

# GLACIACIÓN

AUTORÍA - GABRIEL LATORRE  
ILUSTRACIONES - EDUARDO DE PEDRO



## PRÓLOGO

Representáis a un grupo de humanos anatómicamente modernos (*Homo sapiens sapiens*... como tú y como yo) de hace decenas de miles de años, supervivientes de aquellos clanes que, tiempo atrás, acudieron más al Norte que ningún otro.

Pero las cosas no van bien en las últimas estaciones, los inviernos son cada vez más largos, los veranos más cortos, y el colmillo del frío os ha ido empujando hacia tierras más cálidas de manera desesperada.

El frío comenzó hace unos años, poco a poco, los clanes fueron yéndose, conforme la caza menguaba. Pero vosotros permanecisteis hasta el final, con la esperanza de poder mantener aquí vuestra forma de vida, al fin ya al cabo es tu tierra y la de tus antepasados.

Algunos de vuestros miembros no aguantaron y decidieron irse con las bendiciones de todo el clan y la promesa de volver, si encontraban algo lo suficientemente cerca y lo suficientemente rico para volver a reunirse todos en un nuevo territorio... Pero ninguno de los que partieron ha regresado.

Habéis perdido a todos los miembros de vuestro clan y sólo quedáis vosotros. La llamada de los espíritus se ha ido llevando a todos los demás, en forma de enfermedad, sueño o accidentes.

Pero no sois los únicos seres que quedáis en este vasto territorio, ni los únicos que tenéis hambre y estáis desesperados: hay bestias salvajes, hay otros clanes como el vuestro y están... bueno, están "los otros". Son fuertes, extraños y llevan aquí mucho tiempo... son parecidos y, por otro lado, tan diferentes.



El último verano ha sido el peor de todos, como una eterna primavera que da paso a un otoño sin flores ni frutos, sin animales que se alimenten y podáis cazar. Hacer fuego, guareceros, comer y beber es un reto y ante la duda de sobrevivir un invierno más aquí, os lanzáis a una travesía que os lleve más allá de vuestro extenso territorio conocido.

Tras un penoso viaje en el que las vías habituales de comunicación se os han cerrado, os quedan siete días para alcanzar el único paso en la costa, un estrecho brazo de tierra, que creéis que puede estar protegido del frío y tal vez os permita salir de estas tierras de hielo y muerte hacia otras donde el sol caliente y la vida florezca al calor de sus rayos.

O, quizá, simplemente perseguís una vana ilusión. Porque, al fin y al cabo, de la ilusión emana la esperanza.



## REGLAS ESPECIALES EN GLACIACIÓN

- **Búsqueda de objetos:** en esta ambientación, aunque puedes encontrar objetos, la mayoría de las veces los fabricarás. Utiliza tu imaginación y los materiales de la naturaleza para crear objetos útiles mediante una tirada de riesgo e incertidumbre. El guía establecerá la dificultad de conseguir lo que quieres y el efecto, en función del éxito de la tirada.
- **Regla del Tótem\*:** al presentar a tu personaje en la noche 0, anuncia qué tótem lo acompaña y qué rasgo te define. Anótalo sobre el contador de Esperanza/Desesperación para tenerlo presente, junto con una casilla de carga. Cuando tu Esperanza esté en la casilla 4 (inicial) o superior, podrás recurrir a un dado más en cualquier tirada, siempre que narres cómo la inspiración del tótem te puede ayudar para resolver ese momento de riesgo e incertidumbre o de búsqueda de alimentos. Por debajo de la casilla 4, sentirás que tu tótem te ha abandonado y no podrás usarlo. Sólo lo podrás hacer una vez en cada Fase de Día, siempre y cuando, durante una Fase de Noche previa hagas referencia a tu tótem con un papel especial en tu narración del flashback. Entonces, recargarás esta casilla para la fase de día. Por supuesto, el día uno tienes cargado su poder pues en la noche 0 habrás presentado a tu tótem y cómo te influye en cómo eres.

\* elemento de la naturaleza, generalmente animal, que está ligado a una persona como protector y acompañante en su crecimiento físico y espiritual.

## NOTAS DEL ESCENARIO

La guía y las supervivientes de vuestro grupo podéis jugar esta ambientación con la premisa narrativa, emocional e imaginativa que proponen el prólogo, flashbacks y encuentros. Si además os interesara explorar con un mínimo marco histórico y antropológico, os dejo estos apuntes y enlaces para ti y tus viajeros:

- **Glaciación:** periodos de enfriamiento del clima del planeta. Son fenómenos oscilatorios intercalados con momentos de calentamiento. En los periodos cálidos, los grupos humanos se establecían más al norte, y en los periodos glaciares, más al sur. Dependiendo de la orografía, el relieve y las líneas de costa, estas migraciones debieron de ser más fáciles o más difíciles. En esta travesía, vuestro grupo de protagonistas ha quedado atrapado en una zona de difícil regreso al sur.
- Con piedra, madera, hueso y cuernas, nuestros antepasados de la edad de piedra o paleolítico tenían múltiples recursos para sobrevivir con éxito de la caza, el carroñeo y la recolección, además de que llevaban mucho tiempo dominando el fuego. No hace falta que seas un erudito prehistoriador para jugar a «glaciación», sino que, a partir de estos sencillos materiales y tu imaginación, seguro que puedes desarrollar escenas lo suficientemente creíbles para tí, si es lo que buscas.
- **«Los otros»** hace referencia a Homo sapiens neanderthalensis, cuya extinción hace cerca de 30000 años sigue teniendo varias hipótesis abiertas. Lo que sí se ha comprobado es que coexistimos e incluso, llegamos a tener antepasados híbridos, ya que parte de nuestro ADN es neanderthal. Parece que la falta de adaptaciones culturales a las glaciaciones (ausencia de agujas para coser pieles de abrigo más eficaces, por ejemplo), las enfermedades, la competencia desfavorable por al caza con nuestra especie, demográficamente cada vez más numerosa, son algunas de las razones que se deducen para su desaparición. Dejamos esto abierto para que los jugadores decidáis cómo jugar a este otro grupo de humanos.



- Por analogía con pueblos indígenas actuales, los antropólogos nos hablan de que las creencias de aquellos clanes, que solían ser grupos familiares de entre 20 y 30 miembros, casi con toda probabilidad eran animistas, otorgando a todos los objetos y manifestaciones del mundo natural un alma o significado trascendente. Individuo-comunidad, pasado-presente, objeto-símbolo se fusionan para ellos. Los chamanes eran personas que facilitaban esta comunicación. Aprovecha la riqueza simbólica para crear tu historia.
- La fauna presente en dicha época, además del consabido mamut, o elefante lanudo, también el rinoceronte lanudo, oso de las cavernas, ciervos gigantes, alces, renos, lobos, leones de las cavernas o tigres de dientes de sable, además de caballos primitivos y multitud de especies de aves. También toda aquella fauna que hoy asociamos a las regiones boreales del Planeta, como por ejemplo si jugáis en las costas, con osos polares, focas, morsas y aves marinas.

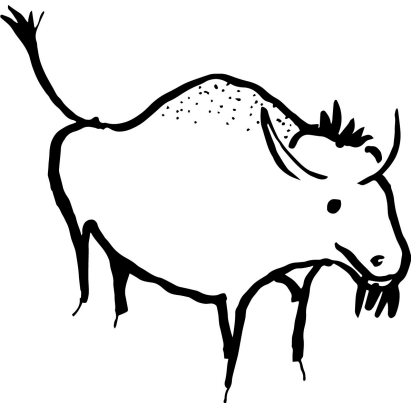
#### BANDA SONORA AMBIENTACIÓN



#### BANDA SONORA DÍA



#### BANDA SONORA NOCHE



# ENCUENTROS EN GLACIACIÓN

- Encontráis un asentamiento de «los otros», todos han muerto, parece ser que alguna enfermedad se los ha llevado, excepto un bebé, una niña que permanece junto al pecho aún tibio de su madre, bajo gruesas pieles.
- Pozas de agua caliente en una estrecha garganta, que funden el hielo alrededor... pero hay huellas de un gran oso que reclama su paraíso.
- Estos días, a mediodía, las temperaturas son excepcionalmente cálidas, pero los dioses derriten las cornisas llenas de nieve, provocando aludes que cierran los pasos... o te arrastran a un terrible accidente.
- Tres adultos con tres niños se cruzan en vuestro camino y se muestran muy agresivos.
- Bajo el esqueleto de un gran árbol caído medio congelado hay dos humanos muy hambrientos y consumidos por una mirada febril.
- Un grupo de humanos va en paralelo a vosotros, pero a bastante distancia. En un momento dado claramente cambian de rumbo y se dirigen hacia donde estáis. Poco a poco, pero notáis cómo os ganan terreno.
- El estrecho paso de montaña ha quedado cerrado abruptamente por un caos de rocas y hielo, no será fácil salir de ahí... Y menos si fue provocado, cosa que parece imposible de saber a ciencia cierta.
- Huele a carne asada y el humo de una hoguera os atrae como moscas a la miel, el grupo parece acogedor, aunque no reconocéis la presa que os ofrecen.
- A punto de llegar a aquella hondonada, un humano alarido de dolor llena el silencio. Alguien de los otros ha sido atrapado bajo las rocas, ha perdido sangre y sufre... parece destinado a morir.
- El inconfundible sonido de una flauta de hueso resuena junto a los paredones de roca, en un abrigo inaccesible un anciano pintado, sucio y rodeado de colgajos de pluma, piel y hueso os pide un sacrificio a cambio de un sueño con vuestro tótem.
- Los restos de un rinoceronte lanudo en descomposición destacan en rojo y negro sobre la blancura de la nieve, un coro de aullidos de lobo parece ir en aumento conforme os acercáis a la carroña.
- Ya no recordabais el ruido de un clan reunido alrededor del fuego cuando celebra, pero es inconfundible. Allí están, y parece una postal de otra época, pero manchada de mugre y hambre.

