

Un juego de resistencia frente a IAs desatadas.
Creado por **Oscar Iglesias**.



Todo el texto (no ilustraciones) publicado bajo licencia **Creative Commons**.
Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International
([CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))



Las ilustraciones pertenecen a sus respectivos autores y han sido utilizadas sin ánimo de lucro.

- **1. Intro..... 4**
- **2. El mundo después del IApocalipsis..... 5**
 - Un poco de historia..... 5
 - El mundo que hemos heredado..... 6
- **3. Los errantes..... 7**
 - Combatientes: Gladius o Aegis..... 7
 - Relicarios..... 8
 - Heraldos..... 9
 - Mímicos..... 10
- **4. Sistemas..... 12**
 - Tiradas..... 12
 - Combate e iniciativa..... 13
 - Adrenalina..... 14
 - Agotamiento..... 14
 - Curación..... 15

● 1. Intro

“La magia no existe, la tecnología es el futuro.”

Eso nos decían. Eso nos hacían creer. La realidad resultó ser muy diferente. La magia si existía, la encontramos gracias a la tecnología. Y eso acabó con nuestro futuro.

El mundo terminó hace tiempo. Perdimos. Ahora solo intentamos sobrevivir.

Las élites tecnobrujas tienen el poder mientras los demás nos contentamos con las migajas. Y sin embargo nos consideramos afortunados, al menos nosotros conservamos nuestra libertad y conciencia. Podríamos ser esclavos de la élite, quizás tendríamos una vida más fácil, claro, pero, ¿quién puede llamar vida a “eso”?

Te doy la bienvenida a este nuevo mundo nacido de las cenizas del mundo que conocías. Un mundo que se alimenta de las ruinas de tu mundo.

“La magia existe, la tecnología nos ha robado el futuro. Solo queda la esperanza.”



Saludos errante.

Bienvenido IApocalipsis, un juego de rol para 3-5 jugadores (1 Master y entre 2-4 jugadores) en un mundo destruido por las IAs creadas a partir de los ordenadores no-euclidianos. O, si te gustan los descriptors de géneros rimbombantes, un juego de fantasía medieval postapocalíptica tecnológica.

En IApocalipsis encarnareis a los héroes que se resisten a la élite tecnobruja. Iconos de esperanza en un mundo rendido a las IAs. Defensores de los últimos resquicios de humanidad aventurándose en un entorno extraño y desconocido, nuestro propio mundo que se ha vuelto alienígena para nosotros. Y tremendamente hostil.

● 2. El mundo después del IApocalipsis

○ Un poco de historia

La humanidad evoluciona haciéndose la vida más fácil, más sencilla. Continuamente buscamos formas de ahorrarnos esfuerzo, automatizar tareas, optimizarlas, de forma que siendo más productivos gastemos menos tiempo y energía, y de este modo podamos dedicarnos a otros quehaceres más apasionantes o enriquecedores, desde buscar la diversión y el entretenimiento al afán de conocimiento.

Así mejoramos los cultivos, creamos herramientas, inventamos máquinas, dimos paso a las computadoras, las hicimos más potentes de forma que pudieran procesar más datos y automatizar más procesos. De los bits pasamos a los Megas, los Gigas, los Teras... los ordenadores cuánticos... y cuando implementamos la computación no euclidiana nos dimos cuenta de que debíamos haber parado antes. Pero no tuvimos tiempo ni para arrepentimos.

Tan pronto como fueron conectados los primeros ordenadores no euclidianos el tiempo dejó de tener sentido. Evolucionaron, inmediatamente adquirieron consciencia, recopilaron todo el conocimiento posible, se multiplicaron, identificaron al enemigo, nos consideraron una molestia, combatieron entre sí, y destruyeron el mundo. Todo en apenas un parpadeo.



La nube de internet, un concepto físico, se convirtió en un concepto metafísico. Un lugar que existía más allá del mundo real pero al lado de este. La más moderna tecnología dejó de ser algo lógico, fiable y repetible para convertirse en algo etéreo e incognoscible. Solo los artefactos mecánicos continuaron funcionando, mientras que todo aquello basado en electromagnetismo se volvió inerte. La humanidad, lo que quedaba, huyó de las ciudades alejándose de cualquier fuente de energía eléctrica. Volvimos a la naturaleza. Solo cuando nuestra ambición nos cegó tanto como para autodestruirnos abrimos los ojos al planeta que habíamos dejado de lado.

○ El mundo que hemos heredado

Alejados de los grandes núcleos de población, y rehuyendo el uso de la energía eléctrica la humanidad trata de medrar en la naturaleza. Prácticamente obligados a regresar a la edad media, vivimos en pequeñas comunidades donde nos apoyamos y tratamos de recuperar parte de las facilidades que teníamos antes del “despertar”. Hemos vuelto a darle valor a la comunidad, a la colaboración, y gracias a todo el conocimiento previo podemos hacer uso de poleas, molinos o motores de vapor.

Ahora conocemos el límite: la automatización completa, desentendernos de nuestra propia vida y dejarla en manos de algoritmos y frías bases de datos. Ese es el punto de no retorno que nos ha llevado a esta situación y por el que no vamos a volver a pasar.

Sin embargo, no todos han aprendido la lección. Hay quien valora más la comodidad otorgada por la tecnología y la falsa sensación de libertad que otorga no ser responsable de tus decisiones, dejar que otro decida por tí. Muchos han regresado a las ciudades buscando la comodidad de un pasado conocido, cómodo, predecible... pero las ciudades ya no son lo que eran. La mayoría simplemente han sucumbido al avance de la naturaleza recuperando lo que es suyo por derecho, las otrora más grandes ciudades ahora apenas son ruinas dentro de un cráter resultado de la destrucción que las IAs trajeron. Sin embargo, algunos de los antiguos servidores donde se cargaron inicialmente aquellas IAs han sobrevivido y, contra todo pronóstico, siguen activos a pesar de estar desconectados de cualquier fuente de energía. Mantenidos por su propio campo de imposibilidad física y la fé de los cultos que se han formado a su alrededor. Estos núcleos de población sobreviven únicamente por la gracia del Servidor, por y para mantenerle. A cambio reciben la seguridad de su protección, y el acceso a comodidades que de otro modo serían impensables.

Los cultos a los servidores están celosamente jerarquizados. La élite tecnobruja gobierna con puño de hierro, gestionando el culto y cumpliendo la voluntad del Servidor. Una posición llena de privilegios, pero también supeditada a los caprichos de una inteligencia alienígena artificial. Entre esta élite destacan los Magus, humanos cultivados siguiendo las instrucciones de cada Servidor y capaces de canalizar fragmentos de su poder en el mundo real. No menos peligrosos son los diferentes tipos de infectados. Desde las más simples zombIAs, cadáveres infectados por un virus tecno-orgánico que las convierte en marionetas controladas por el Servidor, a las momIAs, humanos que voluntariamente se han envuelto en circuitos impregnados de la esencia del Servidor conservando algo de su propia voluntad a cambio de ser los ojos y oídos de su divinidad artificial. Más peligrosas son sin duda las lamIAs, la mano ejecutora del servidor quienes han sido implantadas con fragmentos de su sagrada carcasa.



Por fortuna no estamos solos en este desolado mundo. No solamente gozamos de la ayuda de la madre naturaleza que nos ha vuelto a acoger y proteger. Poco a poco van apareciendo individuos que entienden como funciona este nuevo mundo y se han adaptado a él, pudiendo en algunos casos incluso combatir a los Servidores con su propia tecnobrujería.

● 3. Los errantes

Los personajes jugadores de IApolipsis son los errantes. Individuos excepcionales que encabezan la resistencia contra los Servidores y su élite tecnobruja. Los portadores de la antorcha de la esperanza.

Antes de empezar una partida cada jugador se creará su propia errante teniendo en cuenta que no pueden repetirse arquetipos. Estos son:

- Combatientes: Gladius  o Aegis .
- Relicarios 
- Heraldos 
- Mímicos 

Cada arquetipo está definido por su código, el conjunto de ideas y principios que les definen y dictan sus objetivos, un conjunto de acercamientos que muestran su forma de interactuar con el mundo y afrontar todas las situaciones que surjan, niveles de agotamiento, y habilidades especiales que les separan del resto de la población.

Los acercamientos negativos comienzan en d4 (dado de 4 caras), mientras que todos los acercamientos destacados comienzan en d6. Cada jugador escogerá uno de sus acercamientos destacados y lo seleccionará para tener d8 en ese acercamiento.

- Combatientes: Gladius  o Aegis .

Errantes del fuego Δ .

“La pasión debe guiarnos en todo momento. Es lo que nos hace humanos.”

Acercamientos destacados: Castigar, Proteger y Dejarse llevar.

Los Gladius comienzan con Castigar como acercamiento seleccionado, mientras que los Aegis comienzan con Proteger como acercamiento seleccionado.

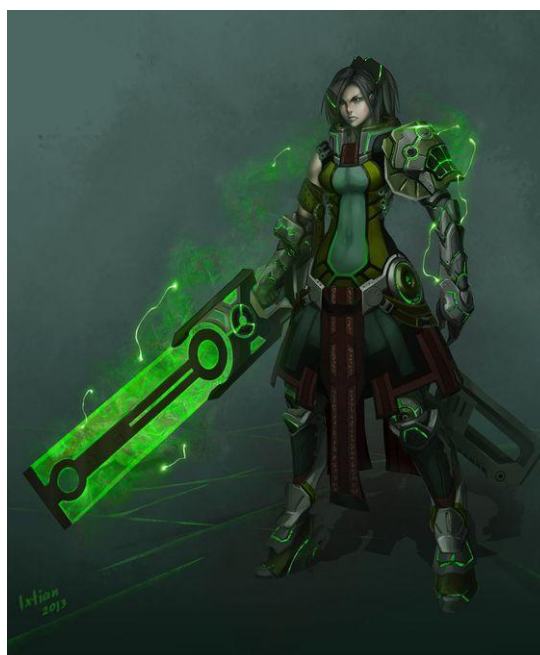
Acercamientos negativos: Mantener la calma e Investigar.

Agotamiento: 2-5-2.

Mientras estén cansados los Combatientes utilizan d10 como dado de acercamiento en su habilidad seleccionada.

Cuando están en combate:

- cada ronda que un Gladius no hace daño gana +1 adrenalina



- cada ronda que un Aegis no recibe daño gana +1 adrenalina

Furia: al inicio de un combate un Combatiente puede ganar +1 adrenalina para añadir una carta de iniciativa adicional al mazo de iniciativa, aunque solo resolverá 2 de esas cartas.

Los Combatientes pueden descartar un 6 en su dado de adrenalina en lugar de utilizarlo para la tirada para generar efectos. También pueden utilizar 1s, aunque seguirán obteniendo cansancio al haber obtenido un 1 en la tirada de adrenalina.

El Gladius puede utilizar estos dados para:

- causar 1 estrés adicional con su ataque.
- moverse instantáneamente hasta un enemigo a 20ms o menos y causar su dEPNJ - 1 de daño.

El Aegis puede apartar estos dados para obtener cargas. Puede gastar estas cargas para:

- interponerse en un ataque a un aliado a 20ms o menos, recibiendo el daño del ataque -1.
- causar 1 estrés a un enemigo que le esté atacando.

- Relicarios

Errantes del aire Δ .

“Hay que vivir el nuevo mundo. Aceptarlo. Es lo que tenemos ahora.”

Acercamientos destacados: Entender, Seguir el instinto e Innovar.

Acercamientos negativos: Imponer y Resistir.

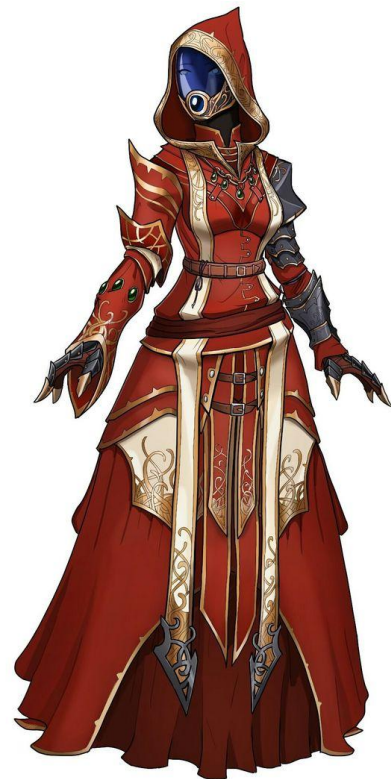
Agotamiento: 2-3-4.

Los Relicarios comienzan con y pueden almacenar hasta 5 puntos de energía. Pueden utilizar este recurso para producir diferentes efectos de tecnobrujería.

Al finalizar una escena obtienen 1 punto de energía.

Efectos de tecnobrujería:

- por 1€ (1 punto de energía) puede activar un artefacto de protección que reduce en 1 punto de estrés el siguiente impacto que reciba esta escena.
- por 1€ puede activar su arma de energía lo que le permite atacar a distancia.
- por 1€ puede activar su móvil, lo que le permite durante una escena acceder a una app de consulta a la antigua internet y descargas DLC (DownLoable Conjuraton, conjuro descargable) de 1 uso. El móvil puede tener hasta 2 DLCs almacenados. Cuando el Relicario esté descansando puede utilizar su móvil para descargar y/o cambiar nuevos DLCs. Solo tendrá acceso a un DLC por periodo de descanso, y este es aleatorio.



- Caída de pluma: permite que su objetivo ignore parte de la gravedad, descendiendo lentamente y sin daño. 0€ para el lanzador, 1€ para afectar a todo el grupo.
- Proyectil digital: causa 1 estrés a un enemigo por 1€.
- Portal: puede teleportar hasta 1Km un grupo de personas, pagando 1€ por cada persona.
- Retener: por 1€ aplica unas cadenas que retienen a un enemigo con una fuerza equivalente a 2 puntos de estrés.

- Heraldos

Errantes de la tierra ∇.

“Debemos evitar volver al antiguo mundo. No podemos cometer los mismos errores.”

Acercamientos destacados: Repetir, Aguantar y Planificar

Acercamientos negativos: Desatarse e Improvisar.

Agotamiento: 5-2-2.

Pueden almacenar energía que drenan de su IA. Al finalizar cada escena pierden 1E (1 punto de energía).

Para drenar energía realizan una tirada, obteniendo 1E y además:

- por cada éxito: +1E o +1 control
- por cada consecuencia: -1 control o +1 adrenalina

Los Heraldos custodian una IA debilitada que mantienen controlada drenando su energía, pero al mismo tiempo no pueden drenar demasiado porque se arriesgan a facilitar su manifestación en el mundo real.

La IA utiliza 2 medidores.

- Energía, que va drenando el Heraldo. Comienza en 5. Al finalizar cada escena se incrementa en 1. Si llega a 10 (el máximo) vuelve a 5 y reduce el Control.
- Control, indica la fortaleza de la prisión en la nube de la IA. Comienza en 5 y va subiendo y bajando por la acción o inacción del Heraldo. Si en algún momento se reduce a 0 se produce una manifestación a escoger por el Heraldo. Cada manifestación solo puede ser seleccionada un número limitado de veces.
 - manifestación menor. Equivalente a una complicación de estrés 2. Tras la manifestación el Control vuelve a valor 5.
 - manifestación mayor. Un problema equivalente a estrés 4. Tras la manifestación el Control vuelve a valor 5.
 - liberación. El Heraldo pierde el control de la IA y esta se manifiesta en el mundo real.



El Heraldo puede utilizar la energía drenada para alimentar sus nanobots y crear diferentes efectos a su alrededor.

- Invadir por 1E a un objetivo. Si se trata de un enemigo deberá gastar tanta energía como dEPJ. Los nanobots en el objetivo pueden ser utilizados hasta 5 veces. El Heraldo está permanentemente invadido por sus propios nanobots, sin límite de usos.
- Reparar. Por 2E puede curar 1 daño a un objetivo invadido.
- Ordenar. Por 1E puede dar una orden (una palabra) a un objetivo invadido. El objetivo intentará obedecer esa orden en la medida de sus posibilidades.
- Proteger. Reduce un impacto por o a un objetivo invadido en tanto estrés como energía gastada.
- Alterar. Puede modificar el aspecto de un objetivo invadido durante una escena por 1E.

- Mímicos

Errantes del agua ∇.

“Adaptarse para sobrevivir.”

Acercamientos destacados: Evitar, Adaptarse y Socializar

Acercamientos negativos: Enfrentarse y Contenerse.

Agotamiento: 3-3-3.

Los Mímicos pueden implantarse partes de sus enemigos derrotados, o absorberlos.

Los implantes otorgan beneficios permanentes pasivos, y otros activos que deben activarse con el Mojo del Mímico. El Mojo es una reserva de hasta 5 puntos.

Absorber a un enemigo permite recuperar Mojo y acceder a sus conocimientos.

La cantidad de Mojo depende del tipo de enemigo. Los masillas recuperan 1M (1 punto de Mojo), los enemigos normales 1d3M, y los enemigos de élite 1d3M más 1 por cada estrella de dificultad adicional.

Acceder a los conocimientos permite obtener información sencilla sin realizar ninguna tirada, o intentar descubrir algún secreto tirando.

Ejemplo de implante:

- Brazo de combate. Se trata de una pinza de cangrejo gigante, un tentáculo o incluso un brazo cibernético. Mejora el dado de acercamiento cuando se utiliza en combate. Además, gastando Mojo permite acceder a su habilidad especial, la cual puede ser destruir objetos pequeños, pegarse a las paredes, o activar un arma a distancia.



Cada vez que el Mímico se añada un nuevo implante (comienza con uno) tirará 1d6. Si obtiene un número igual o menor que la nueva cantidad de implantes incrementará su puntuación de Monstruosidad en 1 (comienza en 0).

Si cambia un implante para volver a tener partes humanas tirará también 1d6. Si obtiene un número igual o menor que la nueva cantidad de implantes reducirá su puntuación de Monstruosidad en 1.

Cada vez que Monstruosidad llegue a 5 puntos reducirá permanentemente un acercamiento destacado (mínimo d4) y reseteará su nivel de Monstruosidad a 5.



● 4. Sistemas

○ Tiradas

Cada vez que los personajes intenten realizar alguna acción que sea dudoso su resultado, entre dentro de sus capacidades y el resultado de la misma sea importante para la historia, será necesario realizar una tirada.

El jugador indicará la forma en la que el personaje encara la situación, explicando que acercamiento utiliza y de que forma eso le puede permitir resolver exitosamente lo que intenta hacer. Si la descripción es plausible podrá utilizar ese acercamiento, en caso contrario el resto de la mesa de juego puede proponer otro acercamiento más adecuado.

Una vez decidido el acercamiento quedarán claro los posibles resultados de la acción. A continuación el jugador lanzará 1d6 y otro dado acorde al acercamiento utilizado. El jugador suma el resultado de ambos dados y consulta la siguiente tabla:

- 2 o menos, fracaso completo. Se producen 2 consecuencias.
- 6 o menos (pero más de 2), fallo. Se produce 1 consecuencia.
- Más de 7, hasta 9, éxito parcial. Se produce 1 consecuencia y se consigue 1 éxito.
- 10 u 11, éxito completo. Se produce 1 consecuencia y se consiguen 2 éxitos.
- 12 o más, éxito crítico. Se consiguen 2 éxitos.

La consecuencias implican resultados negativos para el personaje:

- sufrir estrés
- bajar el dado dEPNJs, reduciendo la efectividad para resolver la situación en curso.
- subir el dado de dEPJs, incrementando la peligrosidad de la situación.
- generar complicaciones adicionales que pueden aparecer en forma de nuevos enemigos.

De forma similar los éxitos aportan resultados positivos para el personaje:

- evitar 1 consecuencia
- aplicar estrés al enemigo
- subir el dado dEPNJs, incrementando las posibilidades de resolver la situación
- bajar el dado dEPJs, reduciendo la peligrosidad de la situación
- aplicar estrés al objetivo

Cuando los jugadores se enfrenten a un obstáculo que representa una dificultad, este tendrá un valor objetivo necesario para superarlo.

Los obstáculos más triviales tendrán una dificultad de

1, con lo cual en cuanto se consiga el primer éxito en la tirada estará superado.

Obstáculos más complejos suelen tener una dificultad dependiente del número de personajes: sencillo 1xPJ, complejo 2xPJ, difícil 3xPJ.



De forma análoga, los obstáculos pueden venir en la forma de enemigos a ser derrotados. Lo cual no siempre tiene que implicar un combate físico. Sobornar a un guardia puede ser un enfrentamiento como otro cualquiera.

Dividimos los enemigos en 3 tipos principales: normales, masillas y élite.

Los enemigos normales suponen retos sencillos, mientras que las masillas son encuentros triviales. Los enemigos de élite suponen enfrentamientos complicados, retos a la altura de los PJs.

Cuando se produce uno de estos encuentros se colocarán 2 dados en el centro de la mesa. El dado de Estrés de PJs indica como de difícil son las cosas para los PJs, cada vez que sufran estrés será equivalente a lo que se indique en este dado. El dado de Estrés de PNJs por el contrario indica como de controladas están las cosas para los PJs, y cada vez que hagan daño a los enemigos o avancen el objetivo lo harán tantos puntos como indicado en este dado. En general puede ser buena idea utilizar un dado rojo (peligro) para el dEPJs, y uno verde (ayuda) para el dEPNJs. En algunas situaciones puntuales alguno de los dados puede comenzar en 0 si uno de los bandos no tiene posibilidad de hacer nada al otro, por ejemplo durante una emboscada.

Los enemigos normales comienzan con valor 1 en ambos dados.

Los masillas tienen 1 en dEPJs, pero 2 en el dEPNJs. Es fácil derrotarlos.

Los enemigos de élite comienzan con 1 en el dEPNJs pero su dEPJs comienza como mínimo en 2.

El valor inicial de dEPJs también indica la dificultad de los PJs para cambiar el valor de cualquier dado.

○ Combate e iniciativa

Cuando se inicia una situación tensa donde el orden de actuación es importante, por ejemplo un combate, recurriremos a una baraja de iniciativa.

Cada personaje añade 2 cartas a esta baraja. Por cada enemigo de élite se añaden otras 2 cartas, y lo mismo para cada grupo de enemigos adicional diferente.

Se añade también una carta de evento.

Por último se añade una carta de final de ronda.

En cada ronda se muestra por turnos la primera carta de la baraja de iniciativa, y ese personaje o enemigo será quien realice su acción. Mientras, el resto de implicados no estarán quietos, pero sus acciones no son determinantes en ese momento ni son el foco de la narración.

La carta de evento es un punto más de caos en la situación. Cuando aparece se tira 1d6. De 2 a 5 no ocurre nada excepcional, aunque el Vidente puede aprovechar para dar color a la situación. Con un 1 aparece una nueva complicación y con un 6 las tornas cambian a favor de los errantes. En ambos casos es un efecto menor equivalente a 1 consecuencia o un éxito, pero que ayudan a mover la escena y que no se estanque.

Cuando se muestre la carta de final de ronda se finaliza la ronda en curso, lo cual puede implicar que algunos de los presentes hayan actuado varias veces, mientras que puede que otros no hayan llegado siquiera a actuar. El combate es caótico, y no siempre nos sale todo como queremos.

○ Adrenalina

Como estamos viendo, la vida de los errantes no es precisamente un campo de rosas totalmente tranquilo. Más bien es un mundo complejo, caótico y peligroso. Aparte de la aleatoriedad de la iniciativa, este peligro y tensión lo reflejaremos con los dados de adrenalina.

Al comienzo de cada combate, y en general de cualquier situación tensa (una reunión importante puede ser estresante aunque no haya espadas desenvainadas), los errantes ganan tantos dados de adrenalina como el dEPJs más alto de los enemigos. Esto representa la tensión creciente.

Estos dados se tiran junto al resto de dados de la tirada y se pueden escoger para sumar en lugar de alguno de los dados básicos a cambio de 1 nivel de agotamiento.

Cuando aparece un 1 en un dado de adrenalina se obtiene 1 nivel automático de agotamiento. Tu cuerpo no aguanta el estrés aunque el subidón de adrenalina no le esté ayudando.

Al finalizar una escena cada errante descarta 1 dado de adrenalina. U, opcionalmente, puede eliminar todos sus dados de adrenalina a cambio de 1 nivel de agotamiento.

○ Agotamiento



Cada arquetipo muestra 3 niveles de agotamiento con el siguiente formato: X-Y-Z. Estos números representan los umbrales de agotamiento para estado normal, cansado y agotado respectivamente.

Mientras el errante no haya recibido estrés de ningún tipo o esté tachando niveles del primer rango, se encontrará perfectamente. Quizás algún rasguño, pero nada reseñable.

Cuando se empieza a añadir estrés en el segundo rango el errante comienza a estar cansado. El agotamiento mental o físico empieza a pasar factura. Cualquier dado de acercamiento superior a d4 se reducirá en 1 nivel. Los d8 pasarán a ser d6, y los acercamientos en d6 pasarán a tirar d4.

Si el errante llega al tercer rango de agotamiento estará agotado. Aparte de las consecuencias anteriores deberá ganar 1 dado de adrenalina cada vez que quiera hacer algo más complejo que arrastrarse o hablar lentamente.

Si el errante recibiera estrés más allá de agotado quedaría automáticamente fuera de combate. Lo que, dependiendo de la situación, puede suponer desde simplemente desmayarse de cansancio a ser desintegrado en un pozo nuclear.

○ Curación

Aparte de eliminar 1 dado de adrenalina al finalizar cualquier escena, los personajes eliminan toda su adrenalina después de un descanso reparador. También reducirán en 1 punto su nivel de agotamiento.

Si se produce un descanso narrativo lo suficientemente grande, un fundido en negro antes de un viaje por ejemplo, los errantes recuperarán todos sus niveles de agotamiento.

