

1975: LA NOCHE DEL RITUAL

60 MIN¹

3-5 JUGADORES:

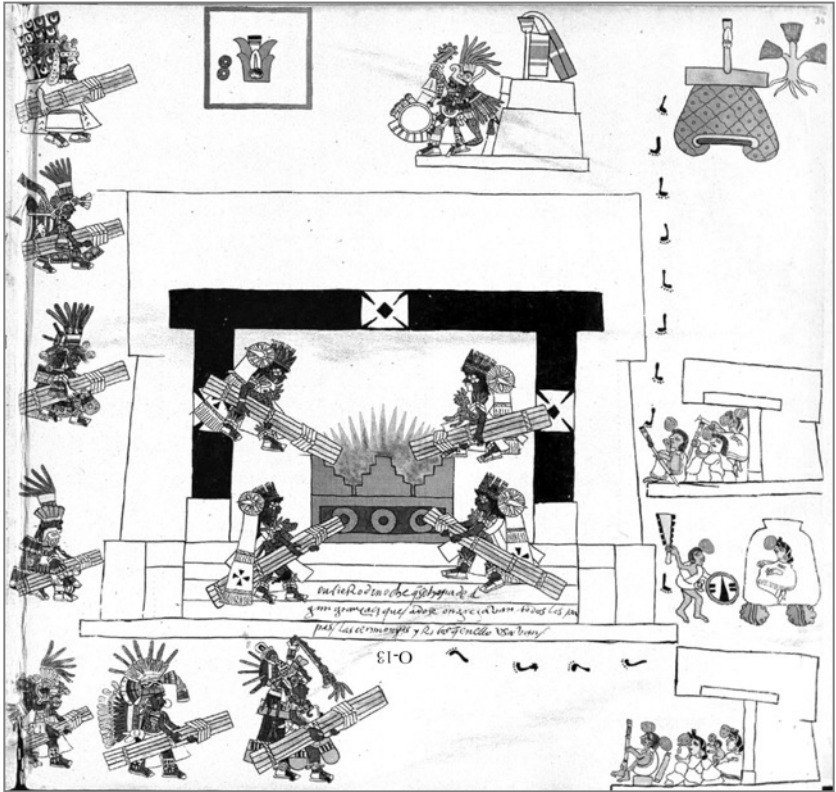
2 VS 1²

3 VS 1

4 VS 1

¹ Duración estimada.

² Modalidad 100% cooperativa: el juego se acaba si un HUMANO muere.



Ceremonia del Fuego Nuevo. Códice Borbónico

INTRODUCCIÓN

La ceremonia del Fuego Nuevo es un ritual llevado a cabo por los mexicas desde tiempos inmemoriales, cada cincuenta y dos años. Se creía que esta ceremonia en la que se renovaban las representaciones de los dioses y se ofrecían sacrificios humanos, era fundamental para mantener el orden del universo: una ofrenda al dios del fuego Xiuhtecuhtli, para perpetuar la existencia del Sol, el tiempo y el espacio. A pesar de que la civilización mexicana ya no existe, se dice que hay personas que se congregan, cada cincuenta y dos años para seguir llevando a cabo este ritual: de tal forma han estado manteniendo, sin que nadie más lo advierta, la existencia y el orden del universo.






















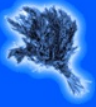
OBJETIVOS:

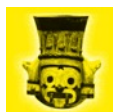
- Investigar más pistas sobre el ritual del Fuego Nuevo, en el ARCHIVO.
- Después de obtener información, realizar todos los pasos del RITUAL.
- Jugadores también tendrán un **OBJETIVO INDIVIDUAL SECRETO** que deben completar después de realizar el RITUAL, para ganar la partida.

TIEMPO LÍMITE: 3:00 (54 rondas)

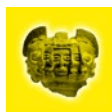
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

1. Coloca el **TABLERO**.
2. Reparte **TARJETONES DE PERSONAJE** de acuerdo al número de jugadores, con sus piezas de PV y respectivos *tokens* de inicio.
3. Baraja el mazo de “**OBJETIVO 3**” y reparte dos cartas a cada **HUMANO** en la partida. Jugadores mantienen su mano en secreto de otros y las colocan boca abajo al lado de su **TARJETÓN DE PERSONAJE**. Nota:
 - En partidas con cuatro jugadores, remueve del juego cartas de “**FANÁTICO**” y “**SALVAVIDAS**” antes de barajar y repartir el mazo.
 - En partidas con tres jugadores, remueve “**FANÁTICO**”, “**SALVAVIDAS**” y una carta “**COLABORADOR**” antes de barajar y repartir el mazo.
4. Ajusta el **RELOJ DE JUEGO** a las **6:00**.
5. Baraja el mazo **ARTEFACTOS** y coloca cerca del área de juego.
6. Agrega las cartas de **EVENTO “1975”** al mazo de **EVENTOS**. Baraja el mazo y colócalo cerca del área de juego.
7. Coloca piezas de jugador y el resto de *tokens* de acuerdo a la **TABLA**:

	UBICACIÓN		UBICACIÓN		UBICACIÓN
	J-12 J-13 L-12 L-13		A-4 A-7 E-1 M-6		H-8
	L-2 H-5		K-10, J-4		Ñ-15
	G-10				B-2
	C-5				O-2
	J-5		D-4 J-2		B-15
	D-5		F-5 H-3 G-12 Ñ-10		K-12 K-15 L-14 N-12, N-10
	D-6		B-5, D-1 D-10 M-2		



M-13



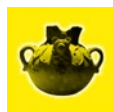
G-15



B-12



D-15



M-10



D-14



Ñ-14



J-15



L-15



G-13

CAPÍTULO 1: EL INCIDENTE.

Cuatro personas están atrapadas en el Museo de la Cultura Mexica, después de un misterioso incidente: minutos antes del cierre, una persona con aparente demencia entró al museo, para robar una pieza de la exposición, y luego, se prendió fuego. Si se inmoló porque era un fanático, o su muerte fue accidental, no tienen forma de saberlo. Lo que sí saben es que no pueden salir: la puerta está sellada, no sirve el teléfono, y por las ventanas (golpean los cristales, y no queda ni un rasguño) sólo ven humo: parece que estuvieran en otra dimensión. Uno de ellos, un hombre mayor, sentencia que han sido “atrapados por el diablo, para rendirle tributo, en ésta, su noche”. Tiene razón en algo: el lugar parece el infierno. El fuego del incidente se expande por el segundo piso. El custodio dice que habrá que hacer algo, si no desean morir calcinados, o peor (¿?). La paramédica regresa corriendo, en estado de pánico. Dice que el cadáver del suicida se ha levantado, y ahora la persigue

En el ARCHIVO del Museo hay un texto antiguo, oculto al público general, que data de hace casi quinientos años: la última vez que se documentó, de primera mano, el “impío” ritual de los “salvajes” pobladores de esta tierra. Si anhelan volver a su mundo con vida, sería una buena idea investigar más al respecto.

OBJETIVO: Ir al ARCHIVO y encontrar más pistas sobre el RITUAL. Cada jugador debe llegar a una ubicación específica para poder cambiar de página y recibir su segundo OBJETIVO:

- Jugador “1”: Ñ-7
- Jugador “2”: Ñ-4
- Jugador “3”: Ñ-6
- Jugador “4”: Ñ-5

.....

Cuando un jugador logre el OBJETIVO anterior, puede continuar a la página 7 y a la lista de OBJETIVOS DEL RITUAL.



CAPÍTULO 2. EL LIBRO DEL RITUAL.

“Acabada la dicha rueda de los años y al principio del nuevo año, que se dezía ume ácatl, solían hazer los de México y de toda la comarca una fiesta o cerimonia grande que llamavan toximmolpilía, y es casi "atadura de los años". Y esta cerimonia se hazía de cincuenta en cincuenta y dos años (...) Ansi que entonces sacavan también nueva lumbré. (...) Cada vezino de México solía echar o arrojar las piedras o palos que tenía por dioses de su casa, (...). Era señalado cierto lugar donde se sacava y se hazía la dicha nueva lumbré (...) Y se hazía la dicha lumbré a medianoche; y el palo de do se sacava el fuego estava puesto sobre el pecho de un captivo que fue tomado en la guerra, y el que era más generoso. (...) Y cuando acertavan a sacarla y estava ya hecha, luego, en continente, abrían las entrañas del cativo y sacavan el corazón, y arrojávanlo en el fuego, atizándole con él; y todo el cuerpo se acabava en el fuego.”¹

OBJETIVOS DEL RITUAL (REALIZABLES EN CUALQUIER ORDEN)

1. Jugadores toman una carta del mazo de ARTEFACTOS y la mantienen en secreto. Jugadores deben obtener dicho ARTEFACTO (al obtenerlo, coloca la carta boca arriba, para revelar que has logrado este objetivo). Después de obtener el ARTEFACTO, jugadores deben llevarlo a la casilla **D-7** donde será “destruido en la caldera del Museo” (al llegar a esa casilla, jugador remueve del juego su *token* de ARTEFACTO).
2. Ir a casilla **J-15** (identificada con el *token* “monolito de *Chac Mool*”) y realizar una “ofrenda de sangre”. COSTO: UNA ACCIÓN y -1PV (coloca un *token* multiusos al lado de tu tarjetón de personaje, para indicar si ya has realizado este OBJETIVO).

REGLA ESPECIAL: Si al menos un jugador no ha logrado estos OBJETIVOS a las 12:00, se activa el EVENTO “TZITZIMIME” (sin importar si ya se ha jugado previamente en algún punto de la partida).

Cuando un jugador realiza los OBJETIVOS DEL RITUAL, procede a elegir una carta “OBJETIVO 3” de su mano, descartando la otra (si una de sus cartas es “FANÁTICO”, debe conservar ésta sobre cualquier otra) Jugadores deben realizar los objetivos indicados en la carta elegida para ganar la partida, tratando de nunca revelarlos.

.....

Cuando todos los jugadores logren los OBJETIVOS DE RITUAL o el RELOJ DE JUEGO alcanza las 12:00, pasa a la página 10.

¹ Fragmentos del libro VII del Códice Florentino. Circa 1540-1585.



CAPÍTULO 3: FUEGO NUEVO

Cumplidos los ritos, todo debería regresar a la normalidad... pero la paz anhelada no llega. Seguimos las instrucciones del código: arrastramos nuestros pies para satisfacer a estas sombras y demonios. El sacrificio de ese hombre, la destrucción de los artefactos, nuestra propia sangre... ¿todo ha sido en vano?

Lleno de frustración, alguien golpea la puerta del museo con todas sus fuerzas. El acto, que antes resultaba inútil, esta vez recompensa a los sobrevivientes con una marca en la madera, que otorga un aliento de esperanza: maquinan el plan de convertir la puerta en astillas de ser necesario, para poder salir. Esto no será fácil ya que la puerta es gruesa y pesada: un viejo portón bicentenario construido para resistir pasadas invasiones. Sería más fácil si tuvieran las llaves de estos pesados cerrojos, pero éstas han desaparecido. Pareciera que alguien las ha escondido intencionalmente: alguien que no tiene deseos de huir. La desconfianza acecha, pero hay otro tema: el incendio se ha reavivado, esta vez con más fuerza (¿coincidencia?). En poco tiempo, todos estarán envueltos en llamas, si no encuentran la forma de salir.

REGLA ESPECIAL 1: Después de las **12:00**, la **ENTRADA** del museo (casilla **A-2**) puede ser “destruida” para escapar. **COSTO:** Se requieren tres usos de un **ARMA** en la casilla **A-2** para desbloquear la salida. Cada vez que un jugador “golpea la puerta” no puede realizar otra **ACCIÓN** durante ese turno. Después de tres ataques, la **ENTRADA** será desbloqueada: cualquier jugador **HUMANO** que llegue a casilla **A-2** sale del juego.

REGLA ESPECIAL 2: Después de las **12:00**, el museo será gradualmente consumido por el fuego. Un nuevo **PISO** será invadido cada hora:

- A las **12:00**, coloca *tokens* de **FUEGO** en **H-1**, **I-1**, **I-8** y **O-8**.
- A las **1:00**, coloca *tokens* de **FUEGO** en **I-9**, **I-16**, y **O-6**.
- A las **2:00**, coloca *tokens* de **FUEGO** en **A-9**, **H-9** y **H-16**.

.....

A las 3:00, todo el museo estará en llamas: jugadores que no hayan logrado su OBJETIVO SECRETO y escapado para entonces habrán MUERTO.

NOTA: Es posible que algunos jugadores tengan el mismo **OBJETIVO SECRETO**. **NOTA sobre el acertijo del ESCAPISTA:** Respuesta en página 2.

