

# AMBIENTACIÓN: LA GUERRA DE LOS MUNDOS

AUTORÍA - IGNACIO MATÉ



## PRÓLOGO

Representáis a un grupo de **supervivientes aterrorizados**.

A finales del Siglo XIX señoreabais sobre las naciones civilizadas de Europa. **El mundo entero os respetaba**. Lo llamaban la Pax Británica. Ahora, en cambio, sois los **hambrientos y harapientos** restos de un gran imperio.

Lo que en un principio parecía ser un simple fenómeno astrológico sobre la superficie de Marte ocultaba, en realidad, un funesto fin. Aquellas llamaradas verdes impulsaban una serie de cilindros artificiales cuya misión era la conquista de Inglaterra y la destrucción de la civilización humana.

Los elegantes ejércitos de Su Majestad  **fueron borrados** del mapa por la superioridad tecnológica de los marcianos. En pocos días Londres había caído.

Hasta el momento habéis sobrevivido cambiando de refugio, ocultos en sótanos y edificios abandonados. Habéis conocido **lo mejor y lo peor** de una sociedad que se desmorona.

Hace poco llegó hasta vosotros un rumor. **La Armada Británica está preparando convoyes** bien protegidos para acompañar a los supervivientes hasta Francia. Sabéis que la única posibilidad de escapar con vida está en la costa.

**En el continente estaréis a salvo:** podréis empezar una nueva vida, rehacer la anterior o prepararos para reconquistar Gran Bretaña.

El puerto más próximo se encuentra a 7 días de viaje. Allí está la salvación. O eso dicen. Quizás, simplemente perseguís una ilusión.

Porque, al fin y al cabo, **de la ilusión emana la esperanza.**



ESCENARIO GRATUITO INSPIRADO EN LA  
OBRA «THE WAR OF THE WORLDS»  
DE H. G. WELLS

## ENCUENTROS EN GUERRA DE LOS MUNDOS

- Un grupo de refugiados hambrientos con algunos niños a su cargo os suplican algo de comida. Los pequeños llevan días sin comer.
- Una patrulla de soldados sin moral están aprovechando su fuerza y armas para robar suministros a otros supervivientes. Les fuerzan a realizar actos contra su voluntad mientras ríen y celebran el fin de la civilización.
- Un vehículo marciano, cargado de prisioneros en su espalda sale de repente de entre los árboles. Una madre os quiere lanzar a su hija pequeña a través de las rejas de la cesta que les sirve de prisión.
- Delante vuestro oís voces de mando. Al subir la colina os encontráis con una batería de cañones que abre fuego contra un trípode marciano que avanza a toda velocidad.
- Al salir del refugio la puerta está bloqueada. Por las ventanas se ve una extraña maleza rojiza que trepa por la pared. Nunca la habíais visto.
- En el sótano de un edificio encontráis un superviviente empeñado en excavar un túnel. Su plan es reconstruir la civilización bajo tierra. ¿Es un loco o un visionario?
- Un golpe seco os despierta. La puerta del refugio donde se encuentran los supervivientes ha cedido. Una silueta se mueve a vuestro alrededor. Tiene el tamaño de un oso y se mueve pesadamente. No se asemeja a nada que hayáis visto antes.
- Una muchedumbre sube corriendo por la carretera en dirección contraria. Un trípode marciano va tras los supervivientes usando su rayo abrasador.
- Cuando pasáis cerca del pueblo la visibilidad empieza a reducirse. Un espeso y maloliente humo negro os empieza a rodear. Una anciana cruza la calle, tose y cae al suelo.
- Presenciáis una escena de desesperación. Un grupo numeroso de personas intenta subirse a un carro. El conductor fustiga a los caballos. Su acompañante dispara a la gente. Algunos caen. Otros gritan.
- Una aldea en ruinas. Un hombre grita. Sostiene un revolver en su mano. A sus pies yace su familia. No le quedan balas.
- Cruzando un puente os sorprende un trípode marciano. Estáis en una posición vulnerable. ¿Cuál será la mejor opción para sobrevivir?



- A un lado de la carretera, por encima de casas y árboles, se levanta un enorme cilindro metálico. Sin duda es uno de los transportes que los marcianos utilizaron para llegar a la Tierra.
- Junto a unas casas en ruinas se ha levantado un campamento provisional. Allí un sacerdote exhorta a los supervivientes a expiar sus pecados, pues los marcianos son un castigo de Dios. En una mano sujeta un crucifijo y con la otra os señala.
- Un grupo de vehículos marcianos está usando a un grupo de personas. ¿Qué van a hacer con ellos? ¿Qué podéis hacer por ellos?



# HOJA DE PERSONAJE EN GUERRA DE LOS MUNDOS

Puedes descargarla desde <https://allthelittlelights.es/7-dias-de-travesia/>

**Noche 0**

**Flash back**  
¿Cómo te llamas? ¿Cuál es tu oficio?  
**Cuenta** un poco sobre ti.  
**Define** un rasgo que te caracterice

**Flash back**  
¿Qué deseas de una persona del grupo y sabes que nunca podrás conseguir? ¿Por qué? **Cuéntalo.**

**Flash back**  
¿Hiciste alguna promesa que debes cumplir? **Cuéntalo**

**Resultados de 5 - 6 son 3 exitsos**

**Flash back**  
¿Tenías alguna adicción? **Cuenta** qué has tenido que hacer en este viaje para hacerle frente.

**Flash back**  
A cuántas personas has matado para sobrevivir? ¿Por qué lo hiciste?  
**Cuenta** la última vida que quitaste.

**Flash back**  
¿Con quién compartías tu vida? ¿La querías? ¿Cómo era vuestra relación?  
**Cuéntalo.**

**Flash back**  
¿Cuál era tu lugar favorito de recreo? ¿Quié(n) era tu mejor amigo, con la que viviste tantos buenos momentos allí? ¿Qué fue de ella? **Cuenta un recuerdo** de ese lugar.

**CARGA DE EMOCIONES**

Miedo protección, supervivencia, huida				Ira violencia, destrucción, enfrentamiento			
Confianza apoyo, cobertura, ayuda				Aversión odio, intimidación, oposición			
Anticipación exploración, detección, incursión				Sorpreśa reacción, esquivo, reflejo			
Alegria relación, integración, persuasión				Tristeza reflexión, meditación, análisis			

**Flash back**  
¿Qué quieres hacer si llegas al continente sana y salva? **Cuéntalo**

**Flash back**  
¿Cuál fue la primera noticia que te llegó sobre los marcanos? **Narra** el día que empezaste a huir.

**Flash back**  
¿Cuál fue la situación más tensa a la que te has enfrentado durante la travesía? ¿Cómo conseguiste escapar de ella? **Cuéntalo.**

**Flash back**  
¿Dónde te criaste? ¿Quié(n) te crió? **Cuéntalo**

**Normal = 7 exitos**

**Último = 3 exitos**

encuentra comida...

Salva una vida, protege a alguien.

**- ESPERANZA -**

**- DESPERANCIÓN -**

Permite que alguien sufra, arrebatada una vida o deja morir a una persona, pasa hambre una noche...