



# BACK TO THE FUTURE

MANUAL PARA AQUELLOS QUE SE  
QUIEREN COMPLICAR LA VIDA



## INTRODUCCIÓN

El mapa oficial de la campaña es la península de Yucatán (Me dio gracia). Pero las situaciones geográficas, sociales y actuales de dicha península no toman acción o partido en la narrativa de la campaña pues esta es ajena a estos conceptos.

La narrativa se centra en la imponente pseudo nación de Volkxus. La gran nación que ha dominado a las antiguas civilizaciones de Necrora y Aiolis. Volkxus es una potencia militar y meritocrática que ha logrado dominar la península en los últimos 104 años. Volkxus es una potencia en todos los aspectos, es una nación fuerte que ha sometido a su pueblo y que exitosamente ha logrado la unificación de toda la península.

Esta nación es una potencia en crecimiento que busca activamente la expansión del territorio a través de su imponente fuerza militar.



# CAPITULO 1

**LA NACION DE VOLKXUS**



## LA VIDA EN VOLKXUS

Los personajes cuya vida ha sido principalmente en Volkxus consideran que su nación es la fuerza de todo el continente y que el imperio debería de ser derrocado por esta nueva potencia. Nacer en Volkxus significaría que tus ideales, tus valores y tus pensamientos todas pertenecen al conocimiento general de que Volkxus es la única y mejor potencia que ha habido en los últimos años, que otra civilización o estado no pueden compararse a lo que significa ser Volkxiano y que, en general, Volkxus es la cima de lo que se ha logrado como civilización. Aquellos personajes que no han nacido en Volkxus, que han estado separados del estado o que se encuentran en conflicto con sus ideales son gente que conoce información que los Volkxianos no, es gente que tiene verdaderas razones para justificar su desagrado ideológico y/o filosófico y comúnmente es gente que ha residido en los antiguos estados de Necrora e Aiolis.



## ESTADOS CAIDOS

**Necrora:** La antigua región de Necrora es un estado Democrático y Nepotista que intenta mantener todas las viejas costumbres en el día a día de sus ciudadanos. Aquellos nacidos en esta región conocen la antigua historia de su pueblo y son capaces de recordar eventos únicos y como utilizar los artefactos mágicos que rodean el continente. La gente de la región suele ser personas sombrías con afinidad a la magia, y la mayoría de su descendencia tiene el poder de sentir la espiritualidad.

**Aiolis:** Una región pintoresca llena de vida y color, es un estado oligárquico y de naturaleza pacífica. Esta región se apega a los ideales dados por sus ancestros sobre la armonía entre los seres mortales y los espíritus. Aquellos nacidos en esta región han sido bendecidos por el gran espíritu de Aiolis y han recibido la bendición de poder observar el mundo espiritual, estos son capaces de comunicarse con los espíritus y entienden sus peticiones, costumbres y formas en las que ellos trabajan. La gente de esta región suele mayormente ser gente amable, pacífica y con un gran sentido de la responsabilidad para atesorar a sus ancestros.



## ECONOMÍA

Volkxus aprecia los negocios en su territorio y ha quitado muchas regulaciones antiguas de los estados que han unificado con tal de mantener su economía fluyendo.

Sin embargo, estos han terminado añadiendo regulaciones relacionadas a su filosofía de mantener los objetos mágicos inexistentes. A estos les gusta que el comercio sea solo en su territorio, a tal punto que tienen una modificación a la regulación para empresas que la venta esta libre de impuestos para negocios que vendan únicamente productos Volkxianos. Sin embargo, Volkxus no ha regulado correctamente los sueldos posteriores a la inflación postguerra, por lo que la venta de cualquier producto termina siendo bastante cara, siendo este un punto en contra para el consumidor promedio de Volkxus.

Adicionalmente, Volkxus es el único territorio permitido para la venta de armas, siendo que Necrora y Aiolis no pueden poseer este tipo de objetos.



## MERCADO NEGRO

El mercado negro no es un lugar, sino una red criminal de contrabando que opera por debajo de la ley y en algunas ocasiones a plena luz del día. El mercado negro tiene como objetos favoritos las armas y herramientas mágicas. Ser parte del bajo mundo te ayudara a entender como estos negocios funcionan más detalladamente y donde pueden ser encontrados.

El mercado negro es un punto fuerte para Volkxus, pues muchas de las operaciones gubernamentales suelen contratar a estos mercenarios peligrosos por buenas sumas de dinero. Incluso los propios soldados de Volkxus ignoran cualquier situación que ocurra en territorios de mercado negro pues estos son beneficios para el estado.

***"No me importa de donde vengas, solo quiero tu fuerza para mis objetivos"***



## SOCIEDAD

En la actualidad Volkxus vive su mejor momento tanto económico como social. Pues tras haber conquistado exitosamente la península estos han enfocado todos sus esfuerzos en la población Volkxiana, mejorar su estilo de vida y aumentar su devoción al gran imperio, todo esto con el fin de que su gente pueda mantener en alto la gloria del imperio y que esta pueda circular una economía prospera, abundante y variada.

Los Volkxianos saben su valor como residentes del imperio, todo aquel que no haya nacido o tenido residencia antes de la unificación de los estados es considerado como parasito en la sociedad, esto se da de forma mas severa en las zonas cercanas a la capital, siendo la propia Meridiam el centro con el mayor índice de xenofobia. Esto es debido a que la gente observa estos comportamientos como "Los débiles arrastrándose" o "Razas débiles acumulándose". Causando un conflicto social severo que solo se ve perjudicado aún más por la enseñanza Volkxiana.



## LA FUERZA DEL IMPERIO

El gran ejercito de Volkxus es considerado el único y gran ejercito con la capacidad de rivalizar con las fuerzas militares del emperador. Este ejercito es el gran orgullo de Volkxus y no es para menos. El entrenamiento en los campos militares es arduo, es infernal y se habla en rumores que inclusive es posible morir por insubordinación.

Los campos militares ocupan toda la antigua región de Aiolis, estos campos contienen todo tipo de experimentos y practicas militares. Aquí no existe un “no” por respuesta, y solo los mejores soldados de Volkxus tiene tallados en los huesos las ordenes militares que se les ha dado por tanto tiempo.

Los soldados imperiales son los mas respetados en Volkxus, pues no es broma que molestar a un soldado imperial le daría el derecho a ejecutarte. Los soldados son el orgullo del imperio y son venerados por los ciudadanos Volkxianos, pues los fuertes soldados son la representación visual de la gran fuerza que apodera cada esquina de Volkxus.



# CAPITULO 2

MAGIA Y ESPIRITUALIDAD



## REINO ESPIRITUAL

El reino espiritual es una dimensión que se encuentra impregnada en la realidad. Este reino espiritual suele verse como un filtro por encima del mundo real y entrar a este significa ser vulnerable al propio mundo espiritual, por lo que recibir daño espiritual en el estado “**Despierto**” puede llegar a causar un daño severo en el portador. Por el contrario, el estado “**Dormido**” suele nulificar el daño recibido en el mundo espiritual, sin embargo, ciertos dominios espirituales o mágicos pueden seguir dañando tu espíritu. Un espíritu que puede ver el mundo espiritual debe ser precavido pues es mas sensible al cambio del entorno y puede ser afectado por el Tao.

En el reino espiritual los espíritus se dan cuenta de tu estado como “**Despierto**” y pueden interactuar físicamente contigo. En el estado “**Dormido**” los espíritus pueden intentar contactarse contigo atraes de múltiples métodos, pero casi siempre logran hacer esto con ayuda de sueños o visiones.



## ESPÍRITUS

Los espíritus pueden ser venerados, temidos o consultados, dependiendo de su naturaleza y las creencias del lugar de origen. Algunos espíritus son considerados protectores de individuos, familias, o comunidades, y se les ofrece respeto y rituales para mantener su favor y apoyo. Los espíritus de la naturaleza son otro tipo de espíritus bastante respetados y a menudo son el foco de rituales específicos para asegurar la armonía entre el mundo humano y el natural.

Los espíritus representan un amplio espectro de entidades y fuerzas que coexisten con los seres humanos en un universo interconectado. Su veneración y respeto están profundamente arraigados en las prácticas y creencias regionales, pero siempre como objetivo principal la búsqueda de armonía y equilibrio entre todas las cosas.

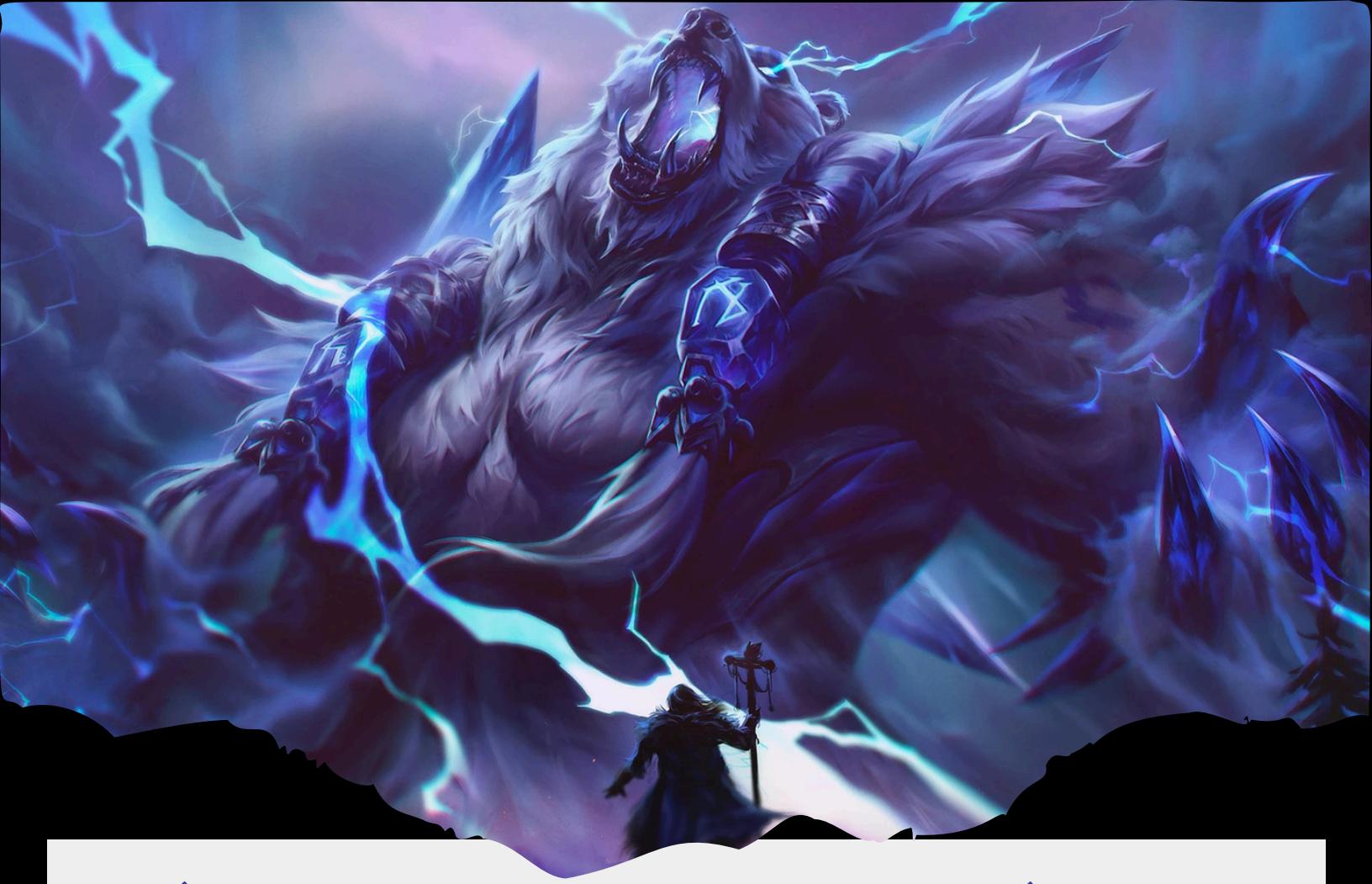


## SAGRADOS ESPÍRITUS

Estos espíritus son los que dieron nacimiento a la creación y a la fundación del mundo. Estos se encargan de mantener los equilibrios naturales del mundo y ayudan a los otros espíritus a existir en armonía con los seres vivos.

Cada espíritu sagrado es especial, y cada uno se enfoca en los **5 elementos** de la creación. Los espíritus menores deciden si pertenecer a estos o vivir una existencia individual, y es a través de los espíritus que uno puede ver los comportamientos de la vida misma.

Los espíritus sagrados no suelen tener formas físicas, sin embargo, si suelen residir en objetos, personas o inclusive linajes enteros, esto ya que las almas o espíritus que tengan una fuerte relación con el alto espíritu pueden ser usadas como intermediario entre este gran espíritu y sus bendecidos.

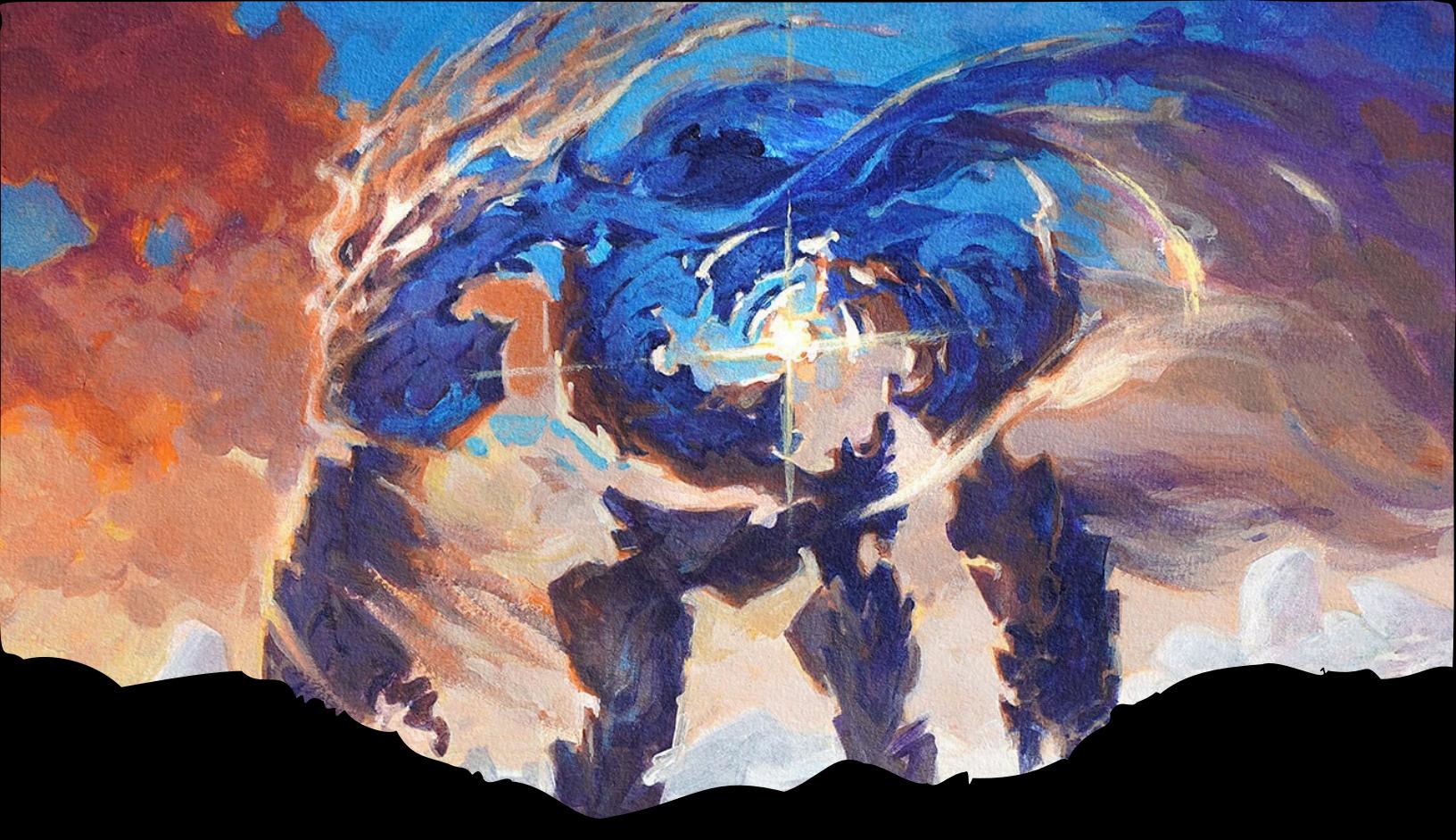


## ESPÍRITU SAGRADO DEL RAYO - VÁRBAROS

Todo se mueve, todo tiene un orden y todo está sujeto al tiempo. Este espíritu mantiene el orden del destino y su llamado es el destino mismo.

### Dominios:

- **Dominio del Destino** (Twilight Domain) – Representa los momentos de cambio entre un estado y otro.
- **Dominio de la Guerra** (War Domain) – Representa el combate y la conquista.
- **Dominio de la Orden** (Order Domain) – Ley, jerarquía y justicia divina.
- **Dominio de la Ambición** (Ambition Domain) – La búsqueda de poder y el propósito.
- **Dominio de la Muerte** (Death Domain) (UA) – Destrucción absoluta.

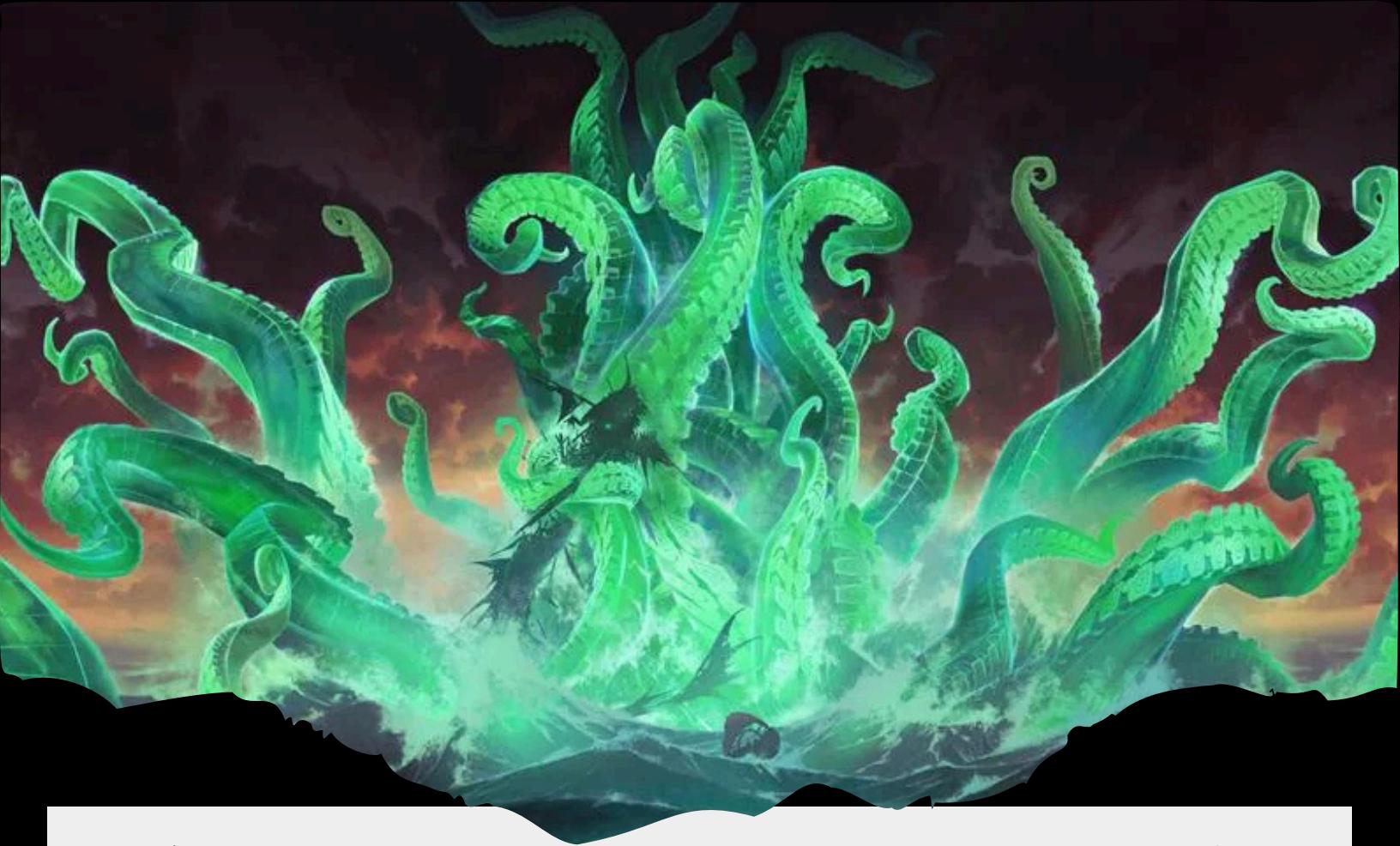


## ESPÍRITUS DE LA TORMENTA

Los espíritus de la tormenta son venerados por su habilidad para manipular la magia caótica y temidos por sus habilidades destructivas. Se les considera peligrosos la mayoría de las veces y solo se entabla conexión con ellos cuando estos se encuentran de buen humor. A estos espíritus se les venera a través de la meditación al aire libre y con ofrendas relacionadas a instrumentos metálicos.

Estos espíritus son activamente investigados por los académicos por ser difíciles de estudiar, pues son altamente veloces y no son fácilmente atrapables.

***"No importa lo que hagas, ellos simplemente no se quedan en su lugar. Y luego están los que no quieren dejar los objetos que ofrendas, dios... ese espíritu no va a soltar mi martillo"*** - Glenn, Maestro Soldador



## ESPÍRITU SAGRADO DE LA NATURALEZA - TIM'H

Este espíritu rige sobre los elementos esenciales que forman el mundo. Mantiene el orden de la naturaleza y destruye todo aquello que se interponga en ella. No es amable con los seres humanos y en ellos encuentra repudio por destruir constantemente la naturaleza.

### Dominios:

- **Dominio de la Naturaleza (Nature Domain)** – Regente del equilibrio natural y la vida salvaje.
- **Dominio de la Tempestad (Tempest Domain)** – Representa los mares y tormentas, el agua en su forma más destructiva.
- **Dominio de la Vida (Life Domain)** – Representa la protección a la vida y su cuidado.
- **Dominio de la Tumba (Grave Domain)** – Representa el retorno de todo a la tierra.

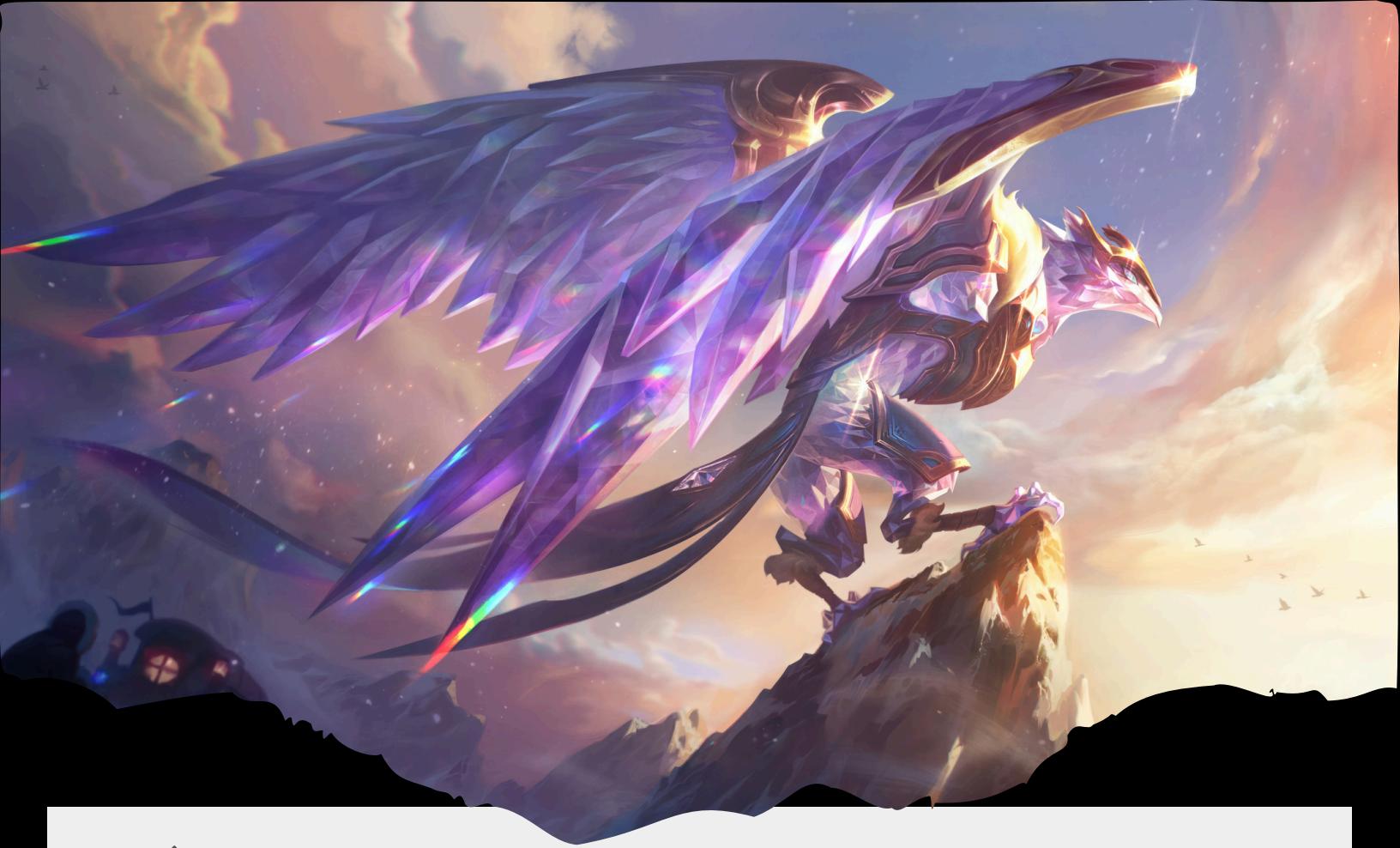


## ESPÍRITU DE LA NATURALEZA

Los espíritus de la naturaleza simbolizan el crecimiento, la vitalidad, y el renacimiento. Estos están estrechamente relacionados con la primavera, el este, el color verde, y representan la capacidad de ser flexible y fuerte al mismo tiempo.

Los espíritus de la naturaleza son venerados por su habilidad para fomentar la renovación, el crecimiento personal y espiritual, y la sanación. Se cree que poseen la energía juvenil y expansiva de la naturaleza en primavera, cuando todo comienza a florecer.

Los rituales y ofrendas a los espíritus de la naturaleza pueden incluir la plantación de árboles, la limpieza de bosques, y la realización de meditaciones. Estas entidades pueden ser llamadas para la protección de los espacios naturales, para promover la curación y para apoyar el crecimiento personal y comunitario.

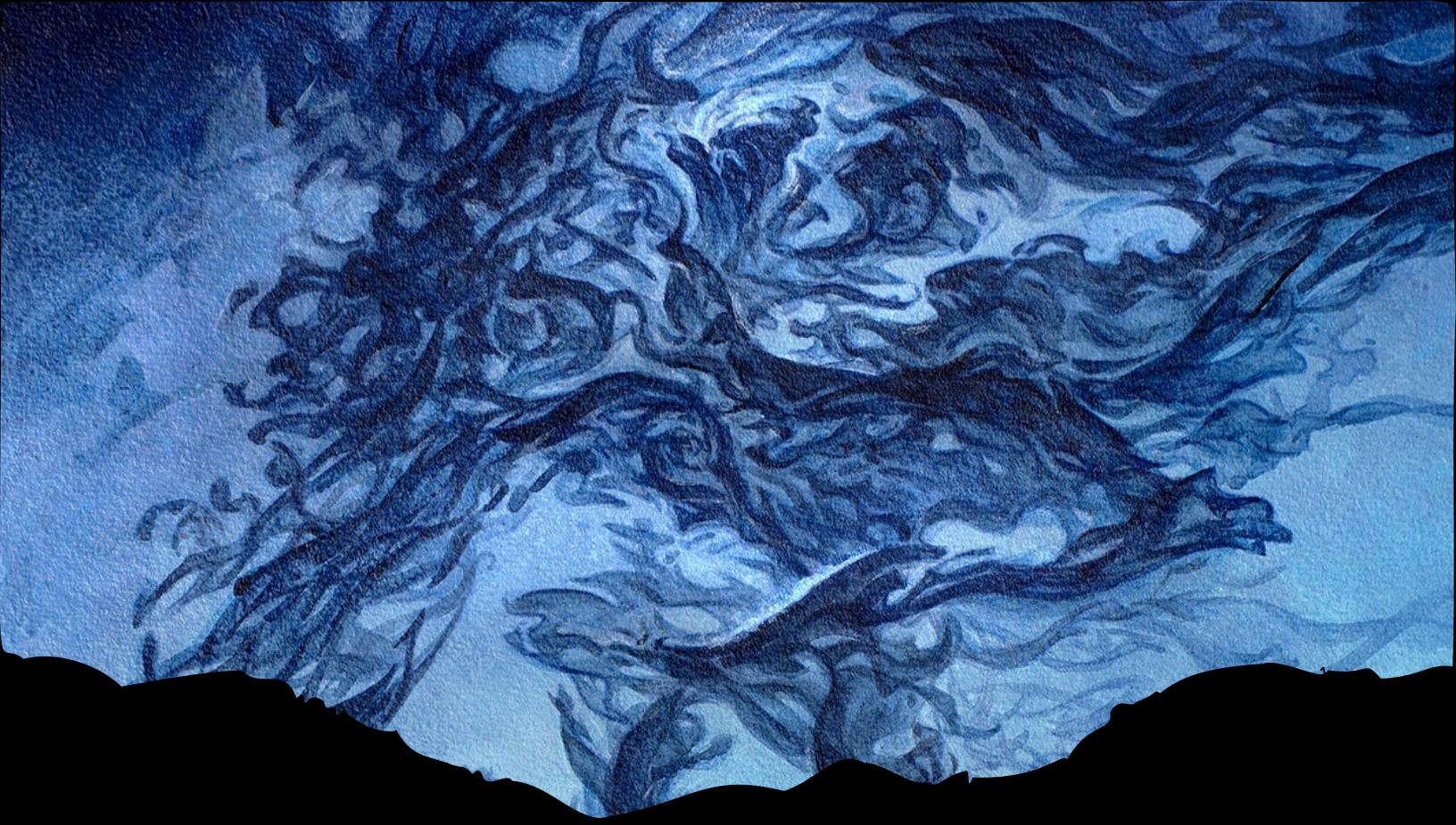


## ESPÍRITU SAGRADO DEL VIENTO - KILOMBOS

Este espíritu rige sobre los cielos y se encarga de mover los ciclos del día y la noche. Siempre se encuentra en movimiento, es el que abre el manto nocturno y duerme para dar paso al día.

### Dominios:

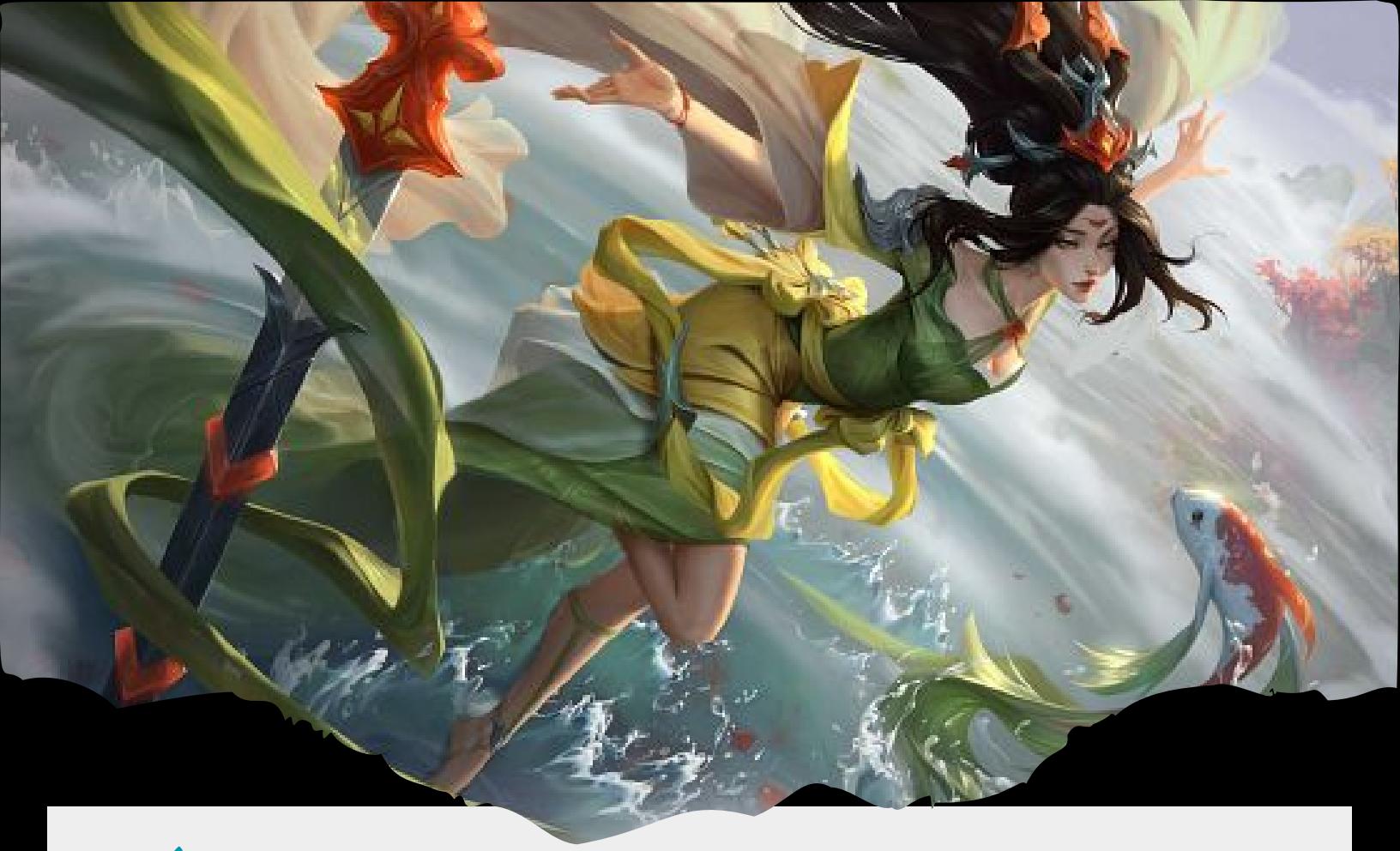
- **Dominio de la Luz** (Light Domain) – El sol, la iluminación y la claridad sobre el mundo.
- **Dominio del Destino** (Twilight Domain) – Representa la transición entre la luz y la oscuridad, el viaje entre estados de existencia.
- **Dominio de la Tempestad** (Tempest Domain) – Control del cielo, truenos y tormentas.
- **Dominio del Misterio** (Secrecy Domain) (UA) – Control sobre la información oculta y la búsqueda de lo desconocido.



## ESPÍRITU DEL VIENTO

El viento no se asocia directamente con una dirección o estación específica, sin embargo, este actúa como el mensajero que anuncia la transición y la renovación. Los espíritus del viento son venerados por su habilidad para impulsar el cambio y la claridad. Se les considera facilitadores de la comunicación y el entendimiento, capaces de llevar mensajes y bendiciones a través de grandes distancias.

La práctica de honrar a los espíritus del viento incluye la realización de rituales al aire libre, donde el movimiento y la presencia del viento se puedan sentir con mayor intensidad. Los altares son mayormente adornados por campanas y plumas, junto con otros instrumentos musicales de aire. Estos son invocados para guiar a las personas a través de los desafíos, limpiar el pasado y abrir caminos hacia nuevas experiencias y aprendizajes.

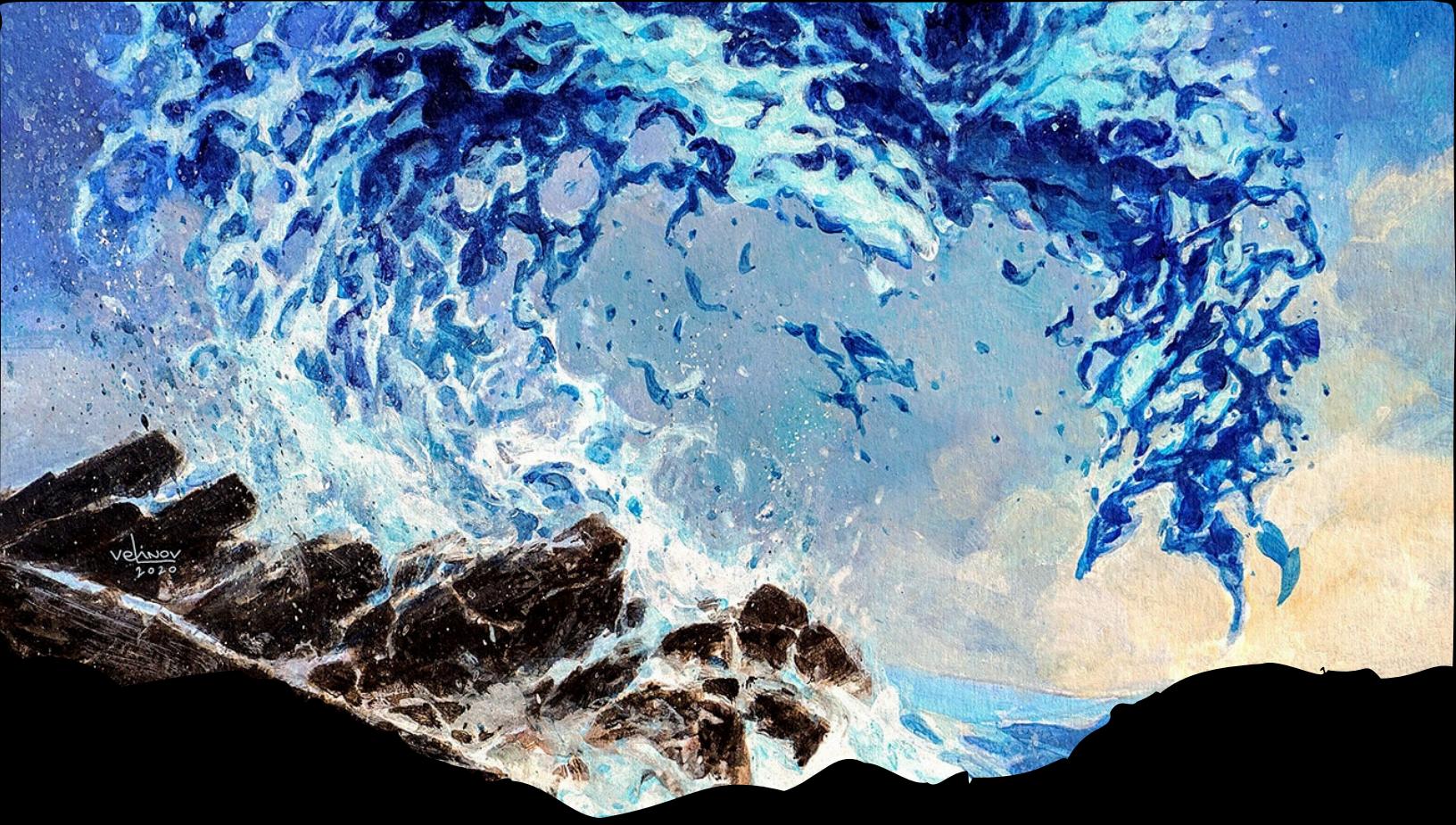


## ESPÍRITU SAGRADO DEL AGUA - GONGGANG

Este espíritu vive en la antigua ciudad de Atlenta y está protegido por la civilización tritona de los Gongers. Se encuentra en un perpetuo movimiento marino para dar ritmo a toda la vida bajo el agua. Se cuentan historias de como durante la luna llena es posible vislumbrar la sombra del gran espíritu y se dice que presenciarlo de esta forma es una forma de obtener sus propiedades curativas.

### Dominios:

- **Dominio de la Tempestad** (Tempest Domain) – Representa los mares y tormentas, el agua en su forma más destructiva.
- **Dominio de la Vida** (Life Domain) – Representa el agua como fuente de vida y sanación.
- **Dominio del Amor** (Love Domain) (UA) – El amor y la conexión emocional con todos los seres vivos.

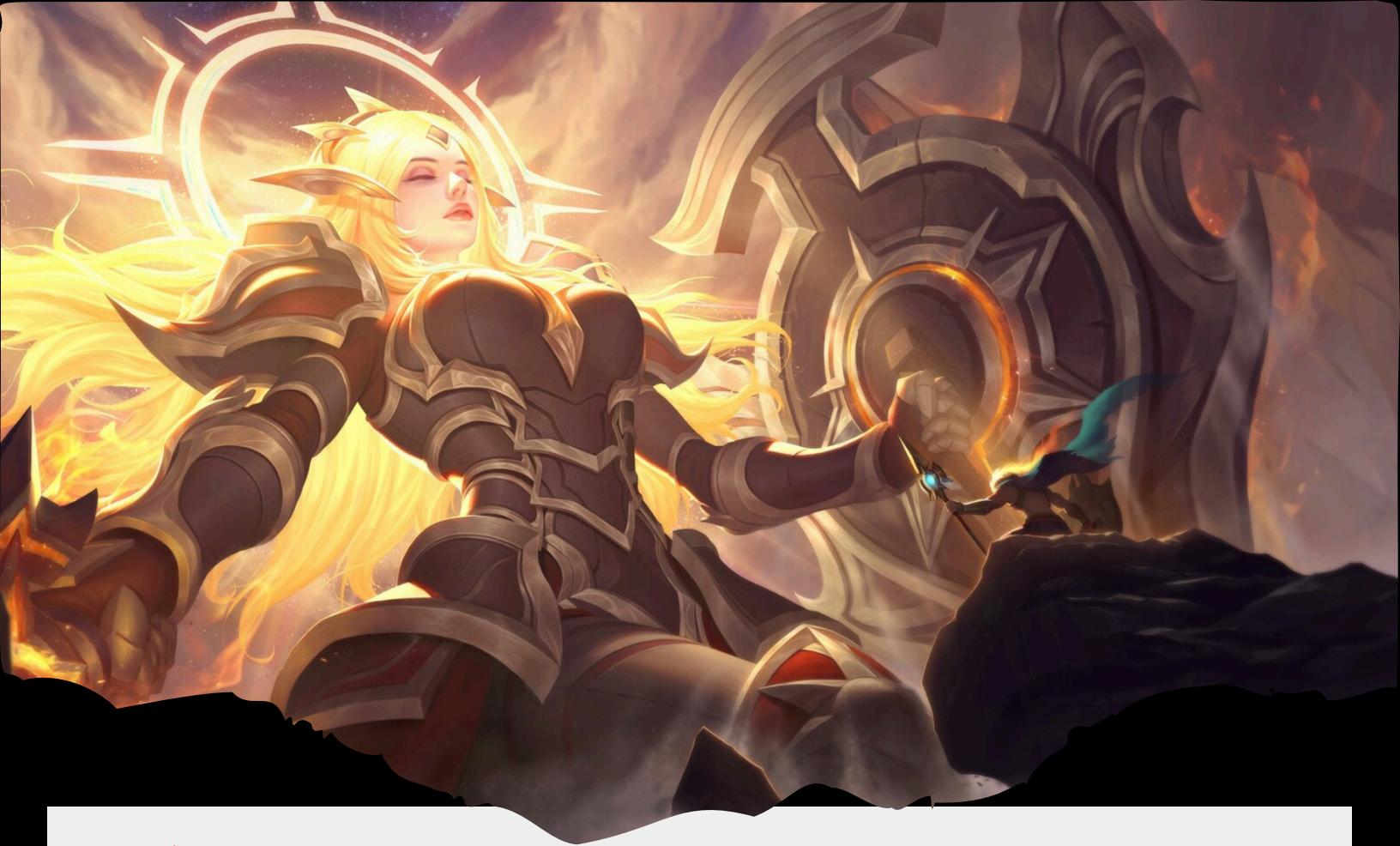


## ESPÍRITU DEL AGUA

Los espíritus del agua son vistos como entidades profundamente conectadas con las cualidades de fluidez, adaptabilidad, y profundidad espiritual. El agua representa la sabiduría, la flexibilidad, y la capacidad de fluir sin obstáculos a través de la vida.

Los espíritus del agua son invocados para promover la curación, la purificación, y la introspección. Simbolizan la capacidad de adaptarse a las circunstancias con sabiduría y sin resistencia, enseñando la importancia de seguir el camino de menor resistencia y de ser flexible frente a los desafíos de la vida.

Los rituales y prácticas que honran a los espíritus del agua pueden incluir la meditación cerca de cuerpos de agua, ofrendas de agua en altares, y ejercicios que emulan el movimiento y las cualidades del agua para promover la salud física y el bienestar espiritual.



## ESPÍRITU SAGRADO DEL FUEGO - IFRIN

Este espíritu rige sobre las llamas y la preservación, es aquel que compartió su fuego con los seres humanos y aquel que los protege, también es aquel que destruye por bien mayor y aquel que se levanta para defender al débil. Cuando el mundo mas le necesita el espíritu reencarna de entre las cenizas como un avatar y levanta sus armas por el bien de la humanidad.

### Dominios:

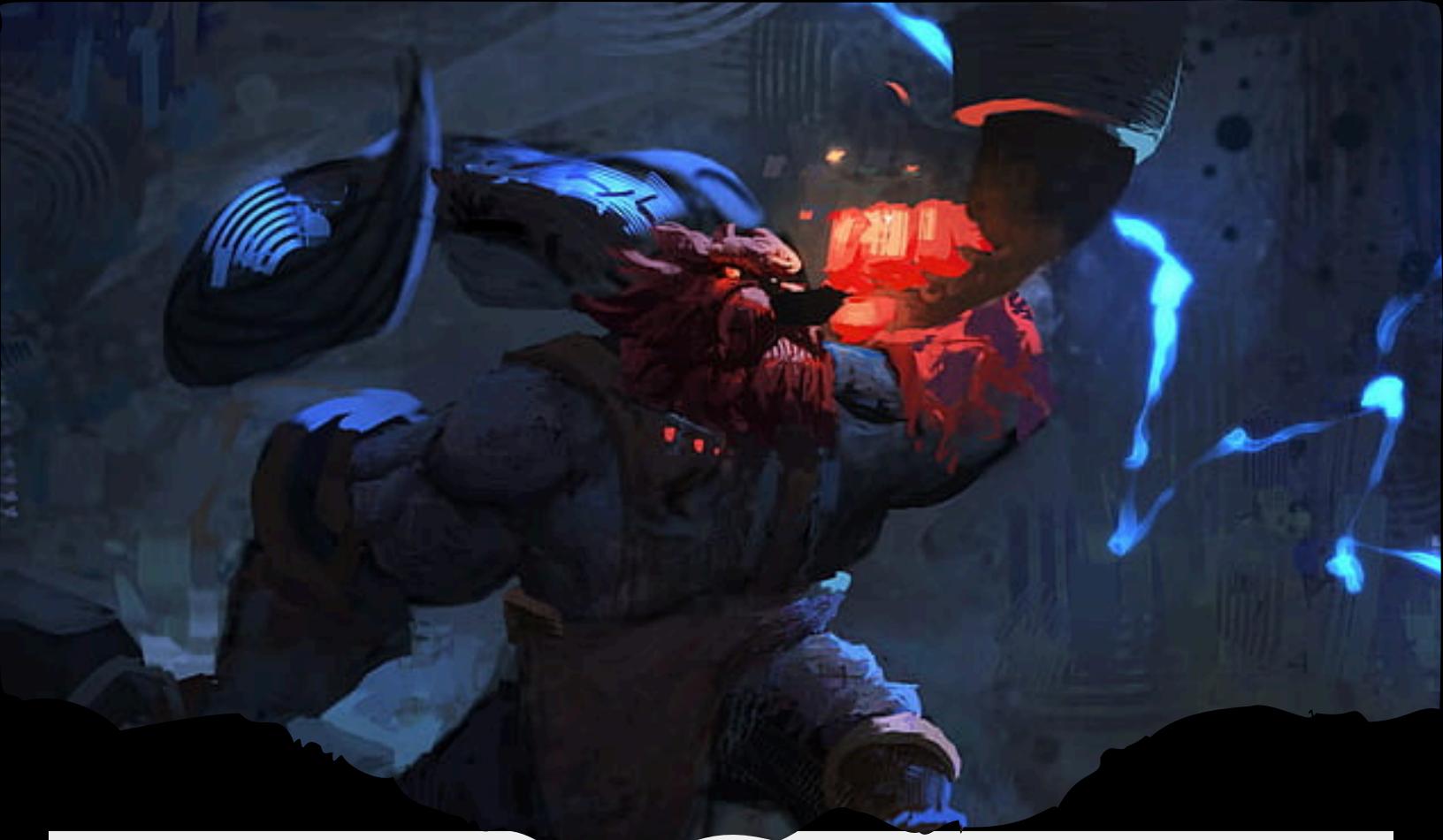
- **Dominio de la Luz** (Light Domain) – Las llamas ardientes y el poder del sol.
- **Dominio de la Orden** (Order Domain) – Aquella que vigila la estructura de la sociedad y la justicia.
- **Dominio de la Guerra** (War Domain) – Representa el combate estratégico y la pelea por el bien mayor.
- **Dominio del Amor** (Love Domain) (UA) – Representa los deseos apasionados y el amor intenso.



## ESPÍRITU DEL FUEGO

Estos espíritus terminan simbolizando tanto la capacidad de purificar como la de destruir. Los espíritus del fuego son respetados y a menudo invocados en prácticas y rituales con el objetivo de facilitar la transformación, la protección, y la iluminación espiritual.

Los espíritus del fuego pueden ser invocados para ayudar en la purificación espiritual, quemando las impurezas y permitiendo que el verdadero yo espiritual emerja renovado. También se les considera capaces de iluminar la oscuridad, proporcionando claridad y entendimiento donde antes había confusión o ignorancia. El respeto hacia los espíritus del fuego implica reconocer su poder tanto creativo como destructivo. Las ofrendas, los rituales y las meditaciones pueden ser utilizadas para honrarlos, buscando su guía y protección, y manteniendo siempre la intención de preservar el equilibrio y la armonía natural.



## ESPÍRITU SAGRADO DE LA TIERRA - JOGMUS

Este espíritu rige sobre las grandes montañas y les da resistencia e inmutabilidad. Es aquel venerado como el **dios de la forja** y se le conoce como el creador de los artefactos divinos. Jogmus le dio a la humanidad el conocimiento de las herramientas y le mostro como hacerlas y usarlas.

### Dominios:

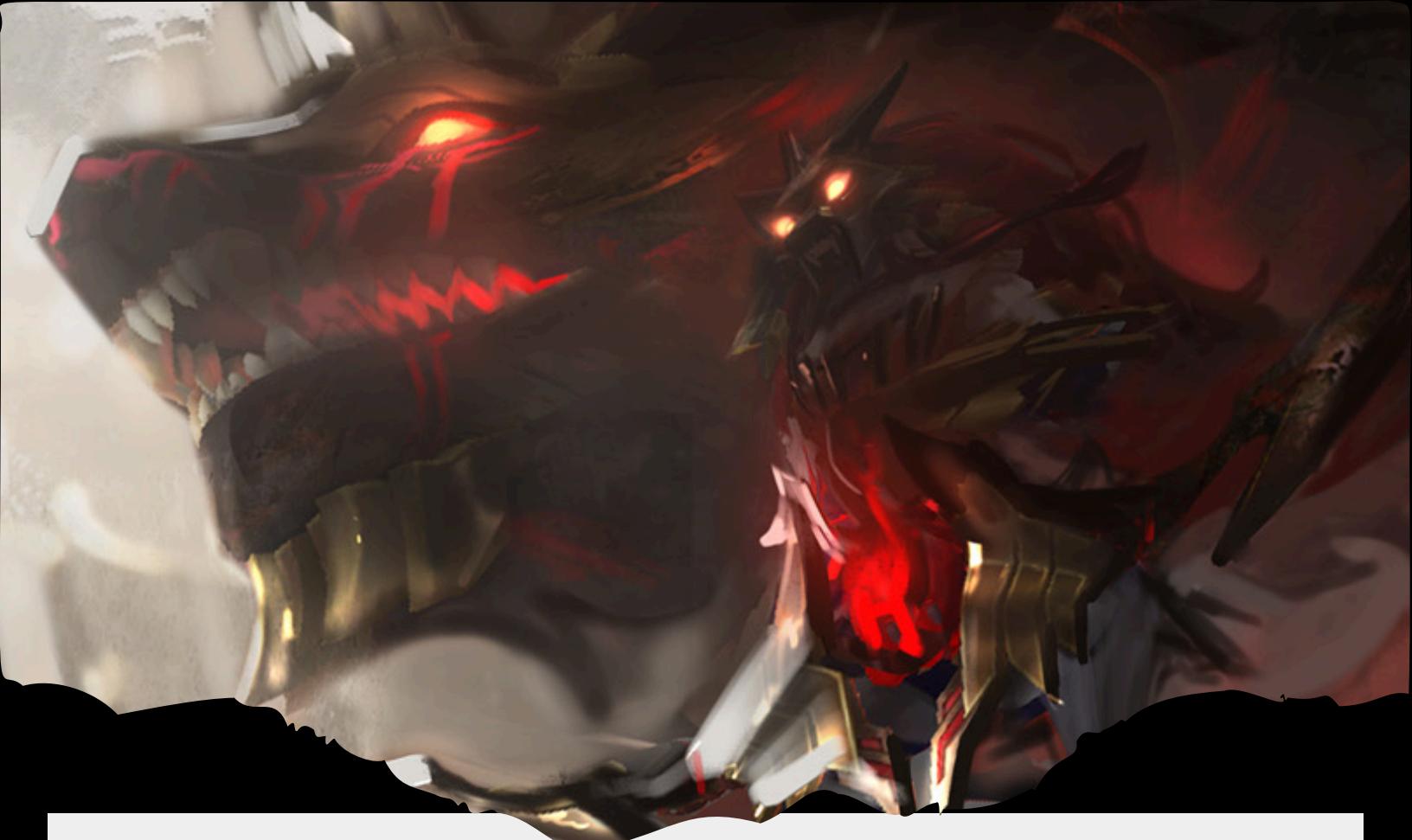
- **Dominio de la Forja** (Forge Domain) – El arte de crear y dar forma al mundo.
- **Dominio de la Vida** (Life Domain) – Protección de su creación y sus hijos.
- **Dominio de la Tumba** (Grave Domain) – Representa el retorno de todo a la tierra.
- **Dominio de la Orden** (Order Domain) – Representa los contratos sinceros y el equilibrio entre humanidad y naturaleza.



## ESPÍRITU DE LA TIERRA

Estos espíritus encarnan la esencia de la estabilidad, la resistencia y la conexión con la memoria ancestral. Los espíritus de piedra simbolizan tanto la capacidad de sostener y proteger como la de transformar lentamente, erosionando lo efímero para revelar verdades eternas. Son venerados como guardianes de la tierra, mediadores entre lo temporal y lo perdurable, y se les invoca para fortalecer raíces, tanto físicas como espirituales.

Se les considera custodios de lugares sagrados, límites naturales y secretos ancestrales. Su presencia brinda protección física y espiritual. Invocar a estos espíritus puede facilitar el acceso a conocimientos olvidados, guías de antepasados o respuestas arraigadas en la intuición profunda. Su poder se manifiesta en la fertilidad del suelo y la formación de montañas. El equilibrio está en honrar su lentitud y su fuerza imparable.



## ESPÍRITU SAGRADO DE LA MUERTE - EVELIN'H

Este espíritu rige sobre el río de los espíritus. Separando las almas humanas, reencarnando a los elegidos y destruyendo a los no necesitados. Se dice que la única forma de hablar con ellos es estando al borde de la vida y la muerte, donde serás juzgado y seleccionado para tu destino en el río espiritual.

### Dominios:

- **Dominio de la Forja** (Forge Domain) – El arte de crear y dar forma al mundo.
- **Dominio del Destino** (Twilight Domain) – Representa la transición entre la vida y la muerte
- **Dominio de la Tumba** (Grave Domain) – Equilibrio entre la vida y la muerte.
- **Dominio de la Muerte** (Death Domain) (UA) – Destrucción absoluta y control de los muertos.
- **Dominio del Destino** (Twilight Domain) – Representa el paso de la vida a la muerte y la penumbra entre ambos.



## ESPÍRITUS DE LA MUERTE

Estos espíritus son seleccionados por el espíritu sagrado y terminan simbolizando la muerte y el descanso eterno. Los espíritus de la muerte son temidos pues su presencia es un mal presagio para los vivos, sin embargo, a menudo son invocados en prácticas y rituales con el objetivo de facilitar las maldiciones o la muerte de un individuo que sufre.

Los espíritus de la muerte pueden ser invocados mediante rituales específicos, y si se cumplen ciertas condiciones, estos pueden formar contratos con los seres vivos, facilitando así la muerte. Los espíritus de la muerte solo son adorados por aquellos que viven rodeados de muerte. Ellos son mensajeros y ejecutores, sin embargo, ellos son los que hablan con los espíritus del río y los que solucionan sus preocupaciones antes de partir, siendo ellos responsables de que los seres vivos nunca tengan que vivir forzados al mundo espiritual.



# CAPITULO 3

Y LOS VIAJES EN EL TIEMPO???



## MULTIVERSE OF MADNESS

Esta historia es una precuela de una campaña prometida, una historia de ciencia ficción pesada sobre las filosofías del ser humano, su comportamiento, sus ideologías, etc, etc...zzz

Esta precuela tuvo su primera versión con el mismo nombre. Sin embargo, esta **no es una historia de viajes en el tiempo** eso te lo puedo asegurar. Pues como tal el DM esta en contra de todo lo que tiene que ver con cambios temporales, pues considera que el tiempo es una propiedad inamovible y que ni siquiera la magia puede cambiar, sin embargo, utiliza cualquier método rebuscado para decir que se esta viajando en el tiempo. Pues como este mismo dice:

*"Los viajes en el tiempo son irreales y problemáticos, pues realmente siempre son lo mismo. Siempre son acerca de como podemos cambiar el pasado, cuando deberíamos siempre intentar cambiar el futuro"* -LM



## PERO QUE PASO!!

La historia de **back to the future** es demasiado larga, complicada y tediosa para poner en detalle, sin embargo, intentare resumirte lo esencial:

**Amanda es un DMNPC importante**, de ella trata la historia de estos mundos. Este NPC es un genio de las operaciones logísticas y la física que **resulta que en todo momento fue el villano de la obra**, pues ella intentara descubrir como viajar en el tiempo para ir al futuro, **dejando atrás todos los pasados que tuvieron que dar su energía para dichos saltos**.

El grupo original esta conformado por Glenn, Kazmi, Freddy, Alerce y Clorinde. Todos estos tienen una relación con Amanda y **Clorinde especialmente tiene una relación amorosa con ella**.



## LO QUE SIGUE!!!

El grupo original tenía la misión de entender no solo lo que estaba haciendo Amanda, **sino también debían saber que sucedía en el pasado, que hacer en el presente y como debían evitar la destrucción del universo en el futuro.**

Estas 3 cuestiones fueron el núcleo principal de la trama, pues en esta historia el tiempo es una sugerencia para hablar sobre los eventos.

El grupo se entera que la destrucción del universo se ocasiona por una complicación con Amanda y su Alma Divina, la cual contiene todo su odio por encerrarle en este universo y busca destruir al cuerpo original para su libertad. Al mismo tiempo, Amanda busca hacer un salto mas al futuro para destruir la energía mágica del pasado y terminar como una entidad divina que no solo saldrá del límite del universo, sino que tendrá el poder de todo su universo.



## PODER DEL... AMOR...

El poder del amor termino salvando algo... Si... Como parte de un plan malévoloo Amanda intenta juntar los orbes del poder, pues con estos podría obtener la energía necesaria para saltar al futuro y completar su objetivo, sin embargo, esto es detenido por su versión alterna de uno de los pasados saltados que vino a advertir al grupo sobre la historia y los poderes de esta Amanda (Si ya esta complicado espera lo siguiente). Como respuesta a esto los integrantes formulan planes tras planes sobre un oponente altamente inteligente, el cual piensa que no saben sobre su identidad pero en realidad ellos saben que ella no sabe sobre que ellos saben su identidad y su conocimiento.

Es entonces que... en el fuego del momento donde Clorinde descubre que Amanda no ha logrado su plan y encuentra en ella su verdadera forma de ser que... La abraza, la consuela, le dice que todo esta bien, y le da un beso...



## COMO LES GUSTA CAMBIAR LA HISTORIAAA

Tras el beso Clorinde logra tranquilizar a Amanda, esta le explica que en realidad esta harta de este mundo y Clorinde le ofrece una solución. **Permíteme ser aquel que cargue con tu maldición.** Siendo así que **Clorinde se convierte en el nuevo ser atado al alma divina y logra liberar Amanda**, dejando que ella viva aventuras en otros universos y esperando por su regreso... (Así vencieron al jefe.. yo lo permití.. Bueno alch si estuvo bueno).

Tras estos cambios Clorinde se convirtió en la portadora del alma divina, revelando su ubicación en este intercambio y siendo perseguida por la bestia de destrucción que es el alma divina encarcelada por Amanda.

Ahora ya no había tiempo, Clorinde había hecho todo lo posible para salvar a Amanda, pero al hacer esto condenó a todas las dimensiones del pasado a ser consumidas y destruidas por el alma divina...



## CREPÚSCULO DEL SER...

Clorinde se entera de la peor forma lo que ha hecho... Ha sacrificado miles de vidas inocentes por su egoísmo y tuvo que ver como todos en las dimensiones alternas huían a esta ultima dimensión. Una dimensión sin pasado y con un único futuro... El vacío.

Mientras el grupo estaba intentado solucionar la llegada del final Clorinde solo pudo vivir los horrores que causo, la destrucción que hizo y como le quitaba el propósito a todos los sobrevivientes de este cataclismo. Incluso si ganaban... la llegada de la destrucción era inevitable... Hasta que Clorinde utilizo un anillo de los 3 deseos, donde un genio con poderes desconocidos le ofreció a Clorinde la oportunidad de solucionar todo con un simple deseo...

Clorinde acepto, hizo el formato y... le engañaron, el deseo no se cumplió como ella quería, todos fueron sacrificados y el final había llegado. Un vacío, donde **no había pasado ni futuro, solo un presente agonizante donde nunca podría morir**.



## PERO... ENTONCES SE ACABÓ?

Si, la historia de BTTF es tal como leíste, una historia oscura trágica y extremadamente complicada donde pequeñas diferencias hacen grandes cambios. Sin embargo, en esta segunda entrega algo sucedió... No solo la dimensión 2 es el pasado de Amanda y como llegó a tener esta alma divina, esta es una posibilidad para aquellos que vivieron la primera aventura pues **aquí el tiempo del final no ha sucedido y los errores se pueden enmendar.**

En esta entrega todos los jugadores tendrán un objetivo único, generalmente este objetivo debería ser únicamente jugar la historia y pasársela bien, sin embargo, muchos jugadores quien lograr lo complicado en lo complicado y necesitan tu ayuda. **Puedes ayudarlos a salvar el final cuando ni siquiera lo conoces?** Esto es importante, pues yo permito completamente la meta información entre los jugadores (Es decir que siempre sabes todo en todo momento a menos que diga lo contrario), y esta historia es sobre esto! Así, querido jugador, es que te digo **que su futuro depende de ti.**



## GRACIAS POR TU CORTA ATENCIÓN !

Espero hayas podido entender todo lo que se encuentra en este manual, y en caso de que no lo hayas hecho... Esta bien!

Esta información es super compleja y da dolores de cabeza cuando intentas ver los detalles, pero eso es importante, los detalles. En esta historia mandare mucho material con simbolismos, explicaciones, teorías, dios, hasta el video musical es importante!!!

Bueno, espero estés listo para viajes en esquizofrenia por que esto... Bueno, **esto es solo Back To The Future.**