Información	República	Folklore hindú	Recursos energéticos
13	Mediados siglo 20	Infernales	Piedad	Transporte	Fascismo	Folklore oriental	Tratados comerciales
14	Finales siglo 20	Sintéticos	Dignidad	Esclavos	Ley marcial	Folklore polinesio	Inventos
15	Actualidad	Alienígenas humanoides	Venganza	Turismo	Cábalas secretas	Cielo/infierno	Vida salvaje
16	Utopía futura	Alienígenas no humanoides	Verdad	Bienes de consumo	Meritocracia	Reencarnación/karma	Conflictos pasados
17	Destupía futura	Híbridos (2 partes)	Contemplación	Bienes de lujo	Federal	Ateísmo tolerante	Desastres
18	Post-apocalíptica	2 híbridos (2 partes)	Resistir	Bienes ilegales	Imperial	Ateísmo militante	Supersticiones
19	Escoge dos	Escoge dos	Escoge dos	Escoge dos	Escoge dos	Escoge dos	Escoge dos
20	Escoge tres	Escoge tres	Escoge tres	Escoge tres	Escoge tres	Escoge tres	Escoge tres

