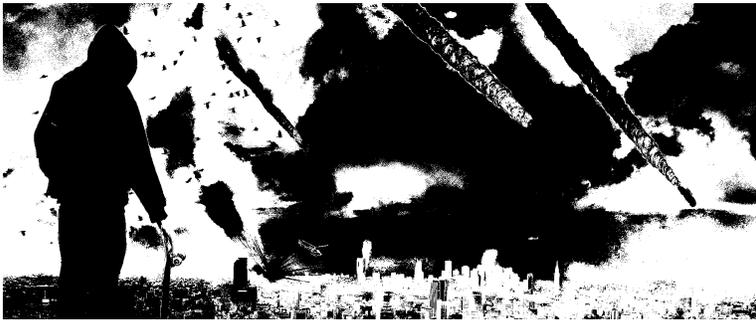


Islas humanas RPG

(aventura corta con sistema integrado)

Daniel M. Olivera*

"...Nadie es una isla por completo en sí mismo; cada persona es un pedazo de un continente, una parte de la Tierra. Si el mar se lleva una porción de tierra, toda Europa queda disminuida, como si fuera un promontorio, o la mansión de uno de tus amigos, o la tuya propia; por eso la muerte de cualquier hombre arranca algo de mí, porque estoy ligada a la humanidad..." –John Donne "Meditation XVII"



Parte I Sistema de juego

1. Introducción

Islas humanas RPG es un sistema de juego de rol abierto, minimalista, narrativo, y de supervivencia, ideado para ser jugado en videollamada en partidas de una sola sesión y sin continuidad.

Los jugadores representan a un grupo de supervivientes de un cataclismo mundial los cuales sólo pueden comunicarse por radio o video. Cada uno de ellos tiene que lidiar con los problemas que representa sobrevivir en un refugio improvisado cuando el mundo está por llegar a su fin durante días, meses o años.

El tono del juego puede ajustarse según el grupo para que sea de terror trágico –todos mueren– o que sea en un tono más optimista y esperanzador. Como en todo juego de rol, no existe un objetivo predeterminado o una forma de ganar el juego. Al ser "narrativo", los jugadores deben actuar convincentemente para tener la experiencia de "ver una película en la que uno también actúa". Al ser "minimalista" se ofrecen reglas rápidas, fáciles de entender y flexibles para ponerse a jugar al instante. El juego, al ser "abierto" se ha liberado con una serie de licencias para poder compartir, crear o modificar el juego sin restricciones de copyright. Al final del documento se detallan dichas licencias.

2. Trasfondo

El mundo tal y como lo conocemos ha llegado a su declive. En la primera semana, las noticias no dejan de hablar del terrible caos que comienza a invadirnos. En la segunda semana, países enteros pierden comunicación con los demás, los satélites se apagan. En la tercera semana, los supermercados están vacíos y el ejército ha restringido el paso por las calles. En la cuarta semana, solo hay un horrible silencio por toda la ciudad.

Un grupo de sobrevivientes resiste al apocalipsis. Se mantiene en pie, dentro de bunkers, oficinas abandonadas, bases militares, cabañas en la mitad de la nada. Afortunadamente, han logrado comunicarse por un sistema de radio de onda corta o una intranet improvisada con antenas de fabricación casera. ¿Podrán conectarse estos sobrevivientes más allá de los que les ofrece su rudimentario medio de comunicación?, ¿que sucede en la vida de los sobrevivientes del fin del mundo?

3. Requerimientos

Para jugar Islas humanas RPG se requiere:

- Una persona que haga de director de juego o game master (GM)
- Tres dados de seis caras –que estén en posesión del GM (game master)–.
- De dos a seis jugadores –además del GM–.
- Un sistema de videollamada. Se recomienda Jitsi, la herramienta open source.
- Un pad para los datos del juego –desde ahora lo llamaremos bitácora– como la herramienta open source Etherpad y un grupo de mensajería instantánea como Telegram.

4. Preparación del juego

Los jugadores se conectarán a través de una videollamada grupal donde puedan tener el control de poder apagar el audio y el video cuando ellos quieran. También se asegurarán de que todos los jugadores tengan acceso al pad –y puedan editarlo– y que se encuentran en el grupo de mensajería instantánea. Por medio de esos canales, los jugadores comenzarán decidiendo la **amenaza**, las **unidades de tiempo (UT)** y el **tono** de la partida.

La **amenaza** consiste en el terror, el peligro o la causa que los mantiene en aislamiento la cual se encuentra destruyendo el mundo conocido poco a poco. Pueden ser amenazas muy reales –una pandemia, el calentamiento global, una gran guerra, etc.– o imaginarios –zombis, vampiros, fuerzas sobrenaturales, aliens–. Los jugadores dicen propuestas de amenaza, y se pone a votación.

Después, acordarán las **unidades de tiempo (UT)**: es decir, cuánto tiempo simularán que transcurre entre una videollamada y otra –y, por lo tanto, cuanto tiempo representará el juego en la vida de los personajes–. Las UT marcan también cuántas rondas de turnos pasarán antes de que el juego acabe. Se sugiere que la unidad de tiempo sea de "una semana" y que el juego termine en "nueve semanas".

Finalmente, los jugadores eligen el **tono** del juego. Aquí deciden si quieren que el juego sea de horror trágico –es decir, todos mueren al final–, si buscan más algo "divertido y bobo", o si buscan que el juego les de esperanza y reduzca su ansiedad al ver que los personajes pueden salir de sus problemas. Es importante que los jugadores estén de acuerdo en esto; revisa el anexo de "seguridad en el juego".

El GM anotará todo en la **bitácora**– el pad– de la siguiente manera:

Amenaza: Apocalipsis zombie
UT: Una semana x 9 = 9 semanas (Un poco más de dos meses)
Tono: Trágico - Horror

4.1. Creación de personajes

El GM numerará a los jugadores; puede usar cualquier sistema para numerarlos –por edades, al azar, por quién le cae mejor, tirando dados, etc–. El número indica qué turno le toca a cada jugador para intervenir.

Los personajes crearán un personaje para jugar la partida. Islas humanas RPG trata sobre personas normales en épocas de crisis, por lo tanto se prefiere que interpreten personas comunes y corrientes en lugar de grandes héroes. El jugador decidirá su **nombre** y su **trasfondo**: qué hacía su personaje para vivir, con qué se relajaba, que hacía antes del aislamiento, a que le teme, etc. Todos estos datos se escribirán en un **pad de bitácora** para que estén a la vista de todos los jugadores. Como ejemplo:

Mary (#4, jugador Jessica): Enfermera, tiene un huerto urbano, tiene miedo a las alturas, tiene un gato llamado Mixi...

Se sugiere que los jugadores busquen escenografía, vestuario o atrezzo que vaya de acuerdo con el personaje que vaya a representar.

4.2. Reglas internas

En la bitácora, el GM iniciará dos listas: una llamada **lista SI** y otra llamada **lista NO**. En la **lista SI** se agregarán las cosas que a cada jugador le gustaría que ocurrieran o que son deseables para la partida. En la **lista NO** se agregan aquellas cosas que son indeseables en la partida o que no les gustarían que ocurrieran.

Por turno, cada jugador escribirá una línea a la lista SI y otra a la lista NO. Después pasará al turno al siguiente jugador quien agregará una línea a cada lista. Así sucesivamente hasta que uno de los jugadores no pueda agregar nada a las listas. Como ejemplo:

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------|
| • Lista SI | • Lista NO |
| • Alguien debe sobrevivir al final. | • Suicidios de personajes |
| • Los zombis entran a los refugios. | • Discursos largos. |
| • Contacto físico de personajes | • Gritos en el micrófono. |
| • ... | • ... |

Las reglas se pueden **apelar**: en cualquier momento por cualquiera de los jugadores o el GM pueden indicar que alguna de las reglas no debe de escribirse en las listas. Al final, el GM tiene la última palabra sobre qué reglas pueden añadirse o no a las listas.

4.3. Ventajas y desventajas

En la bitácora se crearán tres listas nuevas, numeradas del 2 al 12 tituladas **PROBLEMAS**, **DIFICULTADES** y **CATÁSTROFES**. Las listas se irán llenando de la misma manera que las anteriores: cada jugador, por turno, escribirá una línea en cada lista, luego pasa el turno al siguiente jugador hasta que se acaben las listas.

En la lista **PROBLEMAS** se incluirán cuestiones que hagan difícil la supervivencia y el aislamiento, pero que son sobrellevables. En la lista **DIFICULTADES** van cuestiones que aumentan el estrés del sobreviviente y requieren mucho tiempo para

*Lingüista y escritor. Autor de "El pueblo negro y otros relatos de lo grotesco" (Punto de partida, UNAM) Contacto: daniel.m.olivera@gmail.com ||http://lenguajprivado.com || Telegram: @eliand

resolverse –si es que puede hacerse–. En la lista **CATÁSTROFE** van situaciones insalvables que amenazan seriamente la vida y la salud mental del sobreviviente.

PROBLEMAS	DIFICULTADES	CATÁSTROFES
2. Poco espacio	2. Muerte enferma	2. Herida infectada
3. Depresión	3. Mascota hambrienta	3. Sin agua
4. Fallos eléctricos	4. Pocos alimentos	4. Refugio destruido
5. Gripe	5. Zona infestada	5. Paranoia
6. No tiene abrelatas	6. Drenaje tapado	6. Refugio descubierto
7. ...	7. ...	7. ...

Al final de la creación de estas listas, el GM asignará una **VENTAJA** y una **DESVENTAJA** a cada jugador. Las **VENTAJAS** serán habilidades que estén en función del personaje que el jugador ha creado y que puedan contradecir alguna de los problemas y dificultades que se asignaron en la lista. Por ejemplo, si está “herida infectada” el GM puede asignar a un jugador la **ventaja** “sabe primeros auxilios”. Como **desventaja** se le asigna a cada jugador algo que puede poner en riesgo su supervivencia o su salud mental –las cuales no estén en las listas anteriores–. Se prefiere vicios, oscuros secretos, debilidades morales. Cosas como “asesinó a la persona que vivía en su refugio”, “miente sobre su profesión”, y cosas así. Las ventajas y desventajas se entregarán en privado, por mensaje de texto, a cada jugador sin que los otros lo sepan. Las ventajas y desventajas pueden negociarse con el GM, pero él es el que tiene la última palabra. Como ejemplo:

Mary: Ventaja - Sabe primeros auxilios || **Desventaja:** Tiene claustrofobia

4.4. Puntos

El último paso es determinar los puntos de supervivencia (PS) de cada jugador. Los puntos representan que tanto el jugador puede resistir antes de colapsar o de morir en la situación en la que está. Para asignarlos, el GM tirará 2d6 (“dos dados de seis”) por cada jugador. El resultado se anotará en el pad –por medio de cruces (+)– y esos serán los puntos de supervivencia de cada jugador. Por ejemplo, el GM tira para el personaje de Jessica llamado “Mary”, obtiene un 8 (un dado con un 2 y otro con un 6).

Mary: PS + + + + + + + +

5. Desarrollo del juego

5.1. Inicio

Al terminar la preparación y con todos los jugadores listos, el GM declara el inicio del juego con lo que todos los jugadores apagan su pantalla y micrófono. El GM iniciará el juego simulando ser recortes de noticieros, entrevistas o informes gubernamentales que pongan en contexto a los jugadores de lo que está sucediendo. La **introducción del juego** tiene tres fases –aunque debe ser lo más breve posible–:

- Lo que sucedió en la primera semana: el GM puede actuar como políticos o militares hablando de el desastre que se avecina en rueda de prensa, especialistas entrevistados acerca del peligro, noticieros hablando de un extraño mal que ataca a la población, etc.
- Lo que sucedió en la segunda semana: el GM puede actuar como en entrevistas a gente aterrada, noticieros hablando de migraciones en masa, desastres naturales o ejércitos en movimiento, transmisiones de onda corta de personas narrando el horror, etc.
- Lo que sucedió en la tercera semana: el GM puede actuar o utilizar transmisiones perdidas en el aire pidiendo por auxilio, canales de televisión en blanco, videos de Youtube hablando de lo solos que están y que no van a sobrevivir, etc.

Hay que recordar que la idea es que los jugadores vean “una película en la que ellos interactúan”. Por lo tanto lo mejor es que el GM esté en el tono correcto con respecto a la partida –es decir, si la partida es seria, la introducción debe ser presentada lo menos cómicamente posible–. El GM se puede apoyar de videos, cartulinas, vestuario, atrezzo o demás para hacer la introducción lo más creíble.

5.2. Primer ciclo

Una vez que se ha dado la introducción, el GM apaga su cámara y micrófono y el jugador marcado como #1 comienza su **introducción de personaje**. Habla un poco de su personaje, como está, qué está pasando en su vida, etc; nos debe dar toda la idea de quién es su personaje y qué hace allí. La idea es que actúe como estuviera transmitiendo el video con la esperanza de que alguien escuche su transmisión en algún momento. Una vez que termine, cierra la cámara y micrófono e inicia el jugador #2 y así sucesivamente hasta que terminen los turnos.

5.2.1. Transmisión en tiempo real

Una vez que acabaron, los jugadores pueden pedirle al GM si es posible comunicarse con otro de los jugadores. El GM tira 3d6: si por lo menos en un dado cae un 4, 5 o 6, la comunicación es posible. El GM, entonces, funciona como “conmutador”: indica por mensaje –o por el micrófono– tal y cual jugador han podido establecer **contacto**. Ambos jugadores platican –como su personaje– hasta que el GM declare que la transmisión se está perdiendo. Así con cada una de las comunicaciones que fueron posibles. *Al terminar, el GM declarará que se ha acabado la primera UT.*

5.2.2. Revisión en grupo

Todos los jugadores abren su cámara y micrófono para hacer una **revisión** del juego. Hacen comentarios sobre la situación de los otros supervivientes y hacen sugerencias de hacia donde se debe dirigir su historia: “yo creo que Juan va a *terminar comiéndose a su gato*” o “no creo que le dure mucho el agua si vive en el desierto”, etc. En la primera revisión no habrá demasiado que decir; las cosas se irán complejizando conforme el juego avance.

El GM, entonces, tira 2d6 por cada uno de los jugadores. Después revisa la lista de PROBLEMAS. Dependiendo del número, el GM le asigna un PROBLEMA a cada

uno de los jugadores los cuales lo deben asumir en su rol de aquí en adelante. Por ejemplo: *el GM tira 2d6 para el personaje de Jessica -Mary- y sale un 5 con lo que ahora Mary tiene el PROBLEMA de “no tener abrelatas”. Jessica debe plantearse cómo es que esa situación afecta la vida de su personaje.*

Mary: PS + + + + + + + + || **PROBLEMA(S):** No tiene abrelatas

5.3. Sigüientes ciclos

Al inicio de cada nuevo ciclo, el GM indica cuánto tiempo ha pasado desde la última transmisión *dependiendo de la UT: “ha pasado una semana” o “un año después”*. Todos cierran cámara y micrófonos e inicia el jugador que tenga el segundo turno (#2) en el segundo ciclo, en el tercer ciclo inicia el #3, y así sucesivamente. Todos los jugadores, en su **turno**, cuentan qué ha pasado durante una UT teniendo en cuenta la “lista SI”, el “PROBLEMA” que ahora acarrearán y los nuevos datos de las presentaciones de los jugadores que se hayan hecho antes de la suya.

Al finalizar los turnos de todos, también se pueden establecer de nuevo **contacto** con el GM como conmutador. En los ciclos después del primero se tira 1d6 –con éxito en 4, 5 o 6– para saber si es posible el contacto o no.

5.4. Sigüientes revisiones

Cada que terminen los **turnos** y los **contactos**, todos los jugadores hacen una **revisión** del juego. Al ser un juego cooperativo, los jugadores pueden **apelar** que alguno de ellos debe perder un punto de supervivencia por haber violado una regla de las “listas SI/NO”, por haber hecho algo que amenaza su supervivencia o porque su actuación no fue lo suficientemente convincente. El GM tiene la última palabra sobre si el jugador debe perder puntos de supervivencia o no.

Si las UT se han planteado en “9 semanas”, el juego continúa así:

- UT 2 y 3:** el GM tira 1d6 por cada jugador. Si **uno** de los dados cae en 1, 2 o 3, a ese jugador se le asigna un nuevo PROBLEMA y pierde un PS.
- UT 4, 5 y 6:** el GM tira 2d6. Si **uno** de los dados cae en 1, 2 o 3, a ese jugador se le asigna un nuevo PROBLEMA y pierde un (1) PS. Pero, si **dos** dados caen en 1, 2 o 3, entonces se le asigna una DIFICULTAD y pierde dos (2) PS.
- UT 7, 8 y final:** el GM tira 3d6 por cada jugador y se aplican las reglas de las UT 4, 5 y 6. En el caso de que tres dados tengan números 1, 2 o 3, al jugador se le asigna una “CATÁSTROFE” y pierde tres (3) PS.

Ejemplo: A la “quinta semana” (UT 5), el personaje de Jessica luce así:

Mary: PS + + + + + || **PROBLEMA(S):** No tiene abrelatas, Gripe || **DIFICULTAD(ES):** Pocos alimentos

6. Muerte, ayuda y salvación

Muerte: Cuando un jugador llega a un (1) PS se considera que está por morir. En ese caso, en su siguiente turno, el jugador debe representar el último mensaje que transmite. Esto puede ser: a) que la muerte ya sucedió y solo vemos una grabación; 2) que la muerte ocurre en vivo. Como siempre, debe ser bien actuada y en el tono correcto. (Es importante seguir las normas de seguridad; para ello, leer el apéndice).

Ayuda Si un par de jugadores han establecido **contacto** previamente, uno de ellos puede pedir que quiere **ayudar** al otro jugador. Esto implica que el personaje (durante la UT entre ciclos) debe salir de su refugio para ir a buscar al otro. Para ello, el GM impone una dificultad del 1 al 6 (dependiendo de las condiciones en las que un personaje irá a buscar al otro) y tira 3d6 por 2. Se cuentan cuantos número 1 y cuantos número 6 han caído en las dos tiradas. Si el resultado es mayor o igual a la dificultad que planteó el GM, la ayuda se ha realizado. El personaje que ayudó gana 3PS y el ayudado 4PS (y deben representar qué sucedió en su turno). En caso contrario, el personaje muere instantáneamente.

Salvación Al terminar las UT, si hay personajes vivos se consideran salvados. El GM contará cómo es que la **amenaza** fue combatida y cómo es que los personajes vivos fueron rescatados.

7. Apéndice

Alternativas de juego Islas humanas RPG puede jugarse también por mensajes de audio en caso de que no exista el equipo para lograr una videoconferencia. El juego puede adaptarse tanto como se desee y a cualquier grupo de juego.

Seguridad en el juego Al ser un juego que toca temas como la soledad, la muerte, la desesperación y el aislamiento, Islas Humanas RPG puede volverse demasiado emocional o perturbador a jugadores sensibles. Por ello, se utiliza el sistema “X card RPG” desarrollado por John Stavropoulos. Básicamente consiste en que los jugadores escriban una X en un cartón y, en caso de que se sientan incómodos por algo, lo muestren en cámara sin explicar nada. El juego se detiene y se toma una pausa para que el GM hable con el jugador. Las reglas completas del sistema de seguridad se pueden consultar libremente en: <http://tinyurl.com/x-card-rpg>

8. Licencias

Islas Humanas RPG es un sistema abierto de juego. Eres libre de copiar, reproducir, modificar, enviar, imprimir y hacer obras derivadas de este juego sin pedir permiso y sin avisar siempre y cuando lo hagas sin fines de lucro y dándole crédito al autor. Para ello, Islas Humanas RPG se libera con las siguientes licencias:

Del documento en sí: Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es>

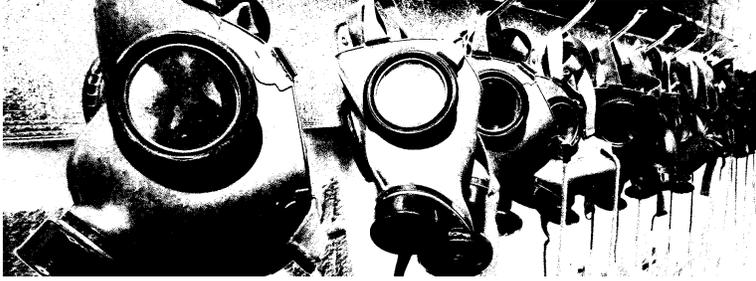
Del texto: Licencia LEAL-A

<https://gitlab.com/programando-libreros/juridico/licencia-editorial-abierta-y-libre>

Del sistema de juego: Open Game Licence V. 1.0a

<http://www.opengamingfoundation.org/ogl.html>

En los hipervínculos puedes revisar las licencias. Se ha omitido el texto entero por razones de espacio, pero se considera válido su uso y se tiene consentimiento expreso del autor. Las imágenes utilizadas son de dominio público.



Parte II Aventura corta

9. Trasfondo

Lo vieron en Oaxaca, en Salina Cruz, por primera vez a diez kilómetros de la costa. Un montículo enorme que se asomaba tímidamente en la superficie del mar. Creyeron que era una isla, una nueva, que nació por la actividad volcánica. Los barcos preferían rodearlo, por precaución.

Había dos pescadores, eran huaves, de esos que siempre andan tejiendo sus redes sentados en la arena. Navegaron hasta él, en una pequeña barca que parecía que iba a romperse en cualquier momento. Esa noche no regresaron.

Cuando los encontraron tirados en la costa, dijeron que los habían “cambiado”. Se hablaba de que no habían regresado ambos, sino solo uno “hecho de ambos”. Se decía que algo de ellos les recordaba a los tlaconetes; a la cola del tlaacuache. Que les dio horror mirarlos, que los quemaron vivos.

Después vino el huracán: una tormenta inusual que oscurecía el cielo pero no soplaban. El huracán parecía “llevarse cosas desde el mar”, parecía “como si uno pudiera ver más allá del cielo”, como si “las nubes estuvieran hechas de sangre”.

Entonces él emergió. Como una enorme pirámide surgía de las profundidades del océano. Una luna extraña, demasiado simétrica, lo coronaba. Se extendía hacia el confín del océano como si su cuerpo no tuviera inicio ni final.

En la costa, desde Guerrero hasta Chiapas, los niños no nacían sino que se “mezclaban con sus madres”. Los horrores deambulaban por las calles, devorando la vida a su paso para “fusionarse con ella”. Una parte de murciélago aquí, el ojo de una mujer allá; los dientes de un hombre, las escamas de un pez, el torso de un jaguar. Todo unido en seres que reptaban por la selva, llenos de tumores y teratomas.

10. Preparación

El **área geográfica** a jugar son los estados del Pacífico Sur de México. Sin embargo, se puede llevar a cualquier estado de la República Mexicana.

La **amenaza** a enfrentar son tres situaciones:

- Los “cambiados”: son seres horribles que buscan a cualquier ser vivo que se mueva para “fusionarse” con él. Algunos de ellos son rápidos y con un hambre implacable; pero en general son lentos y arrastran sus enormes cuerpos con sus múltiples apéndices. Están hechos de piezas de personas y animales. Tocarlos es mortal ya que la piel se fusiona con el “cambiado” hasta que todos los órganos terminan siendo del ser. Su mordida causa también el mismo efecto.
- El “huracán”: en la costa hay una enorme formación de nubes en círculo que se agita con violencia pero que no causa ningún viento. Mantiene todo sumido en la oscuridad, incluso los faros de niebla parecen debilitados en el exterior. El “huracán” suele estar acompañado de una tormenta eléctrica que arruina las comunicaciones.
- “Él”: Es una figura enorme, como una columna deforme en color dorado, que ha surgido del mar. Nadie puede verlo por mucho tiempo a riesgo de explotar en llamas al contemplarlo. ¿Es un dios?, ¿es un ángel? Genera un ruido siniestro como el que soplar dentro de un cuerno gigantesco. Tiene varios apéndices que deben medir kilómetros, los cuales se agitan convulsivamente.

Como **UT** se sugiere que se juegue en “semanas” con un límite de “nueve semanas”. El **tono** del juego se prefiere serio, siniestro y trágico.

11. Personajes

Para los **personajes**, se sugieren los siguientes, pero es mejor si los jugadores elaboran algo más cercano a ellos. No se ponen los nombres (eso queda a consideración de los jugadores) sino solo su “concepto”:

- **Pescador:** hombre o mujer, más de cuarenta años, está refugiado demasiado cerca de la zona donde inició todo, su refugio es improvisado. || **Desventaja:** no tiene muchos alimentos para sobrevivir. || **Ventaja:** los “cambiados” casi no lo detectan
- **Muxe:** cerca de sus treinta, se encuentra refugiado con algún familiar de la tercera edad. || **Desventaja:** tiene miedo a la oscuridad || **Ventaja:** sabe pelear con cuchillo.
- **Niño:** niño o niña cerca de los 15 o 16 años, ha perdido a sus padres, se encuentra en un supermercado abandonado el cual tiene una planta de energía || **Ventaja:** está en una zona poco infestada || **Desventaja:** se paraliza con el miedo
- **Exmilitar:** hombre o mujer de más de 45 años, sabe usar varias armas, se encuentra en su propia casa acompañado de un perro. || **Desventaja:** tiene artritis || **Ventaja:** aún guarda sus armas de cargo.
- **Enfermero:** hombre o mujer de más de 20 años, tuvo problemas con el alcohol en algún momento de su vida, está refugiado en uno de los pisos del hospital donde trabaja. || **Ventaja:** sabe primeros auxilios || **Desventaja:** no tiene alimentos donde está
- **Carpintero:** mujer u hombre de más de 30 años, está refugiado en un taller de pallets el cual está bordeado por una malla ciclónica, tiene varias herramientas a su disposición. || **Desventaja:** casi no tiene alimentos || **Ventaja:** su refugio es impenetrable
- **Empleado:** mujer u hombre de más de 20 años, trabaja en un call center, está refugiado en su propia casa con sus dos gatos. || **Desventaja:** sufre de ansiedad. || **Ventaja:** tiene muchos alimentos enlatados
- **Prisionero:** mujer u hombre de más de 20 años, se encuentra refugiado en el centro penitenciario donde estaba recluido (pero puede deambular libremente por él) || **Ventaja:** sabe pelear con los “cambiados” y tiene acceso a armas || **Desventaja:** es bastante inestable e irritable

12. Lista SI/NO

Como se sabe, estas listas quedan a consideración de los jugadores. Pero se sugiere que se coloquen alguno de estos elementos (tanto en la SI como en la NO): 1. Nadie debe sobrevivir 2. El grupo debe esforzarse por que por lo menos uno sobreviva 3. Los “cambiados” no pueden entrar a los refugios 4. El agua no es un problema 5. Se puede cambiar de refugio en el cambio de UT 6. Las muertes nunca son por “cambio” 7. etc.

13. Problemas, dificultades y catástrofes

La base del juego es que el grupo asigne los problemas, dificultades y catástrofes (y que luego se arrepientan de ello). Sin embargo, se sugiere lo siguiente en alguna de estas listas: 1. No tiene micrófono 2. Se ha infectado y “cambiará” 3. No tiene cámara 4. No tiene abrelatas 5. El sonido de “él” lo enloquece 6. Secretamente, desea la muerte 7. Su refugio es destruido 8. Su mascota está enferma 9. El alimento se ha terminado 10. Debe hablar en susurros 11. etc.

14. Introducción

El GM debe dar una introducción del juego basada en los siguientes datos:

1. Primera semana:
 - a) Se avistó una “nueva isla” cerca del Istmo de Tehuantepec
 - b) Unos pescadores desaparecidos, al regresar fueron linchados por las personas de su pueblo
 - c) Se está generando un huracán en el Pacífico
2. Segunda semana:
 - a) Se ha perdido la comunicación con la mayor parte del país.
 - b) Aparecen “mutantes” (que los medios han llamado “cambiados”) en las calles
 - c) Se establece un toque de queda y confinamiento
3. Tercera semana:
 - a) No hay internet, televisión o radio.
 - b) No ha amanecido desde hace unas semanas.
 - c) Todo aquel que ha salido a la calle no ha regresado.
 - d) Los sobrevivientes notan una red celular débil llamada “Hacklab Coyo-xautli”

15. Desarrollo y posible conclusión

El GM puede tomar en cuenta lo siguiente:

1. **UT 1,2,3:** El sonido que produce “Él” es realmente fuerte y dormir se vuelve un problema. Los “cambiados” se arrastran por las calles pero no son capaces de cruzar muros o puertas (ni hacen el intento por hacerlo).
2. **UT 4,5,6:** Los “cambiados” comienzan a ser realmente grandes. Se fusionan entre ellos y llegan a medir lo que una casa de dos pisos. Algunos han desarrollado la capacidad de hablar. Deja de haber todos los servicios: es evidente que hay que moverse o morir.
3. **UT 7,8,9:** Los “cambiados” han comenzado a regresar al mar para fusionarse con “Él”. El sonido es estremecedor y provoca visiones y alucinaciones. La oscuridad es más densa pero parece que comienza a retraerse al igual que los “cambiados”.

Conclusión: Los “cambiados” se fusionan con “Él” el cual comienza a descender a las profundidades del mar. El sol vuelve a brillar después de cuatro meses. Hay destrucción por todos lados, pero es posible salir a la calle y contemplar la luz una vez más.