

# senderos *de* umbria

*Revista On-line trimestral de Comunidad Umbria • mayo 2009 • número 2*



Comunidad Umbria  
Hol por Web

## Editorial

### SENDEROS de UMBRÍA

Revista On-line trimestral de  
Comunidad Umbría

Número 2 — Mayo 2009

#### Coordinadores

Enosh, Meine Kleine, Sirène

#### Colaboradores

Barlow, Calaboso, El Drizzit, Genarin,  
Gran Joe, Lagikhsere, Lethan, Zenram

#### Ilustradores

Akrabu, Astharea, GSX750, Jhosef-Crow,  
Pirias, Valjham, Vixvapuris

#### Maquetador

Sharak

#### Correctora

Sirène

La imagen de la chica incluida en el módulo "Ciudad Cero" lleva por título **Porque por tú muerto** y pertenece a **Xiran-nisX en Off**

El contenido de este número de la revista Senderos de Umbria se publica bajo licencia Creative Commons. El texto y las imágenes pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos por terceros si se muestra en los créditos la autoría y procedencia del material. No se puede obtener ningún beneficio comercial de la distribución, copia o exhibición de esta obra y aunque se autoriza la realización de obras derivadas, estas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Hola a todos. Aquí estamos de nuevo con toda nuestra ilusión, para traeros un número más, en el que todos y cada uno de nosotros hemos puesto nuestra ilusión y nuestras mayores ganas para hacer un número ameno y divertido.

Parece que fue ayer cuando lanzábamos nuestro primer número, esa revista N°0 y aquí estamos ahora, ocho meses después con algo más de experiencia a nuestras espaldas. La familia de los Senderos de umbria ha ido aumentando a lo largo de este tiempo, y seguirá haciéndolo. A lo largo de los próximos números os tenemos reservadas unas cuantas sorpresas, pero este no es el sitio ni el momento de desvelar cuales son, vamos a ser malos y haceros esperar un poco para que las disfrutéis.

En este número os traemos las secciones habituales, pero también algo más, la confirmación de que estamos aquí y de que vamos a seguir con este proyecto.

barlow\_mr

## Sumario

<b>NOTICIAS.....</b>	<b>3</b>
<i>El nuevo aquelarre .....</i>	<i>3</i>
<i>Arcana Mundi .....</i>	<i>4</i>
<i>Los superheriores vuelven a la gran pantalla .....</i>	<i>4</i>
<i>El regreso de Johnny Depp .....</i>	<i>5</i>
<i>El hobbit .....</i>	<i>6</i>
<b>ARTICULOS .....</b>	<b>7</b>
<i>Sistema Zervio.....</i>	<i>7</i>
<i>Rol en tiempos de crisis .....</i>	<i>11</i>
<b>LITERATURA.....</b>	<b>12</b>
<i>La Dama del Lago .....</i>	<i>12</i>
<b>MÓDULOS.....</b>	<b>15</b>
<i>Ya es navidad en el complejo alfa .....</i>	<i>15</i>
<i>Ciudad Cero.....</i>	<i>24</i>
<b>TIRA CÓMICA .....</b>	<b>40</b>
<b>CRITICAS.....</b>	<b>45</b>
<i>Rogue trooper, el guerrero azul .....</i>	<i>45</i>
<i>Akira: manga, anime y película .....</i>	<i>47</i>

## Noticias

barlow\_mr

### EL NUEVO AQUELARRE

La conjunción se acerca, y mientras lo hace, el demonio se frota las manos y espera impaciente su regreso. Esta primavera vamos a poder disfrutar de una nueva edición del increíble juego de "Aquelarre". Esta nueva versión no es un simple lavado de cara o una recopilación de reglas como nos tienen acostumbrados, sino que se le ha dado un tratamiento a fondo. Ahora pasará a contarnos aquello de lo que me he podido enterar.



Lo primero que os voy a contar es que la editorial que va a publicar el juego es NOSOLOROL, también os puedo adelantar que esta edición viene de la mano de Antonio Polo.

Alguna de las cosas que se van a poner en especial cuidado es en la ambientación, para evitar ver cómo el juego se convierte en un saja-raja, como hemos visto en alguna ocasión. El propio juego desprende un tono medieval en todas sus páginas aportando ayudas que tanto al máster como a los jugadores les será útiles para que este juego mantenga su propio tono, desmarcándose así del resto de juegos de estilo medieval fantástico. Aparte de una extensa cronología, podemos tener un capítulo dedicado a detallarnos qué ocurrió en cada uno de los reinos peninsulares durante los siglos XIV-XV y qué rey reinaba en cada momento. Se ha añadido un capítulo dedicado a la sociedad medieval, todo lo que necesitas saber para meterte en la piel de un personaje en el medievo español: ¿qué comían los judíos?, ¿Cómo fornicaban los cristianos?, ¿Cómo eran las posadas? ¿Y los caminos?, ¿Quiénes eran las malas gentes? ¿Y las buenas?, ¿A qué hora se levanta un monje a rezar?, ¿Qué es una madrasa? ¿Y un almogavador?... Lo dicho, todo, todo y todo...



El tema de la magia también se va a ver remodelado con la incorporación de muchos más hechizos de los que estamos acostumbrados. Se ha hablado de que éstos pueden salir publicados en un suplemento aparte de la mano de Hardeck, que en su día estuvo trabajando en un suplemento dedicado a las brujas.

Una cosa que se va a cuidar y que los incondicionales del juego hemos reclamado, es que el diseño del juego sea más del estilo medieval, cosa que se va a respetar. El sistema de creación de

personajes ha sido mejorado y ampliado, permitiendo no sólo que puedas personalizar más tu personaje, sino que además se le han añadido nuevas profesiones, clases sociales o grupos étnicos, lo que ayudará a que haya más variedad de personajes. El sistema de habilidades y características ha sufrido algún cambio: se han reorganizado, algunas habilidades se han añadido y algunas otras han cambiado de nombre. Ha aparecido una característica secundaria, la templanza, que mide el grado de valor y fuerza de voluntad del personaje, muy útil para aguantar la visión de determinadas criaturas irracionales, la tortura o los efectos de algunos hechizos.

En cuanto a los puntos de vida, se amplían las secuelas, las enfermedades y los venenos, además de ajustar aun más la curación. Ahora sí que lo vamos a pasar mal de verdad. Una de las cosas que tengo ganas de probar es el nuevo sistema de combate, que por lo que he leído va a ser mucho más interesante y ameno; Se han añadido diferentes maniobras: ofensivas, defensivas, de movimiento, etc. Se acabó la rutina, quizás esto le dé algo más de estrategia y cambiemos las rutinarias tiradas de dado, por unos combates mucho más interesantes. Las armas y armaduras se amplían bastante, se añaden bardas para caballos y se elimina la prohibición de utilizar determinadas armas y armaduras según profesión. Las armaduras ahora requieren un mínimo de FUE para ser utilizadas correctamente, y los escudos se amplían igualmente.

A partir de ahora podremos contar en nuestro haber con los rituales de fé. Ahora los sacerdotes tienen sus propias herramientas para combatir el mal... Pero cuidado, que el camino de la IRR es tentador, y puede que les cueste horrores resistirse al pecado... Así mismo los rezos a los santos se han reorganizado, y se amplía la lista de los mismos a los que puedes rezar. Otra de las incorporaciones en el juego es el aumento de las sociedades a los ya conocidos Fraternitas vera lucis, y se les unirán otros, algunos de ellos nos ayudarán, y otros nos van a complicar la vida hasta extremos insospechados; Algunas de estas incorporaciones en plantilla son: la Inquisición Medieval (por ejemplo) como incorporación histórica, y otras no tanto como la Cofradía Anatema, Los Caminantes, sociedades cabalísticas, sectas infernales, etc...

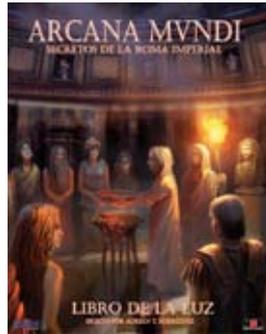
Para terminar con este adelanto de lo que va a traer este magnífico juego, decir que no van a faltar cuatro magníficas aventuras y un apéndice muy completo que no sólo contará con una lista de armas y equipo, sino además con una lista



de equipo variado como puede ser: comidas, caballos, armas, embarcaciones, terrenos, servicios... También se añadirá una tabla de localización de impactos para criaturas infernales. El colmo de la fricada y un puntazo, es que no nos presentan una hoja de personaje en castellano, sino otra en latín. Habrá que ir descontando los días en el calendario para la salida de esta nueva edición. ■

## ARCANA MUNDI

Y he aquí que el Sol Invicto brillará con tal intensidad que los dioses quedarán ciegos, salvo los que escondan sus rostros en los abismos, nada será igual para el hombre. Los mares rojos volverán y ahogarán a los hijos de Neptuno, tal será el sacrificio que no habrán suficientes lágrimas que derramar, todos pereceremos en el fuego.



Desaparecerán los dioses, invisibles y lejanos, ninguna plegaria llegará a sus oídos, en las lejanas estrellas. Enfermedades y hambre, oscuridad en el fuego, las cenizas quedarán frías con la sangre de la humanidad...

Si no temes derramar tu sangre y tu vida en la yerma tierra de un campo de batalla o los fríos empedrados de los callejones de Roma, si tu corazón es más fuerte que los seres gestados a la sombra de los dioses y alimentados por la noche, si eres capaz de tejer y desentrañar intrigas por igual en el retorcido mundo de la política imperial, si estás dispuesto a unirse a alguno de los cultos capitolinos y recibir los sagrados dones de la teúrgia, si decides entregar tu vida al Pacto Secreto para restaurar la Pax Deorum que hizo grande a Roma, entonces, tal vez podamos salvarnos de la abrasadora ira de los cielos.

Si no, prepárate a ahogarte en una tormenta de sangre, porque los dioses no conocen la clemencia...

ARCANA MUNDI es un juego de magia, épica e intriga, ambientado en la Roma imperial. Encarnando poderosos teúrgos, legendarios héroes o intrépidos ciudadanos del Imperio, los jugadores tendrán la oportunidad de librar formidables batallas, descubrir asombrosos secretos y hacer frente a las maquiavélicas conjuras por el poder en la turbulenta Roma de finales del siglo II. Todo ello en el Imperio más poderoso de la antigüedad clásica, un lugar lleno de maravillas, misterios y peligros. Peligros que acechan no sólo fuera de sus fronteras, sino en el mismo corazón de Roma, donde la ambición devora por igual a hombres y a dioses.

EL LIBRO DE LA OSCURIDAD te ofrece todos los conocimientos con los que el Iniciador de Misterios debe contar, desde una descripción de los enemigos con los que el Pacto Secreto tiene que enfrentarse hasta los secretos más inescrutables de los Cultos

capitolinos, incluyendo numerosas ideas para aventuras y sugerencias para dirigir Arcana Mvndi capturando todo el ambiente de la época clásica.

EL LIBRO DE LA LUZ contiene todo lo necesario para empezar a jugar, incluyendo un completo sistema de reglas con especial énfasis en el combate, una rica ambientación histórica que trata aspectos tan variados como la política, las legiones o la vida en el orbe romano, una guía de Roma que describe sus barrios, sus habitantes y sus costumbres, un examen de las provincias imperiales para que tus partidas puedan tener lugar en cualquier parte del mundo antiguo, reglas para crear personajes heroicos dotados de dones sobrehumanos y 16 personajes pregenerados listos para empezar a jugar nada más leer el libro.

Seguramente no lo sabéis pero soy un entusiasta de los juegos históricos. Con el arcana mundi estamos ante un juego interesante, y si bien es cierto que esperaba más del juego, la verdad es que es muy recomendable. Estaba buscando mi próxima adquisición cuando un amigo me dejó el arcana Mundi. Un juego basado en la antigua Roma, y además hecho en España, ya me estaba frotando las manos ante la expectativa, cual es mi sorpresa al acabar de leerlo y comprobar que a pesar de tener un sistema sólido de reglas, y un sistema lo bastante versátil basado en característica + habilidad enfrentado a una dificultad como para cubrir todo los aspectos que un máster y sus jugadores se pueden encontrar, nos encontramos con fallos bastante evidentes que podrían haber sido corregidos poniendo un poco más de cuidado. La ambientación está cuidada aunque el juego podría haber sido uno de los grandes si hubiesen mejorado el número de faltas (tanto a nivel de acentos como de puntuación) que dificultan algo la lectura, como el sistema de combate muy lento. El hecho de que hayan dividido lo que tendría que haber sido un solo manual en tres, no me acaba de convencer, pero de todas formas estamos ante un buen juego. ■

## LOS SUPERHERIOES VUELVEN A LA GRAN PANTALLA

### IRON MAN 2



Don Cheadle acaba de confirmar que reemplazará a Terrence Howard en el papel de James 'Rhodey' Rhodes, el mejor amigo

de Tony Stark y luego compañero de Iron Man. En la película Rhodey ya nos avisó que iba a ser para la próxima cuando vio la armadura, y parece que lo prometido es deuda, ya que en la 2ª parte va a tener más protagonismo. La razón de la sustitución de Terrence Howard ha sido una simple cuestión de pasta, los productores no le van a pagar lo que él pedía, así que se produjo el cambio; Veremos como prueba el nuevo cambio en el papel.

## EL CAPITÁN AMÉRICA

La película del Capitán América ya tiene director, Joe Johnston. Esperemos que sea una versión mucho mejor de lo que estamos acostumbrados. Lo que nos han chivado es que podremos ver una aparición del capi en la película de Hulk



que Louis Leterrier está dirigiendo, el mismo director comentó que el escudo del capi apareció en la película de Iron Man, volvió a ver la peli y es cierto que aparece. Parece que los de Marvel se han propuesto hacer las cosas como deben hacerse, además de obsequiarnos con diferentes guiños en las mismas. Uno de los nombres que se han barajado para el papel del capi es Matthew McConaughey, personalmente no veo a este actor haciendo de Capitán América. La película se estrenará en el 2011. Se hizo un adelanto de la hipnosis de la película, que pasó a dejaros aquí para que vayáis abriendo boca.

Nacido durante la Gran Depresión, Steve Rogers sufrió de una frágil juventud en una familia pobre. Horrorizado por las imágenes de los noticiarios de los Nazis en Europa, Rogers es inspirado para alistarse en el ejército. Sin embargo, debido a su fragilidad y enfermedades, fue rechazado. Escuchando las súplicas sinceras del muchacho, el General Chester Phillips le ofrece a Rogers la oportunidad de ser parte de un experimento especial... Operación: Renacimiento. Luego de semanas de pruebas, finalmente le es administrado el "Suero del Super Soldado" además de ser bombardeado por "rayos vita". Steve Rogers emerge del tratamiento con un cuerpo tan perfecto como un humano pueda tener. Tras ello, es puesto en un programa intensivo tanto en lo físico como en lo táctico. Tres meses después, le es asignada su primera tarea como el Capitán América. Armado con su escudo indestructible y su experiencia en batalla, el Capitán América continúa su guerra contra la maldad tanto en su rol de 'centinela de la libertad' como en el de líder de 'The Avengers'.

## DANIEL CRAIG EN TINTÍN



¿Os acordáis de Jamie Bell, el actor de Billy Elliot? Pues va a ser el encargado de encarnar a Tintín en su nueva película; Además de con Jaime Bell, también vamos a contar con Daniel Craig, que va a interpretar a Rackham el Rojo, que va a ser el malo de la película de la

nueva saga en 3D de Spielberg. Las Aventuras de Tintín: El Secreto Del Unicornio. Bell y Craig estarán acompañados de Andy Serkis, Toby Jones y Mackenzie Crook.

Spielber dirigió y producirá ésta junto a Peter Jackson y Kathleen Kennedy. Para la segunda entrega de Tintín, Jackson reemplazará a Spielberg en el rol de director y probablemente lo mismo podría pasar en la tercera parte.

Parece que a Peter Jackson se le acumula el trabajo. La película se espera que llegue a nuestras pantallas en el 2011. Todo parece indicar que la película será filmada con las mismas técnicas que se usaron en Beowulf. ■

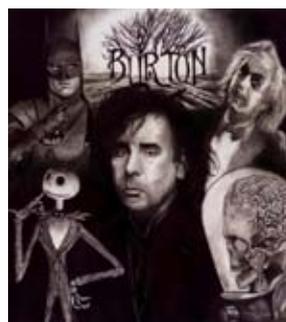
## EL REGRESO DE JOHNNY DEPP

Con una fecha prevista, marzo del 2010, y un reparto como este: Johnny Depp, Mia Wasikowska, Anne Hathaway, Helena Bonham Carter, Michael Sheen, Alan Rickman y Crispin Glover; Tim Burton nos presenta su nueva película, Alice in Wonderland.



Burton y Depp uno de los mejores duetos que hay en la actualidad en el mundo del cine. Depp interpretará al sombrero loco y será la séptima vez que trabajará junto a Burton.

La película se empezará a rodar esta primavera. Para el papel de Alicia contaremos con Mia Wasikowska, una actriz australiana de dieciocho años.



Así mismo Johnny Depp y Tim Burton están trabajando en un nuevo proyecto llamado Dark Shadows, nueva adaptación de una serie de los 60's que contiene las criaturas que más le gustan: vampiros, hombres lobo, hechiceros, brujas... Proyecto en el que Johnny Depp también está incluido como el jefe de un clan de vampiros.

Hasta ahora os he informado de noticias que no se esperan hasta de aquí a largo tiempo, pero para que veáis que soy bueno, os adelantaré una nueva película que Johnny Depp nos traerá este año interpretando al famoso gangster Dillinger. El film narra cómo agentes federales intentaron dar caza a algunos de los criminales más peligrosos que protagonizaron una auténtica ola de crímenes en los años 30.

A Depp le acompañan el resto del reparto integrado por Channing Tatum, Marion Cotillard, Giovanni Ribisi, David Wenham, Stephen Dorff y Stephen Graham. Aún no hay una fecha de estreno ni en los USA, ni mucho menos por estos lares. ■

## EL HOBBIT

La película de El Hobbit ya está en marcha. Ian Mc Kellen hace poco se reunía con Guillermo del Toro para perfilar su papel de Gandalf en esta historia. La película se rodará en Nueva Zelanda. Guillermo del Toro



ha contratado a Mike Mignola para el trabajo del arte visual de las películas, sí lo habéis oído bien, he dicho películas, por que esta vez el Hobbit vendrá en dos partes; Si bien el libro es mas corto, éste está lleno de detalles que de hacer sólo una película, se perderían muchos detalles de la misma. Ahora mismo Jhon Howe y Adam Lee están trabajando ya en el diseño de la película, Mike Mignola se les unirá pronto. Se habla de que la primera de las películas podría estrenarse en las navidades del 2011. ■



## Artículos

### SISTEMA ZERVIO

(Enosh)

Este es un sistema genérico, adaptable a cualquier tipo de ambientación y abierto a la modificación por parte del director y sus jugadores. De hecho fue concebido de esta manera.

En su principio fue pensado como sistema para llevar partidas en su mayor parte interpretativas donde los chequeos se reducen en pos de la interpretación de los pj. Además de aliviar la carga del director al reducir la cantidad de reglas buscando siempre lo mínimo indispensable para que, junto con el sentido común de todos, surjan campañas interesantes y divertidas.

#### CREACIÓN DE PJ

Nuestro personaje dispondrá de:

- 7 atributos, estos son: Fuerza, Constitución, Destreza, Inteligencia, Rapidez, Carisma y Percepción.
- Habilidades
- Pericias
- Dones

#### Atributos:

Los atributos son las estadísticas básicas.

Todos tenemos, por el simple hecho de ser, unas habilidades innatas. Estas son los Atributos básicos de vuestros Pj's.

#### Habilidades:

Se trata de un grado más. Un aprendizaje básico. Como podría ser el montar a caballo, atletismo, cultura general... algo que en algún momento de su vida tu pj aprendió de manera natural.

#### Pericias:

Las pericias son un perfeccionamiento de las habilidades. Algo en lo que tu pj ha dedicado más tiempo y estudios y "controla" mejor.

*Ejemplo: Un paleta levantará un muro mejor y más rápido que alguien que nunca lo hubiese intentado.*

#### Dones:

Los dones, en cambio, es algo para lo que ha nacido tu pj. Una habilidad que sobresale de la media.

Una persona "normal" no tiene muchos dones, pero los que tiene son algo muy específico. Por ejemplo: memoria fotográfica, donde pongo el ojo pongo la bala, buenas maneras... no sé... algún tipo de bellas artes... componer música...

Hay que tener en cuenta que en este sistema siempre se juega sobre los atributos. Es decir; las habilidades, Pericias y Dones no tienen nivel, sino que otorgan bonificadores a las tiradas. Pero eso ya lo explicaremos más adelante.

Como es lógico, en la práctica, cuando hagamos la hoja de pj, tendrá que ser más complicado que un atributo se convierta en habilidad, que una habilidad se convierta en pericia y que una pericia se convierta en don.

Así que la manera de realizar este paso pasa por la repartición de unos puntos y el "precio" que tiene cada "sección" (llamo secciones a atributos, habilidades, pericias y Dones).

La cantidad de puntos (Game Points ó GP) a repartir son: 60 GP

#### El precio de los atributos:

Para poder subir 1 punto el atributo tendréis que gastar 2 GP. Y solo los podréis subir a un máximo de 5 puntos.

#### ■ ATRIBUTOS:

*Fuerza: 2 (Gasto: 4GP)*

*Constitución: 2 (Gasto: 4GP)*

*Destreza: 4 (Gasto: 8GP)*

*Inteligencia: 5 (Gasto: 10GP)*

*Rapidez: 2 (Gasto: 4GP)*

*Carisma: 3 (Gasto: 6GP)*

*Percepción: 4 (Gasto: 8GP)*

*Total GP gastados en los atributos: 44* ■

Bien, ya tenéis los atributos y ya tenéis una idea básica de vuestro pj. Sabéis si es endeble, si es diestro, si es rápido... si suele estar atento...

A partir de aquí entran en juego las habilidades. Todos los chequeos de atributos tendrán un penalizador de (-5)

Se penaliza el chequeo del atributo porque se supone que usar un atributo significa que vuestro pj no tiene la más mínima idea de cómo hacer la acción que está realizando. Simplemente prueba de hacerlo.

Por ejemplo; yo no sé cantar... aunque si quisiera lo podría in-

## Artículos

tentar... pero hoy hace demasiado buen día para que se ponga a llover...

Será mejor que mejoremos esos atributos básicos, y la manera de hacerlo es a través de las habilidades, las pericias y los dones.

### Las habilidades y su precio:

Ahora toca "mejorar" un atributo. Elegid los que más puntuación tengáis y le dais una mejora.

Por ejemplo; Inteligencia--cultura general.

Podéis poner varias habilidades de un mismo atributo hasta un máximo de 2 habilidades por atributo, la única condición es que cada habilidad esté relacionada con un atributo.

Cada habilidad os costará 1GP y os proporcionará una bonificación de (+0) a vuestros chequeos.

Eso significa que tendréis mas posibilidad de conseguir éxitos en los chequeos que ya no se verán penalizados.

Una habilidad representa algo aprendido por el pj, pero al estar a un nivel básico no hará falta que se justifique en la historia del trasfondo de tu pj.

#### HABILIDADES:

Inteligencia---Cultura general (Gasto: 1GP)  
 Inteligencia---Aprendizaje (Gasto: 1GP)  
 Carisma---Relacionarse (Gasto: 1GP)  
 Rapidez---Reflejos (Gasto: 1GP)  
 Destreza---Usar(Gasto: 1GP)  
 Destreza---Lanzar (Gasto: 1GP)  
 Percepción---Vista (Gasto: 1GP)

Total GP gastados en Habilidades: 7

### Las pericias y su precio:

Conociendo atributos y habilidades, vamos a por las pericias.

Se trata de una mejora de una habilidad. Así que añade un bonificador de (+2) a tus chequeos. Pero te cuestan 2 GP cada una.

Por ejemplo: Cultura general--biología.

La única condición es que vaya relacionado directamente a una habilidad (Que a su vez está relacionada con un atributo. Lo de antes, vaya).

Una pericia es algo que a tu pj se le da francamente bien hacer... Algo que deberá justificarse en la historia del pj.

Solo puede haber un máximo de 2 pericias de una misma habilidad.

#### PERICIAS:

Cultura general---Swahili (Gasto: 2GP)  
 Cultura general---Biología (Gasto: 2GP)  
 Usar---Conducción de automóvil (Gasto: 2GP)

Total GP gastados en Pericias: 6

### Los dones y su precio:

Un don vale 3GP pero aporta una bonificación de (+5) a vuestros chequeos. La única condición es que esté relacionado directamente con una pericia (Que a su vez está relacionada, etc.).

Por ejemplo: Biología--Empatía animal.

Hay que tener en cuenta que un don es algo verdaderamente especial. No todo el mundo tiene un don. De manera que, no solo habrá que incluirlo en el trasfondo del pj, sino que la historia del pj tendrá que basarse en ello. El don es la esencia del pj. Además un pj solo podrá tener un máximo de dos dones.

Por ejemplo; Fernando Alonso tiene el don del pilotaje, Pavarotti tenía el don de la voz prodigiosa ,etc.

#### DONES:

Biología---Susurrar a los caballos (Gasto: 3GP)

Total GP gastados en Dones: 3

## PARTE PRÁCTICA

Ya tenemos nuestros pj's con las estadísticas. ¿Cómo resolvemos las acciones?

Hay que añadir que este sistema está pensado para usar dados de 20 caras (D20)

### Resolución de acciones básicas:

Pueden darse varios supuestos al enfrentar nuestro pj a una situación. Aquí hemos intentado recopilar las más útiles para resolverlas. Aunque hay que recordar que lo más importante de este sistema es el sentido común del director y los jugadores. No se pretende atarlo todo, porque de esta manera se condicionaría demasiado la interpretación.

**Supuesto 1:** Ante la situación el pj dispone del Don adecuado.

**Supuesto 2:** Ante la situación el pj no dispone del don, pero sí de la pericia adecuada.

**Supuesto 3:** Ante la situación el pj no dispone ni del don ni la pericia, pero sí de la habilidad adecuada.

**Supuesto 4:** Ante la situación el pj no dispone ni del don, ni la pericia, ni la habilidad adecuada.

### Ante el supuesto 1

Hay que tomar el don que recaiga en vuestra acción. Es decir, y siguiendo el ejemplo de antes, si queréis “susurrarle” a vuestro caballo (sí, como en la película) tendréis que realizar un chequeo sobre el valor del atributo relacionado. Ósea, el atributo inteligencia tiene valor 5. A este 5 tendremos que sumarle el (+5) que te da el don. Así que ya es 10. Ahora tiras el d20 y lo que te salga le sumas ese 10. Después se compara con un número objetivo (dificultad) teniendo que igualarlo o superarlo para realizar con éxito la acción.

Es decir:  $1D20 + \text{atributo} + 5(\text{don}) = \text{Dificultad o más}$ .

### Ante el supuesto 2

Hay que tomar la pericia que recaiga en la acción del pj. Siguiendo el ejemplo, si tu pj quiere reconocer cierto tipo de fauna, tendrás que realizar un chequeo sobre el atributo inteligencia de tu pj con una bonificación de (+2) otorgada por la pericia “Biología”.

Es decir:  $1D20 + \text{atributo} + 2(\text{pericia}) = \text{Dificultad o más}$ .

### Ante el supuesto 3

Hay que tomar la habilidad que recaiga en la acción del pj. Siguiendo el ejemplo, si tu pj quiere leer, escribir, tendrás que realizar un chequeo sobre el atributo inteligencia de tu pj con una bonificación de (+0) otorgada por la habilidad “cultura general”.

Es decir:  $1D20 + \text{atributo} + 0(\text{habilidad}) = \text{Dificultad o más}$ .

### Ante el supuesto 4

En este caso usaremos únicamente el valor del atributo y le restaremos la penalización de (-5) al no disponer de mejora.

Es decir:  $1D20 + \text{atributo} - 5 = \text{Dificultad o más}$ .

### Chequeos:

Al realizar un chequeo hay que buscar siempre igualar o superar el Numero Objetivo (o Dificultad) que ha marcado el director en cada situación.

Para medir el éxito o el fracaso, el director se basará en la diferencia de puntuación lograda por el chequeo ante el número objetivo. De manera que en cuanto más lo supere más bien habrá realizado el pj la acción y viceversa.

En el caso de chequeos entre dos pj (por ejemplo una lucha), se compararan los resultados y superará mejor la situación el pj con mas diferencia positiva sobre su dificultad.

### Asignar dificultad:

Una de las tareas más importantes del director es la de sospechar cada acción realizada por los pj y asignar dificultad a los chequeos.

Para hacerlo deberá tener en cuenta lo siguiente:

Acción rutinaria	5 o más
Acción fácil	10 o más
Acción normal	15 o más
Acción difícil	20 o más
Acción extrema	25 o más

## HABILIDADES, PERICIAS Y DONES

### Habilidades:

Las habilidades, tal y como se ha dicho antes, son mejoras de un atributo. De manera que en la lista de habilidades se relacionaran cada una con su atributo.

En el caso de las habilidades aconsejamos no añadir más de las que se muestran a continuación. A pesar de ser un sistema abierto, las habilidades tienen el objetivo de ser utilizadas de forma genérica. De manera que cubre la mayoría de acciones de por sí solas.

### Árbol de Habilidades:

Habilidades de Fuerza:

- Mover peso.
- Fondo físico.

Habilidades de Constitución:

- Salud.
- Resistencia.

Habilidades de Destreza:

- Usar.
- Lanzar.

Habilidades de Inteligencia:

- Cultura general.
- Aprendizaje.

## Artículos

### Habilidades de Rapidez:

- Moverse.
- Reflejos.

### Habilidades de Carisma:

- Belleza.
- Relacionarse.

### Habilidades de Percepción:

- Vista.
- Atención.

### Pericias:

Cada pericia está relacionada con la habilidad a la que otorga mejora.

En el caso de las pericias es importante que el jugador y/o el máster aporten las que ellos crean convenientes adaptándolas al trasfondo de la campaña y del personaje.

A pesar de ello procedo a proponer algunos ejemplos en la siguiente lista.

### Árbol de Pericias:

#### Pericias de Mover peso:

- Levantar peso

#### Pericias de Fondo físico:

- Lucha

#### Pericias de Salud:

- Salud de hierro

#### Pericias de Resistencia:

- Resistencia al dolor

#### Pericias de Usar:

- Pistola

#### Pericias de Lanzar.

- Armas arrojadas

#### Pericias de Cultura general.

- Algún tipo de estudio en concreto. (Algo que ya sabe el pj).

### Pericias de Aprendizaje:

- Aprender idioma. (Algo que aprende durante el transcurso de la campaña).

### Pericias de Moverse:

- Atletismo

### Pericias de Reflejos:

- Esquivar

### Pericias de Belleza:

- Seducir/ Embaucar

### Pericias de Relacionarse:

- Habla fluida/ Contactos

### Pericias de Vista.

- Perspicaz

### Pericias de Atención.

- Descubrir

\*\*\*NOTA\*\*\* Cada pericia que se elija deberá ir justificada en la historia del pj.

### Dones:

No hay lista de Dones. Tal y como se ha dicho anteriormente, dependerá mucho del tipo de ambientación y de personaje que se utilicen. De manera que cada Don deberá ser genuino en cada caso.

Algunos ejemplos de Dones podrían ser:

- Destreza—Usar—Conducir—Genio del volante
- Fuerza—Fondo físico—Lucha—Luchador nato

\*\*\*NOTA\*\*\* El Don es algo en lo que se deberá basar la historia del pj.

## ROL EN TIEMPOS DE CRISIS

(*Meine Kleine*)

La crisis económica también afecta al rol.

Los frikis no estamos exentos de los problemas financieros actuales. Nuestros gustos y hobbies no son precisamente baratos, sino que como todo lo exclusivo tiene un alto coste.

Al llegar esta época de vacas flacas, también nosotros tendemos a mirarnos con más conciencia el bolsillo. Así han aparecido nuevos juegos y sistemas para compensar la falta de liquidez, usando algo que los roleros tenemos muy desarrollado, la imaginación.

Algunos juegos de bajo coste y de inmejorable presentación y diseño, como "Haunted House", presentado en esta misma revista en la última edición. Otros como el "Sí, Señor Oscuro", el "SdJD (DELI)" o el presentado por Zervio en esta misma web, son variables para los momentos en los que jugar a rol no implica gastarse grandes cantidades en manuales o módulos.

Los rol en vivo realizados en casas son una fácil solución para ahorrarse manuales y conllevan una fascinante forma de jugar, si un máster con tablas y maneras se trabaja una buena trama se puede disfrutar de una gran aventura sin igual.

Actualmente y gracias a internet, muchos internautas, en ocasiones, desafiando a las leyes de propiedad intelectual o no, optan por descargarse juegos y módulos en PDF, de manera lícita o ilícita. En ambos casos de un precio mínimo o incluso nulo. Algunas editoriales comienzan a lanzar novedades en PDF libre para abrirse camino en un mercado complicado. Buscando en internet se encuentran varios de estos textos o juegos. Otros tratan de

hacerse camino con nuevos lanzamientos que aportan poco o nada a anteriores ediciones con unos precios desorbitados, esto en los complicados tiempos que corren puede convertirse en su talón de Aquiles, haciéndoles peligrar en sus compensaciones económicas.

Por supuesto también queda la opción que nos ha unido: el RPW que aquí en Comunidad Umbría tan bien desarrollamos y rentabilizamos. Una manera gratuita de jugar, a diario con personas de todo el globo, que hablen español (de momento al menos). El RPW, ese gran invento, es una de las maneras más amenas y baratas de practicar rol, leer críticas de cine, vídeos de Youtube, literatura, comics, etc. Los umbrianos lo sabemos y lo explotamos.

No todo se basa en la tecnología. Juegos como el parchís, la oca, el ajedrez u otros tradicionales siempre están al alcance pudiendo ponerles características que lo conviertan en juegos exclusivos, originales y propios, que entretienen y crean partidas muy interesantes. Como ejemplo, el famoso juego de TV "Pasapalabra", puede dar un juego genial en reuniones frikis, poniéndole un toque friki solo utilizando términos de comics, cine o rol exclusivos de los roleros y afines. La "Umbrionada" es una partida en la que tan solo debes hacer fotos y disfrutar de las eventualidades de lo que te ocurre al llevarlas a cabo.

En fin, no es tan difícil seguir jugando al rol sin recursos económicos altos, tan solo hace falta un poco de imaginación y amigos con quien disfrutar de nuestra pasión.

En Comunidad Umbría se pueden encontrar muchas de estas opciones y más. Pregunta e innova.

Se friki ahorrando, se puede. We can.

## Literatura

### LA DAMA DEL LAGO

“El anciano se recostó un poco más sobre el respaldo de su silla y bajó las manos para calentarlas ante las llamas del hogar. A pesar de que su rostro mostraba todos los signos de la fatiga que da los años la suya era una expresión agradable y tierna. Las cejas pobladas, los pómulos salientes, las arrugas profundas como los nudos de un olmo viejo, la barba blanca y aquellos ojos grises e intemporales le conferían el aspecto solemne que se decía de aquellos eternos que una vez poblaron la tierra. Aquellos mismos ojos grises, perdidos en el fuego mientras la mente divagaba por los senderos confusos de la memoria, se desplazaron velozmente hacia la voz que reforzando pequeños tirones de la manga de su túnica trataba de llamar su atención.

-Señor, señor – le convocaba una voz cantarina cuya inflexión recordaba a las pequeñas campanitas que algunos tenderos colocaban sobre las puertas de sus comercios -. Señor, dijo que iba a contarnos una historia. ¿Lo recuerda?

El anciano miró la pequeña manita que apretaba sus ropas y subió desde ella hasta el rostro de la niña, de pelo rubio amaestrado en una larga coleta, que lo miraba ilusionada. Los ojos del hombre recuperaron su brillo habitual mientras observaba a su alrededor, recordando de repente que se encontraba en el acogedor salón de la posada en la que se había detenido para pasar la noche. Aquel era un pueblo sencillo, de poco más de cuarenta casas, como muchos otros en los que ya estuviera con anterioridad. Junto a la pequeña, al menos otros tres niños y una media docena de adultos se habían congregado a su alrededor esperando escuchar aquella historia que al parecer él ya había aceptado contar momentos antes. Últimamente aquello le ocurría cada vez con más asiduidad, se sorprendía a sí mismo en lugares como aquel, sin poder recordar con claridad lo ocurrido en los instantes anteriores o incluso durante todo el día completo. Sin embargo su memoria resultaba clara y diáfana en lo que a acontecimientos pasados se refería.

Colocó una mano sobre la dorada cabeza de la pequeña y asintió sonriente a su petición.

-Si dije que lo haría, tendré que cumplir con mi palabra, ¿no es así? ¿Pero qué historia podría contarnos? – llevó la otra mano hasta su barbilla y comenzó a rascarse perezosamente el mentón mientras sus ojos se alzaban hasta las vigas del techo.

El sonido de la lluvia al golpear sobre las tejas creaba una cortina uniforme como monótono trasfondo a su voz.

-Ah, sí. Ya sé. Os contaré la leyenda de la Dama del Lago, pues

la lluvia así lo ha querido al encargarse de traer su imagen hasta mis recuerdos. Ve a sentarte junto con tus hermanos, pequeña. Agarra la mano de tu madre y cierra bien fuerte los ojos, pues este no es un cuento para dormir ni una historia de amor. Se trata de una leyenda que muestra el valor y la fuerza que pueden hallarse en los corazones de las personas y como éstos se sobreponen al dolor y a la adversidad cuando es necesario.

La pequeña entornó los ojos al no comprender por completo las palabras del hombre, mas éste insistió con un gesto y esperó a que la niña se abalanzase corriendo sobre su madre y se sentase delante de ella en el suelo. Cerró los ojos como él le había indicado y aquello hizo brotar una sonrisa a sus ajados labios. Asimismo él también los cerró y comenzó a narrar con voz grave...

Hace ya algunos años, recorrí las tierras de Niurah, más allá de las Montañas Grises. Quizás no hayáis oído hablar de ellas pero se trata de paisajes de belleza salvaje sin par, formadas por una sucesión de colinas y montañas que encierran exuberantes valles y serpenteantes ríos. En estos parajes se encuentran los Lagos de Eniah, extraordinarias extensiones de agua sobre los que recaen numerosas historias y leyendas. Se dice que todos se encuentran conectados entre sí por cavernas y túneles, que el agua en ellos jamás desciende, independientemente de lo generosa o escasa que se haya mostrado la estación de lluvias, pues están abastecidos por el propio manantial de los Dioses. Eso se cuenta, aunque seré yo quien confirme o desmienta. De entre todas estas historias, hay una que me conmovió el alma al escucharla de labios de los aldeanos que allí habitan y sobre la que, para mayor satisfacción propia, pude comprobar al menos parte de su veracidad. Según cuenta la leyenda, hace muchos años, las tierras de Niurah presumían de libertad pues estaban habitadas por un pueblo pacífico, dedicado principalmente a la pesca y el pastoreo. Pasaban sus días trabajando la tierra y de ella obtenían todo lo necesario para subsistir.

Sin embargo, tras un invierno especialmente duro, los bárbaros de Esthia se vieron obligados a abandonar sus heladas estepas y un aciago día de principios de primavera llegaron hasta Niurah a través del paso de Féneris, en la Montaña Sagrada y se dedicaron con total impunidad al saqueo y el asesinato. Incendiaron aldeas, mataron a los hombres e hicieron esclavos a mujeres y niños. No mostraban piedad. Durante toda su existencia tan sólo habían conocido la dureza de una vida de enfrentamientos y sangre, en la que el fuerte ejercía su dominio sobre el débil. No mostraban clemencia, pues aquel que no sabe defenderse a sí mismo no la merece.

Ocurrió pues que la horda invasora llegó hasta el poblado de Nishabe, a orillas del Lago Ibrahaid, que en la lengua nativa del lugar quiere decir “manantial de vida”, dejando tras de sí un ras-

tro de muerte y desgracia. Nada más divisar las primeras chozas de la aldea el jefe de aquellos bárbaros, un amasijo de cicatrices, músculos y pieles, al que conocían como Ushkhan, ordenó a sus hombres arrasarlo. No había defensa posible. Se desató el caos y el horror. Los niños lloraban tirados sobre el barro, las mujeres gritaban aterrorizadas mientras huían con sus retoños hacia lo más alto de la montaña, los ancianos se lamentaban desesperados, incapaces de huir con sus seres queridos y sin fuerzas sin embargo para plantar cara al invasor. Ellos no eran guerreros. Eran campesinos, pescadores y ganaderos. No obstante un grupo de jóvenes valientes hicieron frente a la amenaza y formaron un pequeño contingente delante de los embarcaderos que detuvo momentáneamente a los atacantes, dando así tiempo para huir a sus seres queridos. Su defensa fue débil y nada pudieron hacer para salvar sus vidas, mas habían obtenido aquello que se proponían pues una larga fila de refugiados ascendía ya por las laderas del monte hacia lo más profundo del bosque, buscando así algún lugar en el que esconderse de sus atacantes. Finalmente aquellos que resistían fueron empujados hacia las aguas del lago y allí ejercieron su última y desesperada defensa. Espadas y lanzas mordientes frente a ellos, la muerte bajo las aguas a sus espaldas. Sus vecinos y amigos los observaban orgullosos desde la montaña, sabedores de que tan sólo habían salvado sus vidas gracias al valeroso sacrificio de aquellos jóvenes. Peleaban con el agua cubriéndoles cada vez más arriba, al principio por las rodillas, luego en la cintura e incluso por el pecho. La mayoría cayó ante el empuje de los bárbaros, quienes se divertían a su costa acosándolos de forma continua y mortificándolos con sus arcos desde la orilla. Algunos de ellos murieron ahogados. El último en caer fue Nilos, un muchacho de poco más de dieciséis años, al que los atacantes hundieron una y otra vez bajo las aguas hasta matarle.

Arianna, su madre, observó desde la ladera el asesinato de su pequeño y su corazón se quebró en pedazos como una roca golpeada por el mazo del cantero. Se detuvo donde estaba y allí mismo se dejó caer sobre la hierba entre sollozos y un lamento desgarrador. Sus conocidos intentaron convencerla para que siguiera caminando con ellos, alejándose de la inhumana horda que se les echaba encima, pero fue inútil. Arianna quedó allí postrada, llorando desesperada. Golpeaba la tierra con sus puños y arrancaba la hierba con las manos en un desesperado gesto de dolor, mientras su voz se rompía en un lastimero grito de horror, rabia e incomprensión. Se retorció y giraba sobre sí misma, perdida toda razón y autocontrol. Tras unos instantes acabó sentada y observó de nuevo las ahora tranquilas aguas del Ibrahid, que se habían llevado a su niño para siempre, bajo las cuales vagaba perdido su cuerpo sin vida. Y ante aquel pensamiento, ante aquella imagen, de repente, sin saber cómo ni por qué, Arianna comenzó a cantar. El suyo fue un gesto irracional, una reacción inconsciente al dolor que atenazaba su pecho como un hierro candente y al que tenía que dar salida de alguna forma o acabaría por consumirla allí mismo. Con timidez al principio, despacio, pero con voz cada vez más clara conforme las palabras del canto surgían de su boca, Arianna entonó un himno a la muerte, un reclamo de ayuda y de vida, una ofrenda a las aguas para que cuidasen de su hijo perdido por toda la

eternidad. Con aquella melodía ella les entregaba aquello que más quería, "cuidado de él ya que yo no podré volver a tenerle". Su voz se escuchó por todo el valle, extendiéndose sobre el sonido de las llamas que consumían los hogares, elevándose sobre los gritos extasiados de los salvajes asaltantes... y entonces fue cuando ocurrió.

Los espíritus de las aguas, seres tan esquivos y caprichosos como ancestrales, conmovidos por aquella hermosa melodía, y perturbados por el dolor que emanaba de ella, salieron de su morada en el fondo del lago y se mostraron ante Arianna. La rodearon, flotando junto a su cuerpo, rozándole con sus etéreos y húmedos dedos. Extasiados y abrumados emitían lastimeros quejidos cada vez que la mujer alzaba su voz en una nueva estrofa de la canción. Aceleraban su vuelo cuando ésta se intensificaba y parecían caer en la tierra y morir cuando declinaba hacia el silencio. Al finalizar su canto, los espíritus de las aguas se postraron reverentes ante ella y le ofrecieron un trato para salvar a su hijo. Arianna, incapaz de creer aquello, se revolvió sorprendida y prometió que haría cualquier cosa, lo que ellos pidiesen, si con ello podía devolver la vida a su querido niño. Entonces, los espíritus mostraron su deseo: debería acompañarles, permanecer con ellos para toda la eternidad, cantando bajo las aguas hasta el fin de los tiempos. Arianna no lo pensó ni un solo segundo. Con un asentimiento de cabeza expresó su aceptación y los espíritus se deslizaron hasta el lago, sumergiéndose en él llenos de gozo. Entonces las aguas del Ibrahid comenzaron a subir a gran velocidad, el nivel del lago creció de forma repentina, formando un gran remolino en su centro que concedía una enorme fuerza a sus orillas. Éstas arrollaron a los bárbaros de Ushkhan, engulléndolos a todos bajo su poderoso brazo. Ninguno se salvó, ni tan siquiera su brutal general. Cuando las aguas volvieron a su lugar y la paz ocupó de nuevo el valle, el cuerpo inmóvil de Nilos apareció sobre la arena frente a la aldea... y el muchacho abrió los ojos.

Según cuenta la leyenda, desde entonces Arianna, la Dama del Lago, vive entre los espíritus de las aguas, y su canto puede ser escuchado en hermosos y afortunados días. Pero la leyenda también tiene un lado oscuro, pues en tiempos grises y de fuerte lluvia los lugareños se encierran en sus casas, atrancan puertas y ventanas, pues aseguran que en esos días, los bárbaros de Ushkhan renacen de entre los muertos clamando venganza y vagan por el valle en sus corceles espectrales. En cambio, cuando el viento sopla desde el norte, atravesando la Garganta de Únien, en la Montaña Sagrada, puede escucharse con total claridad el canto de la Dama del Lago, y entonces los pescadores salen prestos a faenar, pues en esas jornadas la pesca es abundante, las capturas generosas y las almas dichosas.

Yo pude presenciar y escuchar el canto de la Dama del Lago.

Hay quien dice que en realidad la historia no es como se cuenta. Afirman que fue un hechicero quien acudió en ayuda de las gentes de Nishabe y alzó las aguas que atacaron a los bárbaros. Asimismo dicen que el canto que puede escucharse en el lago no es más que sonido que provoca el helado viento del norte

sobre rocas al atravesar la Garganta de Únien. Bien, yo os digo que si aquel maravilloso sonido, aquella melodía encantadora y estremecedora por igual, es fruto del viento y de la piedra... entonces esas rocas tienen la mejor voz y entonación que haya escuchado en mi vida! ¡Y no hay bardo sobre la tierra que pueda llegar a igualarlas! Ja.

Con una sonora carcajada el anciano finalizó su historia y se relajó sobre la silla sonriente. Todos aquellos que le rodeaban permanecían en silencio, con la boca abierta y una mirada de asombro ocupando la mayor parte de sus rostros. Podía percibirse la sorpresa con tanta claridad que incluso parecía tangible. Y el miedo.

Una mujer se levantó. Era la madre de la pequeña que había rogado al hombre que le contase una historia. Caminó hasta situarse delante de él y se arrodilló a su lado para situarse delante de su línea de visión. La piel de la mujer había perdido todo color.

-Disculpe señor, pero... he de preguntarle... - se le quebró la voz a falta de fuerzas para continuar -. Por favor, no se enfade... ¿Es usted acaso un hechicero?

-Hay quien me llamó así una vez. Hace muchos años – la mirada del anciano pasó de la mujer al fuego y allí permaneció anclada.

-Esa historia que ha contado... ¿Ocurrió de verdad?

-Es posible, o eso creo al menos. ¿Quién sabe?

La mujer se envaró. Su expresión se congeló en un rictus de seriedad.

-¿Se trata quizás de una adivinación? ¿Una profecía? – se detuvo unos segundos tratando de asimilar lo que iba a decir a continuación -. ¿Estaba usted prediciendo el futuro?

Los ojos del anciano volvieron a posarse sobre la mujer.

-¿Por qué piensa usted eso, señora?

-Verá... es que... aquella niña de allí, mi hija, se llama Arianna, aunque le decimos Ari, y aquí todo el pueblo está encantado con ella porque a pesar de ser tan pequeña tiene una voz preciosa y canta como los propios ángeles.

-¿Ah, sí? ¿Eso es cierto? ¡Qué coincidencia más curiosa!

-¿Se trata únicamente de eso? ¿Una coincidencia? Entonces, ¿No puede usted predecir el futuro? – el pavor de la mujer se escurría por cada uno de sus poros.

-Eso es imposible, amiga mía. Del todo imposible. Nadie puede ver aquello que aún está por venir.

Un profundo y sentido suspiro escapó del pecho del hombre, que dio así fin a la conversación y se dedicó a contemplar las llamas que lentamente iban devorando el grueso tronco... aunque sus ojos escapaban una y otra vez hacia la pequeña niña rubia de pelo dorado."

## Módulos

### YA ES NAVIDAD EN EL COMPLEJO ALFA

(Asociación Juvenil "Puerta de Hades")

#### PRÓLOGO

Este Rol en Vivo se ha pensado para jugarlo con gente que NO sabe siquiera lo que es un juego de rol. La trama es sencilla, y muchas posibilidades del mundo de Paranoia se han eliminado (como los poderes mutantes) para hacer más sencillo el juego a los neófitos. La partida se planteó como una actividad para la juventud organizada con la colaboración del ayuntamiento, sin la cual, francamente, no se hubiera podido realizar (lugar para realizarla, material y apoyo económico).

Esto no quiere decir que jugadores expertos no puedan disfrutar de la aventura; cuando la actividad se llevó a cabo hubo varios jugadores que sí conocían en profundidad el mundillo, y se lo pasaron muy bien. Pero si se enfoca en exclusividad a jugadores veteranos, tal vez sea conveniente añadir "salsa": poderes mutantes, reglas de combate más elaboradas...

Si se desea repetir con jugadores inexpertos, debo hacer una recomendación: debería hacerseles un turno previo (incluso un día antes del planeado para la actividad) para explicar en condiciones el mundo de Paranoia. Al final de la partida jugada, la sensación general fue el estar algo "perdido" ya que no habían comprendido al 100% el trasfondo de Paranoia... lo que no quita que todos los participantes expresaran su deseo de repetir la experiencia. De hecho, su inexperiencia dotó de realismo al juego, actuando con una ingenuidad y, a la vez, malicia propias de los esclarecedores del Complejo Alfa.

Modificad este archivo para adecuarlo a vuestras necesidades, y si vais a compartirlo, agradeceríamos que se incluyera el original (o al menos el nombre de la asociación).

Esperamos que disfrutéis de esta partida tanto como disfrutamos nosotros.

Asociación Juvenil "Puerta de Hades"

Queremos dar las gracias a:

Dalavor, por prestarnos si o si el tutorial de Paranoia y algunas de las putadillas que se detallan más adelante.

Skandar, y a Sector CHIL-E (<http://www.zocalo.cl/paranoia/>) de dónde hemos sacado prácticamente la totalidad de eventos de la partida. Aunque ellos no lo saben aun.

Coca-Cola, por pintar a Papa Noel de CS Rojo.

#### RESUMEN DE LA PARTIDA PARA LOS ORGANIZADORES

El Ordenador desea recuperar la tradición de la antigua era llamada "Navidad". Para ello convocará a un valiente (y numeroso) grupo de esclarecedores para que consigan recuperarla para él, siguiendo las órdenes del jefe de misión.

Por supuesto, cada esclarecedor pertenece a una Sociedad Secreta, y no todas están dispuestas a traer la Navidad al Complejo Alfa. Las misiones se detallan en un archivo adjunto. Cada esclarecedor recibe una caja con material, y dentro de ella, su misión secreta (aunque hay misiones que se le darán sobre la marcha).

#### COMENTARIOS SOBRE LA PARTIDA ORIGINAL

La partida se pensó para 20 jugadores y 9 organizadores. Los 20 jugadores son todos esclarecedores de CS Rojo. Los organizadores se repartieron del siguiente modo:

- 1 Terminal del Ordenador. Hace las veces de máster, si el jugador que tiene una duda le entrega una ficha de "consulta fuera de juego", que puede ser cualquier papel marcado de la manera que prefiramos los organizadores. Esto se hizo para mantener el ambiente. También dispensa drogoterapia y se hace cargo de los infiltrados del SSI.
- 1 Ciudadano infrarrojo. Ayuda a los esclarecedores y, por supuesto, es el jefe de los comunistas.
- 1 Jefe de misión. Ordena las misiones a los esclarecedores, y es el jefe de los Protecnos, que termina convirtiéndose en el "Reverso Oscuro de la Navidad" (léase monstruo final).
- El resto de organizadores: son algo así como el Escuadrón Condor CS Azul, y además cada uno ejerce de "padrino" de una sociedad secreta, para ayudar a los que se queden parados... y hacer marear la perdiz a los que vayan demasiado rápido. Su misión principal es que nunca nadie esté parado.

Como atrezzo, se construyeron varios robots de cartón, que sirvieron de equipo, además de la lista de atrezzo que se detalla al

final de este mismo archivo. Además se elaboraron vídeos con los discursos del ordenador.

La partida se desarrolló en un centro cívico, con varias salas, pasillos y una planta primera diáfana. Es interesante que el lugar escogido cuente con pasillos, habitaciones o, al menos, lugares discretos.

La partida se redactó pensando en ese escenario, con al menos dos plantas para desarrollar la acción, pero obviamente los detalles que hagan referencia al escenario deben ser modificados para amoldarlos al espacio del que se disponga.

El conteo de clones se hizo poniendo pegatinas con el número de clon actual. Cuando un clon era eliminado, se le mandaba a la entrada del centro cívico, y allí se le ponía la pegatina nueva.

### MISIONES EXTRA

Los comunistas deben juntar los fragmentos de una bomba y sabotear al ordenador.

Los protecnos deben encontrar un artefacto (máscara de Darth Vader) y dársela a su jefe de la sociedad secreta.

**TODOS:** El ordenador lleva un CD con un virus que permite controlar el sector. Si pueden hacerse con el CD, pincharlo en la cadena de música, y dar con la pista de sonido de su sociedad secreta, se considera que han tomado el sector.

### PREMIOS

Aparte de las camisetas, se compraron 3 juegos para, en principio, regalar a los mejores jugadores. Pero siendo Paranoia el caos que es, se decidió sortearlos, por ser casi imposible saber que hizo cada uno en su momento.

### ESQUEMA BASE E INVOLABLE DE UNA AVENTURA DE PARANOIA.

Violar este esquema se considera traición de la gorda.

0.- Ronda de entrevistas privadas. Cada esclarecedor recibe la misión de su sociedad secreta.

1.- Alerta misión. Los esclarecedores están en un lugar, y son llamados a otro.

2.- Sesión de información. El Ordenador y/o un superior muy superior, "explican" en qué consiste la misión.

3.- Visita al SPL. Los esclarecedores reciben el equipo.

4.- Misión. Los esclarecedores intentan cumplir su misión.

5.- Informe final de misión. Los esclarecedores rellenan los documentos donde se les pregunta cómo ha ido la misión.



6.- Reparto de premios/castigos.

### DESARROLLO DE "YA ES NAVIDAD EN EL COMPLEJO ALFA"

#### 0.- Ronda de entrevistas privadas

Se le proporciona a cada jugador un papelito donde vengán indicados sus objetivos de la sociedad secreta (ANEXO 5). Ningún jugador debe saber quién puede ser o no sus compañeros de sociedad en esta fase de la aventura.

Se explican las normas del vivo, y se recuerda el universo de Paranoia.

#### UNIVERSO PARANOIA

- Cada jugador tiene 6 clones (6 vidas). Durante el juego puede que pierda una o varias de esas vidas. Cada vez que pierda una, debe modificar la pegatina que indique las vidas que tiene (en vez de 1 pondrá 2, y así).
- Los personajes viven encerrados en un complejo subterráneo del futuro, sin acceso al exterior, ni a libros de historia ni nada por el estilo. Cuando interpretéis a los personajes, recordad que no saben que es un árbol, un gato, una lavadora, George Bush, la política, el fútbol...
- En general se comportan como gente muy ingenua. Cada vez que veáis algo "antiguo" (es decir, de nuestra época, por ejemplo un paraguas) deberíais hacer como si fuera algo tremendamente sorprendente, algo totalmente nuevo.
- El Ordenador SIEMPRE tiene la razón. Aunque se equivoque. Y tiene poder absoluto sobre los jugadores.
- Al Ordenador le encanta que le peloteen y le alaben. Los jugadores deberían comportarse así.
- Hay cosas que al Ordenador no le gustan. Son traición, y la traición se paga perdiendo un clon. Hay muchas cosas que son traición: ignorar sus órdenes, hacer cosas que dañen al Ordenador o al material del Ordenador, mentir, robar, ser miembro de una sociedad secreta, difundir

rumores, conocer cosas de la antigua era, entrar en sitios que no te corresponden...

- La más grave es NO SER FELIZ. Mientras dure el juego, hay que mantener una sonrisa constante y feliz. No hacerlo es traición.
- Todos los que llevéis ropa roja seréis de código de seguridad rojo. Eso significa que sois de lo más bajo en la escala social del complejo. Los que tengan otro color estarán por encima. Desobedecer a un superior es traición. El Ordenador está por encima de todos.
- Si alguien toca, usa, tiene, o hace algo con algo de un color que no le corresponda (para la mayoría: tocar algo que no sea rojo) se considera traición. Hay información reservada que puede conocer alguien de un nivel, pero otro de un nivel inferior no puede. (Ignoramos el color del suelo, excepto si está indicado su color de alguna forma).

#### NORMAS DEL VIVO

- Este juego es humorístico. No debe haber roces entre jugadores, ya que está pensado para que haya bromas de todo tipo.
- Las dudas fuera del juego las resuelve sólo el robot de información. Cualquier otro personaje del juego, aunque sea de la organización, no responderá dudas. Y además posiblemente os acuse de traición.
- Si los personajes deciden "pelear" se simulará jugando al "piedra, papel, tijera". El que gane dos veces, habrá ganado la pelea.
- Si se pelea con alguien de mayor CS, hay que ganarle 3 veces.
- Si se pelea con alguien de menor CS, sólo hay que ganar una vez.
- Cada vez que se pierda un clon, debe bajar a la entrada, ponerse una pegatina de número de clon, y volver a la sala de información (luego sabrán donde está).

Se dan 15 minutos para empezar a calentar motores. Se plantean unos test (ANEXO 1) para que cojan el concepto de que es traición y que no. También se les hace hacer ejercicios y otras putadillas para que se acostumbren a obedecer. Pasados los 15 minutos, el juego comienza.

#### 1.- Alerta misión

Los jugadores estarán en una zona X. Desde arriba (última planta) alguien soplará una trompetilla o bocina y dejará caer varios folios arrugados a la planta baja, con las instrucciones para llegar a la sala de información. (ANEXO2)

Inmediatamente, antes de que puedan leerlo, un Ordenador debe leer para todos lo siguiente:

"Atención, atención. Los investigadores del SID han determinado que usar la letra ERRE puede fomentar la traición. Es por ello que hasta que la investigación no se haya completado, queda pro-

hibido pronunciar la letra ERRE, que será sustituida por la letra ELE. Recordad, pronunciar la letra ERRE es traición. La traición se paga perdiendo un clon. Sed felices. Buen ciclo día ciudadanos."

Detalle a tener en cuenta: Los ordenadores NO entienden a la gente que habla con la ELE, y les darán drogas varias para intentar arreglarlo (ANEXO 3). Solo les entenderán si usan palabras sin ERRE (y si hablan normal, se considerarán traidores). Los organizadores de alto CS también pueden hablar con la erre sin miedo.

Se deja un rato a los jugadores (5 o 10 minutos como mucho) para ver si llegan a la sala roja. Si alguno no llegara, el propio jefe de misión irá a buscarles y les eliminará un clon, por lerdos.

#### 2.- Sesión de información

Una vez todos en la sala de información, se les pone un vídeo del Ordenador (ANEXO 7) y el jefe de misión les explica cuál es su cometido.

**ATENCIÓN: El jefe de misión y el ordenador HABLAN con erres. Si alguno se hace el listo, basta con recordarles quien manda. Pero si los jugadores hablan con erres, serán castigados.**

#### INSTRUCCIONES DEL JEFAZO DE MISIÓN

El Ordenador ha dejado bien claro lo que hay que hacer. Hay que recuperar esa costumbre de la Navidad. Para ello, hay que dividirse en varios equipos, cada uno encargado de una parte de la tarea. En una hora, todo debe estar terminado.

Primero, ¿Algún voluntario? (Los tres primeros en levantar la mano serán elegidos jefes de grupo. En caso de duda, se eligen a dedo).

Vamos a dividirnos en tres grupos, cada uno de los cuales se encargará de una parte de la misión. Obviamente, el primer grupo en terminar ganará un premio por su lealtad.

Hay que dar un límite de tiempo, alrededor de una hora u hora y media. Más tiempo puede hacerse pesado.

**Primer grupo:** Debe encargarse de la decoración de la sala. Por lo visto era una costumbre poner cosas inútiles en las paredes y las mesas. Debéis buscar cosas decorativas y decorar la sala de forma navideña, sea lo que sea decorar de forma navideña. Buscad material por ahí.

**Segundo grupo:** Por lo visto, eso de la navidad se celebraba alrededor de algo llamado "árbol de navidad". Era una cosa alargada, y le ponían cintas, luces y bolas que se rompían fácilmente, sin un motivo concreto. Encargaos de montar un "árbol de navidad" de esos. El material debe estar por ahí, en algún lado.

**Tercer grupo:** Al parecer, el objetivo de la navidad era hacer "regalos". Por lo que pone aquí, un "regalo" es una cosa envuelta en papel, con un lazo. Pues ya sabéis lo que toca. Construid muchos regalos de esos. Y cuando terminéis, los traéis aquí. El Jefazo no dará más explicaciones que esas (para eso son esclarecedores, ellos arreglan problemas). Que se las apañen para buscar por ahí lo que necesiten. El material estará disperso por la motilla. Por supuesto, no hay árbol de navidad (como mucho uno de los pequeños) pero nadie ha dicho como es un árbol...

**Cuarto grupo:** Debéis hacer música navideña, sea lo que sea eso, para amenizar la misión y pedir algo llamado aguinaldo. Tenéis algunos instrumentos musicales esperando en el SPL (carpetas, cacharros... todo menos instrumentos. No deben cantar nada de la antigua era, sino que deben inventarse lo que canten).

**IDEAS PARA LA DECORACIÓN:** Estaría bien llevar cintas y cosas navideñas multicolores, para ver cómo se las apañan. Además se pueden llevar cosas que no tengan nada que ver con la navidad, como adornos de Halloween, cosas de carnaval, etc. Todo tipo de basura es bien recibida. Cualquier adorno colocado con especial buen gusto, será considerado traición.

**IDEAS PARA EL ÁRBOL:** Cintas de papel de colores, luces de navidad fundidas, cuerda de tender, bolas de navidad viejas, pelotas de goma, basura en general. Cualquier parecido sospechoso con un árbol de navidad real se considerará traición. Sólo habrá un árbol de navidad pequeño (de esos de decoración).

**IDEAS PARA LOS REGALOS:** Un rollo de papel de regalo. Basura en general para envolver. Estos son los que lo deben de tener más crudo, porque no hay regalos que envolver. Por cierto, cualquier regalo sospechosamente bien envuelto, será indicio de traición.

**OJO: Uno de los jugadores llevará cinta adhesiva, así que no deben disponer de cinta desde el principio. Que la ofrezca el si quiere (es parte de su misión).**

### 3.- Visita al SPL

El equipo a repartir es:

- Sprays de espuma ultravioleta. Funcionan del siguiente modo: se rocían sobre alguien, como ese alguien está tocando algo CS ultravioleta, es un traidor, y muere. Muere porque le disparan los demás, porque la espuma no hace nada.
- Bolsas de algas confitadas.
- Bebida refrescante espumosa.
- Robomecánico ("puede" arreglar robots, si lo usa alguien sobre ellos).
- Robomédico ("puede" curar un clon, si lo usa alguien sobre otro).

- Robopapanoel (es el espíritu de la navidad).

Los que se hagan cargo del material deben firmar un documento (ANEXO 4) haciéndose responsables de él. Nada viene con instrucciones de uso, porque son de CS Azul. La pérdida o deterioro del material no consumible es traición.

### 4.- Misión

**EL ENTORNO:** Los baños son de color azul. Se pueden aprovechar para dejar dentro de ellos cosas.

Las salas que no tengan un color determinado, puede ponerse un cartel del color adecuado en la puerta, para que sepan si pueden pasar o no. El ascensor es CS AZUL (ponemos un cartel).

Todos los lugares sin cartel, se consideran de CS Infrarrojo.

**ACTUACION DE LOS PNJS (TODOS SE CONSIDERAN CS AZUL):**

**LOS ORDENADORES:** Que se paseen por la motilla mientras los jugadores dan vueltas. Ignorarán cualquier traición que vean, y no iniciarán ninguna conversación. Sólo actuarán si se les llama, pero en ese momento se fijarán en todo detalle de los alrededores, y ordenarán detener a cualquier traidor potencial.

**EL JEFAZO DE MISIÓN.** Dará vueltas para ver que hace la gente, para castigarles y lo que haga falta, menos ayudar.

**LOS DEMÁS.** Serán miembros del escuadrón Buitre. Irán a dónde los mande el Ordenador, en plan comando, y se cargarán a todo bicho traidor que haya.

**EVENTOS DURANTE LA MISIÓN:**

**LA CICLONOCHEVIEJA:** Un Ordenador, el Jefazo y los del escuadrón buitre entran a saco y se ponen alrededor de uno de los grupos. Les dan gorritos de fiesta y dicen:

"Ciudadanos, el Ordenador, en su infinita misericordia y benevolencia, ha decidido que precisáis un período de Recreación y Reposo. Por consiguiente, vais a tener una fiesta y a divertirlos locamente en ella. Ahora. No pasárselo bien es una ofensa y un desprecio a la solicitud del Ordenador, una iniquidad rastreira que implica traición y que conllevará la ejecución inmediata. Empezad a divertirlos. Ya. De inmediato"

Cuando se estime necesario, pueden dejar de montar la fiesta. Entonces los másters se largan a por otro grupo, y cuando terminen, a por el último grupo.

**LA FRASE DEL CICLODÍA:** El mismo grupo de antes se dirige a uno de los jugadores, y lo aísla del resto.

"Ciudadano, TU MOMENTO HA LLEGADO. En esta, la HORA MÁS EXCELSA DE TU VIDA (los demás lloran y sollozan en silencio, conmovidos, pero sin desviar las bocachas de sus armas ni

Módulos

un ápice), ¿qué palabras quieres dejar para tu amigo, el Ordenador?"

Diga lo que diga (incluso si ha dicho: "¿Qué haga qué?") esa frase se convertirá en la consigna del ciclo día (cuanto más chorrada sea, mejor).

Es decir, se convoca a todos los jugadores inmediatamente, y se les hace saber que la consigna del ciclo día es esa frase, y deben gritarla bien fuerte cada vez que alguien diga "la consigna del ciclo día".

Cuando les apetezca, pueden ir a por otro y cambiar la frase, si no ha tenido gracia.

**LA FOTO DEL PATO:** Se indica a todo el mundo que pare inmediatamente para buscar un documento en el que hay una foto de un pato. No buscarlo es traición... pero encontrarlo lo es aún más... No llevaremos ninguna foto de un pato.

**DELETREA O MUERE:** Más de lo mismo, el grupo al completo selecciona a varios jugadores, y se los lleva aparte. Entonces se les hace deletrear palabras, en plan concurso ortográfico, el que falle, pierde un clon (y deja de jugar). Si, esta parte está sacada de "Lobo, el último czarniano". Ejemplos de palabras: ñu, luz, otorrinolaringología.

**PARTIDO DE FUNBALL:** El premio para los primeros en terminar es un partido de Funball. Las reglas son sencillas:

**Objetivo:** Llevar la pelota a la portería contraria.

**Reglas:** Si te tocan, tienes que quedarte quieto y pasar el balón a otro jugador.

Cada jugador recibe un número del 1 al 6 (también se reparte una letra A), de forma secreta. Cuando el árbitro toque el silbato, dirá una de estas cosas:

- Pares a este lado, impares al otro
- Del 1 al 3 a este lado, el resto al otro.
- 1, 2, 4 a este lado, el resto al otro.
- Vocales contra números.
- Etc., etc.

Así los equipos van cambiando sin saberlo. El árbitro puede montar equipos a su gusto (1 y 2 contra el resto, etc.).

Gana el que meta X tantos. (A discreción del árbitro).

**NUEVO COMUNICADO DEL ORDENADOR:** Se informa a TODOS de que ya no es traición pronunciar la letra erre. De hecho, se considera hasta beneficioso. Todo el mundo puede hablar con la letra erre sin problema ni perjuicio para su lealtad.

**FIN DE LA MISIÓN:** Cuando todos los grupos hayan terminado con su parte (o cuando pase el límite de tiempo, o cuando ape-



tezca) se reunirán todos en la sala roja, para comprobar que todo funciona de maravilla. El jefe observará el trabajo realizado por los valientes esclarecedores y hará recuento del equipo entregado, y su estado.

Tras eso, le dará al ganador del partido de funball una botella de plástico y un lápiz, repartirá folios con la letra de unas canciones (ANEXO 6), que deben cantar todos alrededor del "árbol de navidad" (o lo que sea que hayan improvisado) y mientras se reparten los "regalos" (más de lo mismo).

El jefe de misión recupera entonces la máscara del espíritu oscuro de la navidad (casco de Darth Vader). Entonces se vuelve loco y coge dos sprays y empieza a atacar a la gente.

El ordenador explica que el traidor recibe su fuerza de la tecnología, y si se destruye, perderá su poder.

El caos resultante de esto impide predecir que puede pasar, la verdad. Puede que aprovechen para usar el CD del virus, o directamente que arrasen con toda la tecnología, o quien sabe.

Una vez se "calme" la situación, los organizadores se llevan a todos los esclarecedores a la sala de información (y si hay que eliminar clones, se eliminan).





Módulos

- Puede hablar, pero con la boca cerrada.

ANEXO 6: CICLOVILLANCICO

En el sector CCC  
El Ordenador nos ama  
Y aunque tenga seis clones  
No termino la semana

Muerte, muerte, muerte  
Muerte a los traidores  
Y a los ciudadanos  
Drogas de colores

Me dieron un pistoláser  
Para cumplir la misión  
Explotó la batería  
Y a tomar por culo un clon

Muerte, muerte, muerte  
Muerte a los traidores  
Y a los ciudadanos  
Drogas de colores

Andando por un pasillo  
Siguiendo a una ciudadana  
Resultado que era amarillo  
Y se montó to'a la jarana

Muerte, muerte, muerte  
Muerte a los traidores  
Y a los ciudadanos  
Drogas de colores

A nuestro Complejo Alfa  
Ha llegado la Navidad  
Gracias al Ordenador  
Tenemos felicidad

Windows no se cuelga,  
Windows no se cuelga,  
Windows no se cuelga,  
Windows no se cuelga,

cuelga cuelga cuelga cuelga cuelga cuelga cuelga cuelga  
cuelga cuelga cuelga cuelga cuelga cuelga cuelga cuelga

**MATERIAL NECESARIO (Subrayado el equipo que es para algunos jugadores)**

- Folios rojos
- Folios azules
- Folios amarillos
- Trompeta, bocina o silbato (o cualquier combinación de los mismos)
- Gominolas
- Hojas de pegatina para los números de clon.
- Figuritas cutres de Belén (al menos los reyes magos)
- Cintas de papel de colores.
- Un cochecito de juguete (preferiblemente rojo)
- Un lápiz amarillo y negro
- Cinta adhesiva
- Grapas sueltas
- Cinta aislante
- Bastoncillos para los oídos
- Disquete de 3 y 1/2
- Sprays de Nieve, forrados con papel rojo
- Pistolas de plástico (pintadas de rojo las de los jugadores)
- Escopetas de plástico para los másters.
- Chorradas de decoración de cumpleaños, Halloween, Carnaval, Semana Santa...
- Cosas de esas inútiles que puedan ser útiles como regalo: misalín, nueces, tarjetas de memoria del pleistoceno, cd's rotos... basura en general.
- Camisetas rojas
- Camisetas amarillas
- Ropa azul para los que organizamos.
- Gorritos de cumpleaños.
- Robomecánico, robomédico y robopapanoel (hechos con cartón, a ser posible de forma que se desmonten casi solos).
- Balón rojo
- Botella de anís (vacía) y cuchara.

**MATERIAL OPCIONAL**

- Bolas viejas de navidad
- Luces de colores (a ser posible, fundidas)
- Arbolito de navidad, de los pequeños (de adorno).
- Uno o varios peluches (si son de animales, mejor)
- Panchitos rojos
- Coca-Colas o sucedáneos de cola (da igual si están calientes...)
- Rollo de papel rojo (pueden valer los folios)

**MATERIAL QUE DEBERÍAN TRAER LOS JUGADORES DE CASA**

- Sombreros de papa Noel
- Ropa roja

## ANEXO PARA ENTREGAR A LOS JUGADORES INEXPERTOS:

### ¿Qué es un Rol en Vivo (ReV)?

Es una variante de los juegos de rol tradicionales. En un juego de rol el jugador interpreta a un personaje ficticio dentro de una historia, narrando sus acciones y en ocasiones interpretando de viva voz al personaje.

En el rol en vivo, la actuación es constante ya que no solo se interpretan los diálogos, sino que en todo momento se está interpretando al personaje moviéndose, cogiendo objetos o interactuando con otros personajes.

### ¿Cómo se juega a un ReV?

Existen diferentes tipos de ReV, según incluyan combates simulados en mayor o menor medida: algunos son recreaciones de batallas, y otros (comúnmente llamados “de trama”) se basan sobretodo en desvelar algún tipo de misterio a través de la interpretación con otros personajes. Aun así, es normal incluir algún sistema sencillo para en caso de conflicto, decidir quién vence a quien. Esos sistemas pueden ser más o menos elaborados, o muy sencillos como el clásico “piedra, papel, tijera”. Antes de comenzar el ReV siempre se explican las reglas particulares de ese ReV.

Antes de comenzar el ReV, los organizadores le dan una hoja a cada jugador con los detalles de su personaje: una breve historia, unos consejos de interpretación y unos objetivos a cumplir. El jugador debe memorizar esos detalles, y sobre ellos, interpretar al personaje, relacionándose con los demás jugadores. Es posible que haya jugadores con objetivos contrapuestos, o que haya un objetivo común añadido. A veces la misma trama cambia conforme la historia va avanzando.

Cuando el ReV comienza, el jugador debe interpretar a su personaje. Si tiene alguna duda, debe plantearla a los organizadores “fuera de juego”, nunca a los demás jugadores, para así evitar que el ambiente creado se pierda.

### ¿Qué es Paranoia?

Paranoia es un juego de rol humorístico basado en un hipotético futuro, donde la humanidad vive en enormes complejos subterráneos gobernados por el “Ordenador”, una inteligencia artificial que está como una cabra. El mundo de Paranoia está regido por los “Códigos de Seguridad” (CS), una serie de códigos de colores que permiten saber como de importante es un ciudadano, si un lugar es zona restringida o si una información esta solo disponible para unos pocos. A mayor CS, más importante se es, y por tanto, mejor se vive. Tocar algo que no sea de un CS permitido se considera traición contra el Ordenador, y se castiga severamente.

En ese futuro, los seres humanos no saben nada sobre el pasado ni sobre el mundo exterior al complejo subterráneo, sólo conocen lo que les dice el Ordenador, y muchas veces, esa información es incorrecta o incompleta. Las misiones que encomienda el Ordenador suelen carecer de sentido, o les faltan detalles, o material...

Si a todo esto le unimos que los personajes suelen tener pocos motivos para colaborar entre sí, tenemos como resultado un juego de humor en el que se suelen dar situaciones del todo absurdas, con unos jugadores colaborando, otros sabotando la acción y de fondo otros jugadores viviendo alguna situación propia de una comedia.

## CIUDAD CERO

(Mancuspia)

*Pero el Señor bajó a ver la ciudad y la torre que los hombres estaban construyendo, y dijo: "Si esta es la primera obra que realizan, nada de lo que se propongan hacer les resultará imposible, mientras formen un solo pueblo y todos hablen la misma lengua. (Génesis, 11:5-6)*

### 0. INTRODUCCIÓN A CIUDAD CERO.

La idea de la que parte Ciudad Cero es muy simple: ¿qué pasaría si las divisiones sociales tuvieran un paralelo en la posición que se ocupa en el espacio? O dicho de manera más clara, ¿qué sucedería en una sociedad en la que los de arriba estuvieran, efectivamente, arriba y los de abajo, abajo?

Así se origina el concepto de Ciudad Cero, que es fácilmente explicable: Ciudad Cero es una ciudad moderna, con una buena calidad de vida y en el que la gente puede desarrollar su vida con normalidad. Pero hay una salvedad. Bajo Ciudad Cero existe un complejo subterráneo de enormes dimensiones —una ciudad subterránea— llamada Ciudad menos siete.

En Ciudad menos siete se concentra toda la industria que hace posible la calidad de vida de Ciudad Cero. Los habitantes de la ciudad subterránea reciben el nombre de subproletarios, subpros o, más despectivamente, topos: evidentemente constituyen la mano de obra de la industria subterránea, y sus condiciones de existencia son mucho más duras que la de sus coetáneos en el exterior.

Entre Ciudad Cero y Ciudad menos siete no se puede circular libremente: sólo subproletarios con permiso pueden ascender por el único punto de acceso a la superficie (un enorme ascensor conocido como Jacob) hasta Ciudad Cero, y usualmente sólo para desempeñar trabajos que los propios ciudadanos de Ciudad Cero no realizan. En cualquier caso, está terminantemente prohibido el cambio de residencia: los subpros están encerrados en ciudad menos siete, y los cuerpos policiales de Ciudad Cero se ocupan de controlar esto con rigor.

Por si fuera poco, los siglos que los subproletarios han pasado en un subterráneo, con luz artificial y aire viciado por las tuberías han producido cambios en sus organismos que revelan en seguida su condición social: su piel es más pálida, su visión mucho más reducida y su capacidad pulmonar es también deficiente respecto a los habitantes de la Superficie. Todos visten gastados monos de fábrica, sucios de grasa y de colores deslucidos por el polvo del subsuelo: además, en su mayoría llevan una gorra de tela basta que cubre sus ojos y acentúa la sensación de sumisión, a la par que sirve de barrera para evitar el contacto visual con los ciudadanos.

Ciudad Cero está gobernada por el misterioso ciudadano Alfa, una figura entre política y religiosa a la que se atribuye haber sido el primer humano en abandonar la ciudad subterránea

para llegar a la Superficie y fundar Ciudad Cero. Sin embargo, y dado que nunca ha aparecido en público, corren rumores acerca de su inexistencia.

Junto al ciudadano Alfa, los verdaderos gobernantes de la ciudad son los 13 miembros del Directorio, elegidos por los miembros de Ciudad Cero en elecciones libres. Si hay alguien en la ciudad con posibilidades de ver al ciudadano Alfa, son ellos.

Los subproletarios, tras unas sangrientas luchas sindicales en el pasado, también consiguieron sus propios representantes: los Tribunales del Refugio, dos funcionarios elegidos entre el subproletariado cuyos cargos no pueden ser revocados por el Directorio y que tienen inmunidad legal. Sin embargo, el cargo de Tribunal del Refugio lleva aparejado un cambio de residencia a Ciudad Cero (es el único caso en el que un subproletario puede vivir en la Superficie), y muchos subpros creen que esta medida distancia a sus representantes de los problemas de ciudad menos siete y los corrompe, lo que ha originado la existencia de numerosos grupos de liberación de todos los pelajes en Ciudad menos siete. Todos ellos, naturalmente, están prohibidos.

Así las cosas, una mañana, el cadáver de una subpro adolescente es descubierto, degollado y desnudo, en la habitación de un lujoso hotel de Ciudad Cero. El asunto es peliagudo, ya que entre sus efectos personales no se encuentra ningún permiso de Ascenso, lo que implica una serie de inquietantes preguntas...

### 1. ACERCA DE LA AMBIENTACIÓN:

Ciudad Cero no es, evidentemente, un universo cerrado: para crear todo un mundo que funcione se necesitaría mucho más tiempo del que dispongo y además daría como resultado un módulo de una rigidez injugable, algo nada deseable. En este apartado, sin embargo, quiero dar unas líneas generales de ambientación que puedan servir al DJ para rellenar los huecos que vayan surgiendo durante la partida. Ni que decir tiene que sólo son orientativos y que es perfectamente posible, si no deseable, que cada DJ aporte su visión personal de Ciudad Cero a su partida.

En cuanto a la historia de la Ciudad es preferible —creo— no ser muy preciso. Podemos suponer, muy vagamente, que algún cataclismo (ecológico, bélico, etc...) obligó en un momento determinado a la población a refugiarse bajo tierra. Pasado un largo periodo de tiempo —varias generaciones—, un grupo de los habitantes del subsuelo decidió ascender hasta la superficie, donde fundaron lo que hoy se conoce como Ciudad Cero y prohibieron el acceso a sus antiguos compañeros. La situación se ha mantenido gracias a un fuerte control ideológico por parte de los dirigentes de Ciudad Cero: al misticismo religioso, que culpabiliza a los actuales subpros de haber sido lo suficientemente ignorantes como para reirse del ciudadano Alfa —el origen de los ciudadanos y fundador de ciudad cero— ante su pretensión de salir al exterior. La historia religiosa siempre ha imbuído en los subpros esa sensación de inferioridad y de estar expiando ahora las culpas de sus antepasados, a los que el Testimonio Alfa (texto sagrado

de ciudad cero y ciudad menos siete) denomina "Ciegos".

A efectos de juego, es más cómodo que sólo exista Ciudad Cero y Ciudad menos siete: esto puede explicarse a los jugadores mediante el concepto de Zona de exclusión, un cordón que rodea Ciudad Cero y que impide la salida al resto de la Superficie por motivos sanitarios (¿alta radiación?) o políticos.

En cuanto a las razas, este módulo parte de la suposición de que tanto los habitantes de Ciudad Cero como los subproletarios son humanos (si bien estos últimos han sufrido diversos trastornos, como ya he explicado). Esto no quita para que el director decida añadir nuevas razas, convertir a los subpros en alienígenas esclavizados, jugar el módulo cambiando a los humanos por otra especie, etc.

En cuanto a la ambientación general, el módulo bebe prácticamente de dos grandes épocas: los años 30-40 para Ciudad Cero y la Revolución Industrial del XIX para Ciudad menos siete.

Esto quiere decir que para describir los rigores del trabajo de Ciudad menos siete, se puede recurrir a esas imágenes que todos tenemos en la cabeza de las fábricas textiles inglesas, mientras que para el urbanismo, mobiliario, vestimenta y forma de vida de Ciudad Cero uno puede recurrir a las novelas de Chandler o Dashiell Hammett o a los grandes clásicos del cine negro.

Esto implica que aunque Ciudad Cero se proponga como un módulo futurista, el nivel tecnológico es, en realidad, mucho menor que el que disfrutamos en la realidad. Por supuesto, el DJ puede cambiar los puntos de referencia a su gusto: Ciudad Cero convertida en una utopía informatizada y aséptica puede ser una vuelta de tuerca muy interesante para jugar.

Dicho esto, el cambio de ambientación supondrá realizar ajustes menores en las habilidades y las pistas. Así, quizá sea necesario introducir las habilidades de Informática, Robótica, Genética, etc. Del mismo modo, deberían añadirse pistas que requirieran de estas habilidades o modificar las ya existentes para que puedan ser descubiertas con habilidades más "modernas".

Una última nota: debo dar las gracias a Calaboso, que leyó el primer borrador de este módulo y me dio consejos valiosísimos, por hacerme notar las chocantes coincidencias de este argumento y el de la película *Metrópolis*, de Fritz Lang (que, para escarnio público, reconozco no haber visto...). Lejos de quitarme las ganas de acabar el módulo, la coincidencia me hizo pensar dos cosas: que todo está inventado ya -y en la mayoría de las veces, con el triple de talento de lo que puedes aportar tú- y que puede perfectamente usarse *Metrópolis* como ambientación adicional para el módulo, si es que así lo considera el director.

## 2. LOS JUGADORES:

Ciudad cero está pensada para un mínimo de tres jugadores y un máximo de cinco. Esto no quiere decir que no se pueda reajustar el módulo para ampliar el número de personajes juga-

dores, pero para ello se debería de reducir la cantidad de puntos para repartir en habilidades de investigación durante la creación de los jugadores.

En principio, al menos dos de los personajes deben ser policías de Ciudad Cero. En Ciudad Cero, las fuerzas policiales reciben el nombre de Custodios: los jugadores pertenecerán al departamento de investigación criminal del cuerpo de custodios.

Lo ideal es que se pre-roléé antes de comenzar la partida para que los jugadores que son policías definan la relación que existe entre ellos. Pueden ser viejos compañeros, rivales en el departamento, completos desconocidos de comisarías diferentes...

Los otros jugadores investigadores pueden ser periodistas (en ciudad Cero la prensa sufre de una censura disimulada bajo el nombre de "aprobación de contenidos", pero eso no quita para que existan periodistas comprometidos con su investigación), miembros del cuerpo jurídico de Ciudad Cero (fiscales, investigadores judiciales), detectives privados (contratados por particulares: por ejemplo por el Observatorio o la doctora Atkins, véase E2), etc.

Policías, fiscales o investigadores judiciales tienen la vinculación con el caso lógica: sus superiores les han encargado que investiguen el homicidio.

En cuanto a los periodistas, es probable que el director de su periódico esté enemistado con el propietario del Hotel Bakotkin (véase A), lugar donde se produce el primer asesinato, y desee que se investigue la historia para dañar a su viejo enemigo. Puede acompañar a los policías o bien porque es amigo personal de alguno de ellos o bien porque el departamento Criminal del cuerpo de Custodios ha recibido presiones del periódico para permitir que el periodista cubra el caso acompañando a los policías. A medida que el caso aumente, un periodista avisado verá que el asunto no se limita sólo a enfangar al propietario del hotel, sino que hay una exclusiva enorme detrás del asunto.

Un detective privado puede ser contratado por un pequeño organismo dependiente del Tribunalado del Refugio, el Observatorio, situado en ciudad menos siete y dirigido por la doctora Atkins. Ésta puede hacer valer la autoridad del Tribunalado del Refugio para amenazar a los Custodios y permitir que su investigador privado trabaje codo con codo con los policías.

No es aconsejable que los jugadores lleven a un personaje subproletario.

## 3. EL SISTEMA DE JUEGO.

El sistema de juego empleado en Ciudad Cero será Gumshoe, tal y como se explica en el reglamento de *El rastro de Cthulhu*. Como es lógico, y al no tratarse de la misma ambientación, algunos puntos de las reglas tendrán que ser adaptados, como veremos a continuación:

## Módulos

-Las profesiones quedan reducidas a: Detective de la policía, Investigador Privado, Periodista. (Al menos dos jugadores deben ser policías). No habrá Motivaciones.

-Habilidades no usadas: Psicoanálisis, Pilotaje, Hipnosis Idiomas, Mitos de Cthulhu y Ciencias Ocultas. Crédito tiene un uso bastante restringido, por lo que no es aconsejable emplear puntos en ella. Bajos fondos se refiere sobre todo a contactos y capacidad para sonsacar información a Subpros. Teología e Historia, naturalmente, se refieren a los conocimientos en religión e historia de ciudad cero.

-No usaremos Estabilidad ni Cordura. Los acontecimientos de la partida serán chocantes y macabros, pero no sobrenaturales, por lo que prescindiremos de estas dos habilidades, así como de los Pilares respectivos. Si aún quieres incluir secuelas psicológicas o el impacto emocional de algún descubrimiento, puedes rolearlo perfectamente.

-Debido a estos cambios, el reparto de puntos de construcción es el siguiente:

50 puntos de construcción de habilidades generales para cada jugador. (recuerda que los jugadores empiezan con 1 punto gratuito en salud).

18 puntos de construcción de habilidades de Investigación para 3 jugadores; 16 para 4 o 5 jugadores.

### 4. EL PASO DEL TIEMPO:

Por lo general, la investigación llevará cerca de una semana en el tiempo del juego. Puedes seguir la siguiente sugerencia para hacer transcurrir el tiempo: por lo general, en un mismo día a los investigadores les dará tiempo a visitar tres escenas, siempre y cuando no tengan que viajar de ciudad cero a ciudad menos siete: el viaje ocupa el espacio de dos escenas, con lo cual sólo podrán visitar una escena más ese día.

### 5. LUGARES COMUNES:

A continuación, reseñaré brevemente algunos lugares que los investigadores pueden desear visitar en el transcurso de la investigación y que, o no están descritos en el Esqueleto de la historia, o sólo están descritos dentro del argumento, cuando pueden ser visitados en cualquier momento.

#### a) La Universidad Metropolitana.

La Universidad Metropolitana es el bastión del pensamiento más liberal de Ciudad Cero, y no sólo entre los estudiantes -existen varios grupos de apoyo a los subpros- sino también entre los profesores: normalmente es más fácil enjaular a un disidente en la Universidad que encerrarlo en la cárcel. Y eso es algo que el Directorio hace de maravilla. La Universidad puede ser visitada por los investigadores si desean consultar a algún experto (historia, historia subpro, medicina forense, anatomía, química,

teología...) o investigar en la Biblioteca Alfa, la más completa de Ciudad Cero.

#### b) Comisaría.

Lugar obligado para los investigadores policías, la comisaría debe ser frecuentada de vez en cuando para poner a los superiores al corriente del caso, o para realizar investigaciones -consulta de los archivos, de profesionales forenses o peritos de pruebas, etc- También es el lugar en el que los investigadores deben empezar a recibir las primeras presiones para que abandonen el caso, según vayan descubriendo cada vez cosas más comprometedoras. El superior de los investigadores policías es el Comandante Debray, un hombre afable que roza la cincuenta, de gruesos mostachos y carácter agradable. Apoya a los investigadores, pero recibe enormes presiones por parte de sus superiores para paralizar el caso, por lo que su relación con los investigadores se irá agriando a medida que avance el caso...

#### c) Jacob.

El Jacob es el enorme ascensor que comunica ciudad cero con ciudad menos siete y la única forma de comunicación entre ambas ciudades (véanse B y E).

#### d) Ciudad menos siete.

Ciudad menos siete tiene la mitad de extensión y el doble de población que ciudad cero (véase E). Los personajes pueden visitar en cualquier momento, y puedes aprovechar para rolear encuentros aleatorios con subpros descontentos o mafiosos si crees que a la aventura le falta acción. Por otro lado, también puedes usar esas visitas para describir con toda crudeza la situación de explotación y miseria en la que viven los subpros.

### 6. ESQUEMA DE LA PARTIDA:

Los investigadores acudirán al hotel Bakotkin (A) tras notificarse el asesinato de una muchacha. Allí descubrirán una serie de pistas que les conducirán hasta el nombre de Duhl Lien (C), quien posee un apartamento y un despacho que, tras ser registrados, a su vez llevarán a los investigadores a descubrir que Lien pertenecía a una organización de trato de blancas que usaba a muchachas subpros como la asesinada como esclavas sexuales. El registro también les llevará a hacer un macabro descubrimiento en un hangar (D) y a proseguir su investigación en ciudad menos siete (E). Allí encontrarán por fin a Lien, y los acontecimientos estallarán, al poder acusar a los responsables de la trama de prostitución, altos dirigentes todos de la sociedad de ciudad cero, produciéndose el climax de la aventura (F).

### 7. LA TERRIBLE VERDAD:

Esta aventura se plantea como una investigación policial, como una aventura de misterio más. O eso es lo que creerán los jugadores. En realidad, el caso principal es una excusa. Los investigadores lo desenredarán, pero al hacerlo estarán dando forma la

verdadero argumento de la partida: la rebelión de los subpros. Así, la intrascendente aventura de misterio se convertirá en una historia desesperada sobre el cambio social, y los personajes descubrirán que han sido sólo piezas más de ese complejo proceso. Sólo al final de la partida se producirá esta revelación, que exigirá de los jugadores un posicionamiento inequívoco.

Así, todo el caso es en realidad una invención: ha sido fabricado por la disidencia para poder exponer al público cosas que son verdad pero que sólo a través del escándalo pueden ser comunicadas y comprendidas...

## 8. ESQUELETO DETALLADO DE LA PARTIDA:

### A) El hotel Bakotkin

El hotel Bakotkin se encuentra cerca del centro de la ciudad, en una amplia avenida arbolada. Su localización hace que se haya convertido en uno de los hoteles preferidos por empresarios y ejecutivos para la realización de cursos, congresos y asambleas de accionistas. Sus clientes habituales, por tanto, cambian frecuentemente y responden al mismo perfil: hombres de más de 40 años dedicados al mundo de la empresa y las finanzas. Toda esta información puede conseguirla alguien con la habilidad de **Historia Oral** (preguntando al personal a la llegada al hotel). **Arquitectura** revelará que el hotel es un edificio amplio, de 6 plantas y –por la distancia entre ventanas- de habitaciones espaciosas. La construcción es reciente, de hace unos 20-30 años. En el interior, **Historia del Arte** permite reconocer la decoración como impersonal y ligera, propia de un lugar de paso más que de un hotel hogareño.

Cuando los PJs lleguen al hotel lo primero que encontrarán es una amplia recepción: al fondo los elevadores mecánicos que conducen a las plantas y dos puertas a sus flancos que llevan a las escaleras de emergencia. Sillones de un vago color ocre están diseminados por la sala, así como mesas bajas donde se han dispuesto los periódicos del día. La mesa de recepción, un largo mostrador de madera noble, se encuentra a la izquierda de la entrada. En él los PJs encontrarán al recepcionista de guardia, Klaus, un hombre rubio con semblante somnoliento y a un joven y nervioso botones. Hacer uso de **Historia Oral** o de alguna habilidad interpersonal semejante (**Adulación, Consuelo, Intimidación**) dará como resultado la información precedente. No tiene sentido **Interrogar** a los empleados: Klaus no estaba en el turno nocturno, y el botones, que fue quien descubrió el cadáver, entró en la habitación a las 10:05 de la mañana pero salió inmediatamente al ver el cadáver de la chica. Si los PJs insisten en interrogarle, repetirá balbuciente que tenía la piel de plata, visiblemente conmocionado. **Evaluar sinceridad** o **Psicología** confirmarán que no finge su estado. Independientemente de las habilidades empleadas, Klaus o el botones informarán a los PJs de la situación. A las 10:05 el botones entró en la habitación 116 para comprobar que sus anteriores ocupantes la habían desalojado (la hora máxima de salida de las habitaciones son las 10 de la mañana) y llamar al equipo de limpieza cuando encontró el cadáver de una chica muy joven tendida en la cama y rodeada

de sangre. Asustado, bajó a la recepción donde dio la noticia a Klaus, que llamó a los custodios y después subió hasta la 116 para comprobar que la muchacha no estaba únicamente herida: fue él quien descubrió que se trataba de una subpro. Después de comprobar que estaba, en efecto, muerta, volvió a recepción a esperar la llegada de la policía. Si los PJs inquieren el nombre de los ocupantes de la habitación, Klaus se excusará diciendo que justo esa información consta en el libro de registro antiguo que ya estaba completo y que se guarda en la dirección del hotel; añadirá que precisamente esa mañana han comenzado un nuevo libro de registro (lo enseñará a petición de los PJs; efectivamente está en blanco y en la habitación 116 no hay nadie registrado). Klaus se ofrecerá a ir a la dirección a rescatar el libro de registro antiguo de los archivos y ponerlo a disposición de los PJs mientras ellos examinan la escena del crimen. Si estos acceden, podemos pasar a la siguiente escena. En caso de que decidan esperar a Klaus o acompañarle hasta la dirección para asegurar, puede recordárseles sutilmente que tienen un cadáver que levantar: quizá una llamada malhumorada de su superior (Debray) a la recepción del hotel para avisar de que el coche fúnebre ya va de camino al hotel para recoger el cuerpo y precintar la escena con venza a los jugadores para que desistan en su empeño.

### A1) Habitación 116

La habitación 116 es espaciosa y está iluminada tenuemente por la luz del sol, que entra a trav la amplia ventana situada en la pared opuesta a la puerta de entrada. Una vez abierta la puerta de entrada, los PJs encontrarán a mano izquierda la puerta de un cuarto de baño.



Siguiendo de frente, en cambio, se abre la habitación entera. Con el cabecero apoyado junto a la pared de la izquierda una cama de matrimonio: las sábanas blancas están empapadas en sangre, y sobre ellas se encuentra el cadáver blanquecino de una jovencísima subpro (la palidez en la piel es inconfundible). A la derecha de la cama hay una mesilla de noche junto a la ventana, y a la izquierda, en la pared que da al baño, un amplio armario empotrado cuyas puertas son espejos.

Frente a la cama hay una mesa, que pega con la esquina que forman la pared de la ventana la opuesta a la cama. Sobre la mesa hay una botella vacía de vino y dos copas (¡un clásico!); las copas, en cambio, contienen aún algo de líquido. Junto a la mesa hay un confortable sillón y una silla de madera recia. En cuanto al cuarto de baño, consta de una bañera frente a la puerta, un retrete a la izquierda y un lavabo frente a él, a la derecha. No hay nada ajeno a los habituales accesorios del propio hotel: jabón, un vaso para enjuagarse los dientes, toallas, etc.

### Pistas

La pista fundamental, que debe llevar a los PJs al siguiente paso

en la investigación es la ausencia de documentos de identidad, y sobre todo, de un permiso de Ascenso, el salvoconducto esencial para que un subpro pueda moverse por Ciudad Cero. Aun así, todo permiso de Ascenso se considera revocado a partir de las 22 de la noche (no se permite que los subproletarios pernocten en la superficie). La falta de documentación genera un problema y debe llevar a los PJs a plantearse cómo pudo llegar la muchacha a Ciudad Cero, investigando para ello en el ascensor Jacob, punto de entrada a la ciudad. El DJ debe aprovechar algún momento en la narración para dejar claro que éste es el único punto de entrada a Ciudad Cero.

La ausencia de marcas de sangre en el suelo y paredes indica que la muerte de la joven se produjo en la cama. Esto puede descubrirlo alguien que aplique **Recogida de pruebas** a suelo y paredes. También **Medicina Forense**.

La mesilla de noche contiene una lámpara apagada sobre ella y, dentro de su único cajón, un Testamento Alfa, el libro de la religión oficial en Ciudad Cero. **Recoger pruebas** o **Buscar libros** revelará que hay un doblez diminuto en una de las páginas, probablemente producto de haber cerrado el libro con cierta violencia después de haber leído la página. Si gastan un punto en **Buscar libros** localizarán el pasaje señalado gracias al grado de apertura del lomo del libro. Dice así:

7. Nada hay bajo el Vientre. Los Ciegos, los que no pueden concebir, esperan y callan.

8. Son los muertos bajo el Vientre y el Orden los detesta. Malditos sean mil veces.

9. Cuando llegó el Ascendido, aquel que trae el Orden a las tinieblas, los Ciegos, que no pueden concebir, se burlaron de él.

10. Nada hay sobre el vientre, sobre el cobertor áximo, dijeron.

11. La luz no existe, dijeron. La Superficie es una mentira de los ancianos, dijeron.

12. Si asciendes, sangrarán tus manos y se sajará tu carne en los filos de la roca, dijeron. Y morirás por nada más que humo, dijeron.

13. Los Ciegos, que no pueden concebir, negaron el milagro de la Ascensión y así se condenaron a la oscuridad del Vientre. Fueron dos veces ciegos y el Orden los detesta. Malditos sean mil veces.

14. Y cuando emergió sobre la Superficie el ascendido callaron las mentiras de su boca. Y lloraron con sus ojos sin cuencas, y maldijeron su nombre mil veces.

15. Pero era tarde y el Ascendido habló con la voz del Orden:

16. "Ahora lloráis en el Vientre mientras mis manos sangran y mi carne sajada se baña en la luz de la Superficie. El Orden os ha

maldecido mil veces por dudar de su palabra y estáis condenados: nunca veréis la luz."

17. Y así empezaron los primeros días después de la Ascensión.

**Teología** revelará que es el fragmento en el cual el Testamento Alfa relata la Ascensión, el momento en el que un grupo de elegidos dirigido por el Ascendido (que luego llegaría a ser el ciudadano Alfa) abandona el Refugio (la actual Ciudad menos siete) para emerger a la Superficie y fundar Ciudad Cero. Castigados por su falta de fe, los Ciegos (los antepasados de los subproletarios), fueron condenados a morar bajo tierra. **Historia** puede dar datos parecidos, a la vez que reconocerá que aunque sea la historia oficial de Ciudad Cero no hay evidencias históricas de que sucediera así en realidad.

En cuanto a la mesa grande, la botella de vino está vacía. Según la etiqueta, el vino es bastante caro. **Recogida de pruebas** revelará un dato: que no se encuentra el corcho en toda la habitación. Si se gasta un punto en **Recogida de pruebas** el PJ deducirá por qué: el vino, evidentemente, debió de ser traído por algún camarero del hotel, el cual abrió la botella en presencia de los ocupantes y se marchó llevándose el corcho. Este es un dato importante que puede llevar a que los PJs a buscar al camarero para interrogarle (Véase A4). Las copas están medio llenas. **Química, Medicina Forense, Medicina, Recogida de Pruebas** o **Farmacología** revelarán que el contenido de las copas es, muy probablemente, sólo vino. No, no hay marcas de carmín en ninguna de ellas.

La *cama* está empapada en sangre. **Medicina** o **Medicina forense** corroborarán que es la de la víctima, evidentemente, y que la cama es sin lugar a dudas el lugar de su muerte. Para la búsqueda de tejidos y fibras, en cambio, se ha de esperar al equipo adecuado.

El *cadáver* es el de una subpro adolescente: está completamente desnuda, tiene una herida que le atraviesa horizontalmente el cuello y que probablemente le causó la muerte. **Medicina forense** sirve para suponer los siguientes datos: la edad de la muchacha es de 14-16 años, y han pasado de dos a cuatro horas desde el momento de su muerte, aunque para conocer más detalles se ha de esperar a la autopsia. Asimismo, le faltan los dedos anular y meñique de la mano izquierda, que han sido cortados a la altura de la primera falange: la herida es bastante anterior al momento de la muerte y ya está cicatrizada. **Medicina** o **Medicina forense** corroborará ese dato y además añadirá otro: debido a la morfología del crecimiento de la mano, es plausible suponer que los dos dedos fueron amputados hace más de un año. **Antropología** o **Historia** servirán para recordar un oscuro dato acerca de la costumbre, en los tiempos del Refugio, de marcar determinadas relaciones socia-



les mediante la amputación de los dedos. Si gastan dos puntos de cualquiera de las dos recordarán que era un signo inequívoco de posesión: ya fuera por esclavitud o por botín de guerra, los vencedores seccionaban esos dedos para marcar a sus esclavos como de su propiedad. Recordaré que estos datos académicos –y otros similares– siempre pueden encontrarse en cualquier otro momento de la partida, siempre que los PJs decidan ir a la Universidad o a una Biblioteca y usar sus habilidades en esos entornos: en esos casos no se precisará **gasto** de puntos. La herida del cuello es limpia. **Medicina forense** revelará que fue la causa de la muerte por desangramiento, aunque las pautas en las manchas de sangre y la forma de la herida revelan ciertas anomalías. Un **gasto** de dos puntos en **Medicina Forense** o tres en **Medicina** revela que la circulación de la sangre era más baja de lo normal en el momento en el que se produjo la herida en la garganta: eso parece indicar que la muchacha estaba inconsciente en ese momento. **Medicina Forense**, **Medicina** o **Recoger Pruebas** en las manos de la chica también indican que no se defendió (no hay rastros en las uñas, ni signos de violencia): ni siquiera intentó taponarse la herida con las manos o llevárselas a la garganta en un acto reflejo, pues no están manchadas de sangre. Evidentemente, eso sólo indica que estaba incapacitada físicamente para hacerlo. Si los PJs piden examinar los genitales de la subpro, **Medicina Forense** o **Medicina** descubrirán que hay marcas en la cara interior de los muslos que apuntan a que mantuvo relaciones sexuales antes de morir. Detalles más profundos requerirían esperar al informe de la autopsia.

Si abren el *armario*, se encontrarán un mono de trabajo de talla pequeña. **Medicina**, **Medicina Forense**, **Biología**, o **Recoger pruebas** corroborarán que se trata de la misma talla que la de la muchacha. Además, **Historia**, también **Recoger pruebas** o **Antropología** pueden hacer recordar a los PJs que se trata de ropa propia de un subproletario: no hay nada en los bolsillos, pero las mangas aparecen manchadas por un líquido desconocido. Un **gasto** de un punto en **Antropología**, o en **Historia** puede llevar a los PJs a identificar la prenda en concreto como propia de los subpros dedicados al trabajo textil. **Química**, **Farmacología** o **Medicina Forense** reconocerán que las manchas de las mangas son producto de algún tipo de tinte industrial usado para teñir la ropa. No hay nada más en el armario.

En el *cuarto de baño* todo parece estar en orden. No hay muestras de que la bañera haya sido usada recientemente. Si examinan el lavabo, sin embargo, notarán un olor particular que parece provenir del vaso de plástico para enjuagarse. **Recogida de pruebas** descubrirá que en el vaso hay restos insignificantes de un líquido que no es agua. **Química** o **Farmacología** servirán para identificar ese líquido como un producto químico. Un punto en **Farmacología** o dos en **Química** revelarán que se trata de un poderoso somnífero. Esta información también la pueden obtener más tarde si deciden no gastar el punto y esperar a que los expertos analicen el líquido (pero para ello deben especificar en su informe que han encontrado esta pista, ¡los técnicos de laboratorio no van a hacer su trabajo por ellos!)

Salida de la habitación: cuando los PJs abandonen la habita-

ción, deben saber que la escena del crimen se perderá: los forenses llegarán para levantar el cadáver, los técnicos para recoger muestras y después se limpiará la habitación. Todas las pistas no descubiertas se perderán, con dos salvedades: a) que alguno de los PJs haya sacado fotografías haciendo uso de su habilidad y las revise posteriormente; b) que los PJs encarguen a los técnicos de laboratorio investigaciones concretas: análisis del líquido del vaso de plástico, de la botella de vino, de las manchas del mono de trabajo... etc. Una excepción es la autopsia, que estará a su disposición aunque no la soliciten.

## A2) El libro de registro

Una vez regresen a la recepción, Klaus tendrá a su disposición el libro de registro anterior, que ha conseguido tras su visita a los archivos del hotel. **Recogida de pruebas** o **Buscar Libros** sobre el registro en general descubrirá que en las anillas del libro quedan restos de hojas, lo que prueba que han sido arrancadas. Esto en realidad es causado porque el libro de registro antiguo no se llevó a archivar porque estuviera completo, sino para poder ganar tiempo y modificar la entrada del 116. Si los PJs piden comparar ambos libros de registro verán que son idénticos, pero que el viejo tiene menos páginas. Preguntado por esto, el recepcionista (Klaus), improvisará que en ocasiones se arrancan hojas del libro de registro cuando se han introducido por descuido datos erróneos, para poder escribirlos correctamente. **Evaluar sinceridad** detectará que miente: en ese momento, **Interrogatorio** e **Intimidación** pueden motivar a que Klaus cuente lo que sabe (abajo). El examen del libro de registro revela que en la habitación 116 estaba ocupada por un tal Niels Klatoo, que la había ocupado únicamente durante la noche. Junto a la tarifa que abonó el señor Klatoo a su salida del hotel aparece la hora: las 7:30 de la mañana. Estaba registrado solo, sin compañía de ningún tipo. Klaus no recuerda al señor Klatoo (**Evaluar sinceridad** no funcionará, porque es cierto que no lo recuerda: no existe), al igual que el resto del personal del hotel: en todos los casos dirán que el hotel es un lugar de paso y que al ser un cliente no habitual que llegó al edificio de noche –cuando hay menos personal– no pueden recordarlo. Si los PJs examinan el registro de la 116 usando **Contabilidad**, descubrirán que en la tarifa no se ha incluido el vino que consumieron esa noche. Klaus puede salir al paso diciendo que es probable que el vino lo trajera Klatoo por su cuenta, pero **Evaluar sinceridad** detectará que miente. En ese momento, usar **Intimidación** o **Interrogatorio** pueden llevar a Klaus a contar lo que sabe. Si los PJs usan **Burocracia** sobre el registro de la 116, descubrirán que a diferencia del resto de registros, a Niels Klatoo se le dio de alta sin respetar el orden en los números de entrada. Klaus puede excusarse diciendo que es un procedimiento habitual para agilizar las entradas de clientes durante la noche, pero **Evaluar sinceridad** detectará que miente. Si se usa **Intimidación** o **Interrogatorio** en ese momento, etc.

Lo que Klaus sabe: A esto se puede llegar a través de las pistas que hemos visto anteriormente. Si los PJs no consiguen dar con ellas, puede permitirse que Klaus hable si es presionado (gastando un punto de **Intimidación** o **Interrogatorio**). Sea como fue-

re, Klaus contará que justo después de llamar a la policía avisó a la dirección del hotel. El director, entonces, le pidió que enviara con un botones el libro de registro antiguo hasta Dirección. Klaus no recuerda qué había escrito en el registro del 116. El botones descendió sin el libro de registro antiguo y trayendo en su lugar uno en blanco: según la dirección, el antiguo se lo iban a quedar ellos para contrastar información y poner en marcha una investigación interna. Extrañado, Klaus telefoneó al director, quien le explicó que, dado que el inquilino era un cliente habitual, la reputación del Hotel estaba en peligro y que estaban intentando minimizar en lo posible los daños: así mismo, le dio instrucciones para retrasar a la policía antes de entregarles el antiguo libro de registro con su entrada modificada. Klaus no sabe más. En este momento, si los PJs desean revisar el libro de Registro a causa de la observación de que el hombre era un cliente habitual, **Buscar Libros, Recoger Pruebas o Burocracia** les permitirán descubrir que la habitación 116 fue alquilada al menos una vez cada semana durante los últimos meses a una misma persona: Duhl Lien. Niels Klatoo, como es lógico, no aparece ninguna vez más en el registro. Si más adelante los PJs regresan al hotel para hablar con Klaus descubrirán que ya no trabaja allí. Buscarle, -aparte de una pérdida de tiempo- supondrá encontrarle semialcoholizado en uno de los bares de las afueras. Nada tendrá que añadir a lo que ya dijo.

### A3) El director del hotel: Frango Hubner

Después de este descubrimiento es muy probable que los PJs deseen hablar con el director del hotel. El señor Frango Hubner es un hombre canoso, de corta estatura y pies desproporcionadamente grandes, con tendencia a sudar y a limpiarse constantemente la frente con un pañuelo blanco immaculado. Los PJs se encontrarán primero con la señorita Hube, su secretaria, que les dará paso para encontrarse con Hubner. Al principio éste se mostrará colaborador, dando por sentado que los PJs creen la historia del tal Niels Klatoo. Una vez confrontado con la verdad, Hubner se cerrará en banda. Alegará que es deber suyo proteger los derechos de sus clientes y que no piensa hablar. **Evaluar sinceridad** corroborará que hay algo aún peor que la cárcel que le impide hablar. Los PJs pueden, perfectamente, detenerle por obstrucción a la investigación -si son policías- y Hubner será conducido sin resistencia hasta la comisaría y encerrado. Los interrogatorios no revelarán nada nuevo, y, dos días después de ser encerrado, se le encontrará ahorcado en su celda. Si los PJs deciden investigar esa muerte debe quedarles claro en todo momento que las evidencias apuntan a un suicidio. Los PJs pueden registrar el despacho de la Dirección, pero no encontrarán la verdadera hoja de Registro (ha sido destruida). Cuando describas la habitación, incluye en ella un teléfono negro. La única manera de encontrar una pista que apunte a Duhl Lien en la habitación es que los PJs usen Recoger pruebas con el teléfono, y entonces se les puede sugerir (si no lo han pedido ellos solos) que soliciten una lista de llamadas recibidas o realizadas desde el aparato a la compañía telefónica. También puede descubrirse hablando con la asustada secretaria de Hubner, la señorita Rube. **Interrogatorio y Consuelo** sirven, pero también si se le pregunta directamente por el comportamiento de su jefe esa mañana

contará lo que sabe: Hubner recibió una llamada de recepción a las 10:15, y después hizo una llamada desde su despacho que duró 30 minutos; tras colgar, un botones vino con el libro de registro, y más tarde recibió una última llamada desde la recepción. Si se le solicita el número de teléfono de la llamada de 30 minutos, hará una llamada a centralita y se lo solicitará a los PJs.

**DUHL LIEN** El nombre del verdadero cliente que contrató la habitación 116 es una pista fundamental y que conducirá a los PJs al próximo paso de su investigación. Recordemos cómo pueden llegar a esta pista:

- a) En el hotel, revisando en el libro de registro antiguo las entradas de la habitación 116 descubrirán que Duhl Lien la ha contratado en numerosas ocasiones, al menos una vez por semana.
- b) En el hotel, pidiendo una lista de llamadas hechas desde el despacho del director por vía policial o bien solicitándosela a la secretaria de Hubner, aparecerá un número de teléfono que en comisaría confirmarán pertenece a un despacho del Tribunalado del Refugio, ocupado por Duhl Lien.
- c) Si en el hotel a los PJs se les pasa la oportunidad de encontrar estos rastros, entonces hay aún otra oportunidad -que debe ser la definitiva-: en el Jacob, ascensor que conduce a ciudad menos siete, como se verá más adelante. (B)

### A4) Lewis, el camarero.

Los PJs pueden llegar a interrogar a Lewis por dos vías: o bien el vino de la habitación les hace sospechar que el servicio de habitaciones acudió a la habitación 116 o bien no se percatan de esta pista pero deciden probar suerte. Sea como fuere, preguntarán a Klaus (los demás empleados les remitirán a Klaus para resolver estas dudas) quién estaba de guardia la noche anterior atendiendo a las habitaciones del primer piso.

Lewis es un joven de aspecto despistado que responderá a los investigadores con sinceridad, pues no tiene nada que ocultar y no ha recibido presiones por parte de la dirección del hotel. Contará lo siguiente: cerca de las 3:00 de la madrugada, el ocupante de la habitación 116 llamó al servicio de habitaciones pidiendo una botella de vino y dos copas. Lewis llevó ambas cosas hasta el cuarto, golpeó a la puerta y le recibió un hombre alto, distinguido, bien proporcionado y con barba, de unos 40-50 años. Puede dar una descripción muy somera (moreno con canas en las sienes, ojos marrones o quizá negros). No vio a nadie más en la habitación, aunque está seguro que había al menos otra persona, pues la puerta del baño estaba cerrada y había luz bajo la rendija. Descorchó la botella y dejó las dos copas sobre una mesa antes de abandonar el cuarto: el hombre no le dio propina.

### B) El Jacob

El Jacob es el nombre del inmenso ascensor que constituye el

único punto de comunicación entre ciudad Cero y ciudad menos siete. Está fuertemente vigilado por los custodios, que se encargan de controlar el paso de los subpros debidamente acreditados a la Superficie.

El aspecto es sobrecogedor. El ascensor en sí es una plataforma circular del tamaño de una cancha de baloncesto. No está cubierta y en ella hay desperdigados asientos para los ocupantes.

El ascenso o el descenso duran 30 minutos y sólo hay dos programados por cada día: uno a las 6:00 de la mañana y otro a las 8:00 de la noche, que son los que usan los subpros con permiso de trabajo para acudir a sus puestos de trabajo y volver a sus casas, respectivamente. Aparte de estos dos momentos, con un permiso especial puede utilizarse el ascensor en cualquier otro momento del día. En general, ese permiso especial les será otorgado a los Investigadores si son policías y acreditan estar realizando una investigación policial o si consiguen que la policía les reconozca esa necesidad.

Cuando los Investigadores lleguen al Jacob, desearán interrogar a los Custodios de guardia acerca de la muchacha muerta en el hotel. Puede que muestren una foto (si sacaron una), la describan físicamente o aludan al hecho de que le faltaban dos dedos (anular y meñique) de la mano izquierda.

Sea como fuere, la respuesta inicial de los custodios ha de ser tajante: "Si no tenía un permiso de Ascenso es imposible que pasara más allá del Jacob".

Si los PJs intentan sonsacar información con **Jerga Policial** descubrirán que el procedimiento estándar cuando se presenta un subpro sin permiso de Ascenso es conducirlo a la oficina del Comandante.

Si hacen **1 gasto en Jerga Policial**, descubrirán que se rumorea entre los Custodios del Jacob que es bastante frecuente que se presenten muchachas con dos dedos amputados y sin permisos de Ascenso.

El comandante del Jacob es un Custodio llamado Hugo Oster. El comandante Oster se mostrará especialmente seco: enjuto y de corta estatura, con el pelo cano al raso y una tendencia irritante a pronunciar esos silbantes, informará a los investigadores de que en todo momento se siguen los protocolos de actuación en el ascensor cuando se encuentran con un intento de infracción: el subpro que carece de permiso de Ascenso es inmediatamente puesto en custodia en las dependencias del Jacob hasta que llega el delegado de los Tribunales del Refugio, el cual se encarga de actuar como abogado defensor. El propio Oster preside la rápida causa, como acusador y tribunal: el subpro infractor tiene derecho a hacer una breve declaración exculpatoria; luego el delegado de los Tribunales puede presentar alegaciones atenuantes y también se tienen en cuenta situaciones especiales (como que el subpro portara consigo material prohibido o de contrabando). Tras el breve proceso, Oster dicta sentencia: se toman los datos del subpro infractor, que queda incapacitado para conseguir en

el futuro un permiso de ascenso, y se le devuelve a ciudad menos siete. En el caso de que fuera reincidente, se contemplan penas de cárcel. El comandante Oster se aferrará una y otra vez a este código legal sea cuál sea la deriva que lleve el interrogatorio: si los investigadores tratan de hacer valer su autoridad les recordará que él es también un Custodio y no de baja graduación. En última instancia puede hacer una llamada a los superiores de los investigadores. Ninguna habilidad interpersonal servirá para hacer que Oster hable, aunque **Evaluar sinceridad** puede revelar que el comandante no está contando todo lo que sabe, sobre todo cuando diga que no recuerda a ninguna chica que encaje con la descripción de la víctima. Evidentemente, Oster conoce la red de prostitución de muchachas subpros que dirige Duhl Lien, y en ningún momento dará ninguna información que pueda comprometerle.

Después de la entrevista con Oster, los custodios del Jacob se mostrarán remisos a añadir más información de la ya dicha, aunque hay que transmitir a los investigadores la sensación de que algo sucede bajo cuerda en ese lugar.

Mientras se encuentran preguntando por el Jacob, los investigadores llamarán la atención de los subpros que ascienden y descienden en el ascensor. Este será el motivo de que más tarde Tarco contacte con ellos.

Tarco es un subpro que ha observado los esfuerzos de los investigadores por aclarar el asesinato de la muchacha. Es un obrero alto, más de lo normal en un subpro, encargado de la limpieza de las ventanas de algunos edificios de ciudad cero. Hará llegar a los investigadores el nombre de Duhl Lien, ya sea en una nota anónima, en un encuentro fugaz en las calles de ciudad cero, con una llamada telefónica... si el contacto es en persona, tendrá miedo y no se le podrá sonsacar más que el nombre de Duhl Lien. Ni que decir tiene que Tarco, como miembro de la Sublevación, sólo intenta orientar a los investigadores para conseguir que destapen el escándalo.

### C) Duhl Lien y la red de prostitución

Duhl Lien es uno de los delegados de los tribunales del refugio. Su trabajo consiste principalmente en defender los intereses de los subpros en ciudad cero. En realidad, es uno de los hombres esenciales en el establecimiento de una red de prostitución ilegal que emplea a jóvenes subpros para que se acuesten con personajes importantes de ciudad cero. Entre sus clientes se cuentan empresarios, altos cargos de la administración, influyentes periodistas e incluso varios miembros del Directorio. La selección de los jóvenes se realiza directamente en ciudad menos siete, gracias a los contactos de los jefes de Lien, los Tribunales del Refugio entre los capataces de los subpros. A las muchachas elegidas se les amputan los dedos anular y meñique de la mano izquierda en señal de sumisión y esclavitud, y pasan a estar marcadas. Este símbolo es de gran importancia, porque es el que permite a Oster -y en general, a los Custodios en nómina de la organización- qué muchachas son aquellas a las que deben franquear el paso y cuáles no.

## Módulos

Para mantener la apariencia de legalidad en el Jacob, cuando una de las jóvenes se presenta sin permiso de Ascenso, Oster se encarga de que el delegado del Tribunal del Refugio que aparezca sea Lien. Éste acude como si fuera a actuar como abogado defensor de la muchacha indocumentada, pero en realidad -y con la complicidad de Oster- la acompaña fuera del recinto del Jacob y se encarga de llevarla a su destino, -usualmente un hotel como el Bakotkin-, sin que quede constancia ninguna de esta transgresión.

Es Lien el que alquila la habitación del hotel a su nombre -así no queda rastro ninguno de los verdaderos clientes-, el que conduce a la muchacha hasta allí y el que espera hasta la llegada del cliente. También fue así la noche del crimen.

Duhl Lien es un hombre de mediana edad, obeso y completamente calvo. Los investigadores que hayan hablado con Lewis, el camarero (A4), notarán en seguida (si son sagaces) que su físico no coincide con el del hombre que se encontraba en la habitación 116.

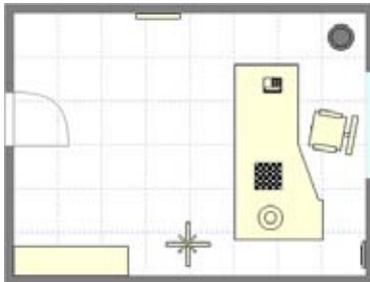
Una vez que los personajes tengan el nombre de Duhl Lien (ya lo hayan obtenido en el hotel o a través de Tarco) pueden encontrar su paradero en la comisaría más cercana:

Duhl Lien trabaja para el Tribunalado del Refugio con el cargo de delegado. Como tal tiene un despacho en el edificio del Tribunalado (C1), en el distrito administrativo de Ciudad Cero. También tiene un apartamento en la ciudad (C2). No está casado ni se le conoce familia viva.

Independientemente de lo que tarden los investigadores en encontrar el rastro de Duhl Lien, éste habrá desaparecido (en realidad está escondiéndose en ciudad menos siete, tras haber hablado con Frango Hubner por teléfono (A2) y haber descubierto que los investigadores). Sus compañeros de trabajo no recordarán haberle visto en todo el día, así como el portero de su casa.

### C1) El despacho de Duhl Lien

El despacho está situado en la tercera planta del edificio del Tribunalado del Refugio. Como delegado de los Tribunados, el cometido de Duhl Lien es el de vigilar por los derechos de los subpros en ciudad cero.



Su despacho es austero. Una mesa de madera noble, una silla. Una estantería abarrotada de informes. Un perchero. No hay demasiado a simple vista.

Personajes que usen **Burocracia** o **Buscar Libros** en la estantería encontrarán entre los informes un cuaderno interesante. Se trata de los informes rellenos por Duhl Lien (en este punto, puedes decir a los investigadores que conozcan la letra de Lien

por haber comprobado el libro de registro en el Bakotkin que la letra es la misma) concernientes a las detenciones de subpros intentando ascender a la Superficie sin permiso de Ascenso a las que él asistió como delegado de los Tribunados del Refugio. Los investigadores comprobarán que todos los informes tienen la misma estructura: Lien relata como a petición del comandante Oster se trasladó al Jacob para actuar como defensor de una subpro (en todos los casos, mujeres) indocumentada que había sido detenida intentando ascender sin permiso. Todos los informes tienen la misma conclusión: sobreseimiento del caso, retirada de los cargos y devolución de la infractora a ciudad menos siete. Sin embargo, el último informe ha sido arrancado precipitadamente, como demuestran algunos restos de papel en la encuadernación. Los investigadores que deseen comprobar las fechas constatarán que coinciden los días de los procesos con aquellos en los que Duhl Lien alquilaba una habitación en el Bakotkin. Excepto el último, claro, pues el informe ha sido arrancado.

**Recoger pruebas** hará que los investigadores encuentren en el fondo de la papelería restos carbonizados de papel. No hay nada legible en ellos (estos son los restos del último de los informes, apresuradamente quemado por Lien antes de abandonar su despacho tras recibir la llamada de Hubner...)

**Burocracia, Contabilidad o Buscar Libros** en el escritorio descubrirán, en uno de los cajones, documentación contable sobre las posesiones del Tribunalado del Refugio en la ciudad. Entre los numerosos inmuebles que el Tribunalado del Refugio posee en ciudad cero se encuentra el almacén BJ12. Si los investigadores ya han encontrado la llave en el apartamento de Lien (C2), entonces este es el momento en el que descubren a qué almacén pertenece tal llave. Si no, lo descubrirán cuando encuentren la llave, al recordar estos documentos.

Los informes: la pista fundamental de este escenario son los nombres de las muchachas detenidas que aparecen en los informes del cuaderno. Los investigadores comprobarán que en los tres meses de informes que hay en el cuaderno, se repiten cuatro nombres de muchachas como infractoras en más de una ocasión:

*Kara S. T. - 19 años – obrera química*  
*Lin W. - 17 años – obrera química*  
*Siri U. D. - 16 años – obrera química*  
*Fua D. - 18 años – obrera química*

Ni que decir tiene que en ciudad cero no hay un registro fiable de los subpros. Si los investigadores quieren seguir la pista de estas cuatro chicas deben preguntar en la propia ciudad menos siete.(E).

### C2) El apartamento de Lien

El apartamento de Lien se encuentra en el distrito gubernamental de ciudad cero.

*El portero.* El edificio en el que se encuentra tiene portero, un hombre anciano de gruesas gafas y tupido bigote blanco: si los investigadores usan **Interrogatorio**, **Intimidación** o **Consuelo**, contará lo que sabe. La misma mañana del crimen el señor Lien apareció más pronto que de costumbre y se dirigió hacia su apartamento -parecía inquieto- para salir pocos minutos después muy apresurado y llevando un maletín negro que no portaba cuando entró. Ni siquiera se despidió del portero. Desde entonces, no le ha vuelto a ver. **Evaluar sinceridad** en ese momento revelará que el portero parece dudar sobre si contar algo o no. Puedes ofrecer entonces a los investigadores **un gasto de 1 punto en consuelo** o de **2 puntos en intimidación** o **interrogatorio**. Si aceptan, el portero contará atropelladamente que una mujer vino horas después de que Lien se marchara preguntando por él. Aseguró que era una compañera suya de trabajo e incluso le enseñó una acreditación ministerial (que podría ser cualquiera, no necesariamente del Tribunalado). El portero no acertará a describirla muy coherentemente, pues estaba más interesado en su escote que en su fisonomía, pero repetirá constantemente que era muy atractiva. La mujer pidió al portero que le abriera el apartamento de Lien pues era muy importante que le llevara unos documentos al trabajo. Aun sabiendo que no podía hacerlo (esa es la razón de su miedo a confesarlo), el portero accedió y la mujer estuvo unos diez minutos en el piso para luego marcharse. Olfía a vainilla, recordará avergonzado, el portero. (Nota: ni qué decir tiene que esta mujer es la doctora Atkins (E2) y que accedió al piso de Lien para depositar en él la llave del hanger).



*El apartamento.* El portero les franqueará el paso a la casa y aunque no es especialmente lujosa es lo suficientemente espaciosa para una sola persona. La puerta de entrada da a un pasillo ancho que desemboca en un salón-comedor. A la derecha del pasillo están el dormitorio y el baño, a la izquierda la cocina.

Todo parece en orden. Los platos limpios, la nevera llena de comida, la ropa en los armarios, la cama hecha. El cepillo de dientes aún está en el baño y todo parece corroborar las palabras del portero: Lien visitó su piso sólo para recoger un maletín y marchó con lo puesto.

**Recoger pruebas** descubre dos cosas. En primer lugar, pegado con celo en la parte superior de uno de los cajones de la mesilla de noche hay una llave de tamaño mediano con los siguientes caracteres escritos: **BJ12**. Un investigador con la habilidad técnica de **Cerrajería** puede reconocer al instante la llave como perteneciente a una puerta grande, probablemente la puerta de un almacén o nave industrial. Independientemente de ello, haber encontrado la documentación contable en el despacho de Lien (C1) acabará revelando el hangar concreto al que pertenece esa llave (D), en caso contrario, deberán esperar a encontrar los documentos contables.

La segunda cosa que encontrarán los personajes usando **Recoger pruebas**. En la cómoda del salón comedor encontrarán documentación abundante. **Buscar libros** permitirá seleccionar entre esa maraña de papeles algunos de interés:

-Una carta que da la bienvenida a Duhl Lien como miembro de la Liga Anti-alcohol de ciudad cero, una asociación de abstemios (es importante porque en la habitación 116 se sirvieron dos copas de vino: otra prueba más que corrobora que ni fue Lien el que pasó la noche con la víctima).

-Varios recortes periodísticos sobre una fábrica de tintes para la ropa y productos químicos en ciudad menos siete llamada Iridia. En la mayoría de los casos, los artículos elogian la elevada productividad de la fábrica, así como sus buenas relaciones con el Tribunalado del Refugio. En una de las fotos que acompañan los artículos aparecen las obreras de Iridia. Muchachas muy jóvenes pero con semblantes muy serios miran a la cámara con desconfianza. Alguna trata de forzar una sonrisa poco sincera, mientras el capataz -un subpro alto y corpulento, de gruesos brazos, llamado Aldo-, en primer plano, le da la mano a uno de los Tribunados del Refugio. Otra foto muestra a una de las obreras en acción, mientras mezcla en una enorme pila productos químicos: la muchacha está de espaldas, pero su mano izquierda asiendo la pala para remover es perfectamente visible: le faltan los dedos anular y meñique. El pie de foto reza:

**“La joven obrera química de Iridia, Siri U. D., en pleno proceso de mezclado”**

A raíz de esta coincidencia, es de esperar que los investigadores quieran trasladarse a ciudad menos siete e investigar esa fábrica, Iridia (E).

## D) El hangar BJ12

Una vez que los investigadores hayan encontrado la llave y la dirección del almacén puede que deseen investigar por si encuentran algo. Si todos o alguno de los investigadores son policías puede que quieran comentarles a sus superiores sus intenciones, lo cual traerá problemas pues el edificio es propiedad del Tribunalado, y aumentará la presión sobre los investigadores.

El almacén se encuentra en el distrito del Jacob, uno de los distritos menos atractivos de la próspera ciudad cero, pues en él se encuentran la mayoría de los edificios donde se guardan las mercancías producidas en ciudad menos siete, aparte de ser un distrito constantemente frecuentado por subpros.

El almacén tiene planta rectangular y es bastante amplio. Sobre el papel, el Tribunalado del Refugio -que es quien tiene la propiedad del almacén- lo usa para alojar dentro los suministros de emergencia destinados a los subpros en momentos de carestía o escasez. La iluminación es deficiente, y gruesas capas de polvo se asientan por todo el edificio. Sería conveniente hacer que los jugadores pasaran un control de **Sentir peligro** a dificultad 4, para mantener la tensión. En caso de superarlo, informa a

los investigadores de que sienten una "intuición macabra" o una "mala sensación" respecto al lugar.

El edificio está lleno de cajas de comida envasada y otros productos de primera necesidad. **Recoger pruebas** desvelará que un par de cajas al fondo del almacén no muestran el mismo nivel de polvo que las demás. Si los investigadores las abren descubrirán que están vacías; al moverlas para manipularlas se revelará que el suelo sobre el que están apoyadas no es de hormigón, como en el resto del almacén, sino de tierra. El hormigón ha sido levantado justo en ese punto bajo las cajas. La tierra ha sido removida. **Geología** explicará que es un tipo de tierra muy blanda, apropiada para cavar. **Química** descubrirá entre la tierra restos de cal. Es esperable que los investigadores quieran llegar al fondo del asunto con palas (vendría bien en este momento que los personajes con **Preparación** se "acordaran" de que guardan un par de ellas en el maletero...)

*La fosa.* El proceso de desenterramiento de los cadáveres ha de ser lo más lúgubre posible. Una sugerencia para ello es que cuando lo describas uses un lenguaje técnico y frío, mientras mantienes ese *crescendo* del horror que supone la exhumación de decenas de restos humanos. Todos ellos serán huesos, por supuesto. Según los investigadores vayan recuperándolos, querrán organizarlos tentativamente: sólo si hay un investigador con Medicina forense podrán hacerlo, en caso contrario deberían esperar a la llegada del forense de los Custodios. Una vez organizados los restos encontrados, puedes proporcionar a tu discreción esta lista:

- Esqueleto parcialmente completo de un hombre joven, 20-25 años. Faltan los huesos de los dedos anular y meñique de la mano izquierda.
- Cráneo con severas fracturas de una adolescente 15-18 años.
- Huesos superiores y cráneo de una adolescente, 15-18 años. Faltan los huesos de los dedos anular y meñique de la mano izquierda.
- Fémur, tibia y peroné de un varón joven. 20-25 años.
- Esqueleto parcialmente completo de un niño de 8-12 años. Faltan los huesos de los dedos anular y meñique de la mano izquierda.
- Maxilar inferior y costillas de una joven 20-25 años.
- Varias decenas de huesos menores pertenecientes a, al menos, doce cuerpos más.

Debido a la presencia de la cal en la tierra, es difícil suponer el tiempo que llevan los restos humanos enterrados, ya que este mineral acelera el proceso de descomposición.

Tras este descubrimiento, -y si no lo han hecho ya-, los investigadores deberán avisar a los Custodios. Lo que han desvelado es lo suficientemente grande como para aumentar la magnitud del caso a niveles desconocidos en ciudad cero.

El descubrimiento de los cadáveres es uno de los dos acontecimientos que desatarán la Sublevación (F).

## E) Ciudad menos siete

Ciudad menos siete contrasta enormemente con la Superficie. La luz artificial es en muchos casos escasa, el equipamiento urbano es anticuado o inexistente, las viviendas se hacen en enormes edificios-colmena que se asientan sin solución de continuidad junto a enormes factorías de ladrillo rojo y gigantescas chimeneas cilíndricas. El humo que estas generan apenas puede ser extraído por los gigantescos -pero insuficientes- conductos de ventilación que hay en el techo de ciudad menos siete y que conducen a la Superficie. La extensión de ciudad menos siete es prácticamente la mitad de ciudad cero, pero la población de subpros dobla a la de ciudadanos, por lo que las condiciones de sobrepoblación son muy visibles. Muchas familias de subpros viven en espacios muy reducidos o compartidos con otras familias. Otros, directamente, duermen en sus fábricas a cambio de renunciar a parte de sus ya exiguos salarios.

Lo primero que los investigadores verán de ciudad menos siete es el terminal del Jacob abajo. El viaje del ascensor es lento y exasperante, pero conviene a los habituados a la Superficie, pues permite acostumbrarse gradualmente a la falta de oxigenación y de luz.

El terminal del Jacob en ciudad menos siete es más parecido a un puerto de mercancías que otra cosa. Una dotación de custodios -bien armados- vigila las entradas y salidas, aunque las colas de subpros y de proveedores con productos de las fábricas es mucho mayor que en Superficie. Probablemente por eso sólo se identifica a la mayor parte de los subpros sin permiso de ascenso cuando ya han subido por el Jacob.

Los custodios destinados en ciudad menos siete forman parte del único destacamento de fuerzas policiales que hay bajo tierra; estos custodios no se ocupan de los problemas de ciudad menos siete: la "ley" bajo tierra la hacen cumplir los capataces de las fábricas y sus fuerzas paramilitares: cada factoría o empresa cuenta con su propio servicio de seguridad, financiado por los propietarios de las industrias en ciudad cero.

Si los investigadores tratan de preguntar a los custodios de ciudad menos siete por la muchacha asesinada, al contrario que con sus mucho más liberados compañeros de superficie, no servirá de nada. Ven más de mil topes cada día -dirán, despectivamente-, y todos son iguales entre ellos. Luego pedirán a los investigadores que dejen de hacerles perder el tiempo: la cola es muy larga.

Si los investigadores preguntan por cualquiera de los nombres de obreras subpros encontrados en el despacho de Lien, los custodios informarán de malos modos que ellos no tienen obligación de llevar un registro, pero un poco de **Jerga Policial, Adulación o Consuelo** bien interpretados pueden sacar a relucir el nombre de "esa estúpida doctora" del Observatorio (E2).

*Nota:* la habilidad interpersonal **Bajos fondos** es de uso exclusivo en ciudad menos siete, y puede servir a cualquier investigador

para recabar.

### E1) La factoría Iridia

La primera vez que los investigadores quieran ir a la factoría Iridia lo harán encaminados a ella por los papeles que han encontrado en casa de Lien (C2), esperando encontrar en ella a la obrera de la foto. La factoría Iridia es una mole de hormigón y ladrillo rojo comido por la acción de los vapores tóxicos; fabrica productos químicos, tintes para la ropa, etc...

Cuando los investigadores lleguen la encontrarán sorprendentemente cerrada: uno de los hombres del capataz Aldo, un subpro corpulento y calvo les informará de que ha habido un accidente y la producción se ha detenido. Por la misma razón, entrar en la fábrica no es seguro y no permitirá que los investigadores entren ni facilitará ninguna información más. **Bajos fondos** o **Evaluar sinceridad** indicarán que el subpro parece tenso por la presencia de los investigadores, y que parece dispuesto a reaccionar violentamente si los investigadores insisten en entrar en el edificio. Un control de Sentir el peligro a dificultad 4 superado hará que los investigadores se percaten de que hay más subpros vigilando la fábrica, y que en caso de ser muy insistentes, se arriesgan a comenzar una pelea. Arquitectura revelará que la única entrada al edificio es la gruesa puerta de hierro que custodia el subpro, y que parece cerrada a cal y canto.

Si los investigadores no se retiran por su propia voluntad, puede que aparezca Tarco por allí y les convenza para conducirlos al Observatorio (E2). Si aun a pesar de ello insisten en entrar, se desatará una pelea.

*La pelea.* Los subpros a sueldo del capataz Aldo pelean con las manos, barras de metal o cadenas de hierro. El número de enemigos queda a discrección del director

#### GUARDIANES DE LA FÁBRICA.

Armas 4, Atletismo 6, Escaramuza 7, Salud 6.  
Armas: +0 (barras de metal, cadenas), -2 (puños).

*Entrar en la fábrica.* Si los investigadores no han ido al Observatorio y no han hablado aún con la doctora Atkins y con Siri, no contarán con la llave de la fábrica, por lo que intentar abrir la puerta exigirá un control de **Cerrajería** a dificultad 5. Ninguno de los guardias noqueados o muertos tiene la llave.

Por el contrario, si los investigadores ya han recabado el apoyo de los adictos a la Sublevación tras su visita al Observatorio, entrar en la fábrica puede ser mucho más fácil: no sólo Siri tiene una copia de la llave, sino que varios subpros y Tarco se unirán a la pelea si esta se produce apoyando a los investigadores (usa las mismas estadísticas de los guardianes para estos combatientes auxiliares). O, si los investigadores son buenos en **Disfraz** los sublevados pueden proporcionarles ropa de subpro e intentar colarles en la fábrica aduciendo que van a limpiar. En este último caso puede hasta evitarse la pelea.

*El interior de la fábrica Iridia.* Duhl Lien ha buscado refugio en la fábrica Iridia, junto al capataz Aldo. La fábrica -como ya habrán deducido los investigadores- es el principal punto de selección de las futuras prostitutas, y el capataz Aldo está a sueldo de la organización. Lo que Lien no sabe es que Aldo ha recibido la orden de los superiores de Lien de matarle antes de que caiga en manos de los investigadores.

La fábrica es un enorme recinto diáfano lleno de cubetas que contienen mezclas químicas. El olor es algo asfixiante. En el despacho del capataz, situado al fondo de la fábrica, se encuentran Lien y Aldo, junto a dos o tres subpros guardianes. Lien porta el maletín en el que se encuentra el cuaderno con el nombre y contacto de los clientes de la organización, así como pruebas que incriminan a los Tribunales del Refugio en la trama de prostitución: el descubrimiento de este cuaderno es uno de los dos acontecimientos que desatarán la Sublevación (F).

Cuando los investigadores aparezcan, puede producirse una breve conversación antes de la pelea subsiguiente. Lien estará histérico ante la posibilidad de ser arrestado, y se aferrará sudoroso a su maletín. Aldo se mostrará arrogante y violento, y sus guardias tensos y crispados. Lien tratará de comprar a los investigadores, apelar a su complicidad: "Era sólo una subpro, escoria, ¿a quién le importa?" o negar su implicación: "¿Cómo iba a saber que el cliente la mataría?". Si los investigadores han visitado ya el hangar (D) y confrontan a Lien con los horribles descubrimientos de los cuerpos, éste parecerá confundido: no sabe de qué le están hablando. Evaluar sinceridad -misteriosamente- dice que no miente. Éste será un momento tan bueno como cualquier otro para que Aldo saque su pistola y le pegue un tiro, antes de disparar a los investigadores.

#### CAPATAZ ALDO

Armas 7, Armas de fuego 7, Escaramuza 7, Atletismo 7, Salud 8  
Armas: +0 (revólver, barra de metal)

#### GUARDIANES DE LA FÁBRICA

Armas de fuego: 2, Armas 4, Atletismo 6, Escaramuza 7, Salud 6.  
Armas: +0 (revólver, barras de metal, cadenas), -1 (cuchillos).

#### DUHL LIEN

Armas 2, Escaramuza 4, Atletismo 4, Salud 6.  
Armas: -2 (puños)

El tiroteo se produce en una fábrica en la que hay muchos líquidos peligrosos. Por cada disparo que no dé en el objetivo, tira 1d6. Si el resultado es 6, la bala impacta en un vial de ácido o en una cubeta, y parte del líquido sale despedido hacia el objetivo inicial del disparo. Trátalo como un ácido débil (-2 al daño, p. 68 manual).

Una vez finalizada la pelea, los investigadores tendrán acceso al maletín de Lien. (F)

## E2) El Observatorio

Dentro de las muchas medidas demagógicas que el Tribunalado del Refugio ha tomado durante su existencia se encuentra la creación del Observatorio, una oficina situada en ciudad menos siete y que tiene como objetivo velar por los derechos de los subpros. En la práctica, el Observatorio sólo tiene una trabajadora, la doctora Atkins, una ciudadana que ocupa la mayor parte del tiempo intentando dar una exigua cobertura sanitaria a los obreros. Carente de financiación ninguna, el Observatorio es un edificio destartado en forma de cúpula, construido con los mismos materiales que las fábricas circundantes y que cualquiera confundiría con una industria más, si no fuera porque su tamaño es mucho más reducido. Un cartel en la puerta -que está abierta- anuncia su función. **Arquitectura** revela una extraña construcción añadida posteriormente, a modo de antena, sobre la cúpula. **Electricidad** o **Mecánica** pueden identificarla como una especie de sintonizador o emisor de radio.

Dentro del edificio hay un par de mesas abarrotadas de papeles, estanterías cubiertas de informes y multitud de material médico desperdigado por la sala. La doctora Atkins usa el lugar como consulta y como oficina, y eso se nota. Un pequeño colchón con manchas de humedad en el suelo indica que ahí debe examinar a sus pacientes, o peor, que ella misma suele dormir en el Observatorio.

La doctora es una mujer que rondará los 30 años. Viste de manera informal y desenvuelta, y tiene el atractivo de las personas desenvueltas y decididas. Su cabello es ligeramente rojizo y su mirada inteligente pero tierna. A pesar de la opresión asfixiante de ciudad menos siete, todo aquel que se acerque a ella sentirá un fragante olor a vainilla.

Los investigadores pueden haber llegado al observatorio preguntando por la lista de nombres encontrados en la casa de Lien (C1) o bien porque Tarco les ha dirigido hasta allí desde la factoría Iridia. Sea como fuere, la doctora parece sorprendida de que alguien "esté investigando un asunto subpro y no haciendo como si no existiesen, como de costumbre".

La doctora Atkins explicará que la organización de prostitución no es nueva: data de mucho tiempo atrás y en ciudad menos siete es bien conocida, aunque nunca saldrá a la luz en ciudad cero. Por otra parte, si los ciudadanos de la superficie ya explotan laboralmente a los subpros, ¿quién se iba a escandalizar porque les exploten sexualmente? A continuación conducirá a los investigadores a la presencia de Siri U. D., la muchacha de la fotografía, que trabaja en Iridia y está escondiéndose en el pequeño almacén del Observatorio. Siri es una adolescente de 16 años, menuda, extremadamente pálida y de pelo moreno. Le faltan el dedo meñique y el anular de la mano izquierda y una expresión de dureza y furia contrae sus mandíbulas, mientras cuenta su historia a los investigadores.

*Lo que Siri cuenta:* cualquier habilidad interpersonal hará que Siri hable, (pues, entre otras cosas, ése es el plan). Siri relatará el funcionamiento de la organización. Las subpros elegidas por el capataz Aldo eran marcadas y enviadas a la Superficie cuando eran requeridas. En el terminal del Jacob, Oster las detenía y llamaba a Lien, que iba a por ellas y las conducía a algún hotel del centro. Allí alquilaba una habitación; esperaba hasta que llegara el cliente "hombres viejos, sonrientes", que pagaba a Lien antes de que este se fuera. A la mañana siguiente, Lien acudía para recogerla y devolverla a Oster. Nadie debía verlas en los hoteles, por lo que entraban por puertas traseras y siempre disfrazadas. La muchacha asesinada se llamaba Lluvia, y también trabajaba en Iridia: era amiga de Siri. Había rumores de que algunas veces las chicas no volvían, pero -añadirá Atkins- sólo ahora se ha convertido en algo público porque por lo que fuera no les dio tiempo a deshacerse del cuerpo. Atkins también dirá que la organización no se limita a Lien, y que hay muchos otros hombres trabajando para ella consiguiendo chicas o incluso niños en otras fábricas de ciudad menos siete. Siri añadirá que hace un par de días Lien llegó a la factoría y estuvo largo rato hablando con el capataz Aldo. Luego éste salió y dijo que la fábrica cerraba. Es muy probable que Lien se encuentre en ella, lo que explicaría el cierre y la vigilancia que hay en torno a ella. Si los investigadores aun no han ido a Iridia, Siri se ofrecerá para guiarles y les contará que consiguió escamotear una copia de la llave de la puerta.

Si los investigadores preguntan a Atkins si es la mujer que estuvo en el apartamento de Lien antes que ellos (al reconocer el olor a vainilla) (C2) ella lo admitirá sin problemas. Dirá que cuando Siri le contó que Lien había buscado refugio en la fábrica, pensó que podría encontrar alguna prueba en su apartamento. Sin embargo, no tuvo tanta suerte como los investigadores... (en realidad, fue para dejar la llave del hangar, pero esto forma parte de la terrible verdad...)

Si le preguntan por la antena, aclarará que es uno de los proyectos muertos del Tribunalado: la creación de una emisora de radio que pudiera escucharse hasta en ciudad cero. El proyecto fue detenido, claro, aunque últimamente y con ayuda de algunos obreros de la zona están intentando revalidarlo: si pudieran contar con un medio de comunicación para relatar las condiciones de vida de los subpros probablemente conseguirían más apoyo por parte de los habitantes de la Superficie...

## F) La sublevación

Tienen que darse dos situaciones para que se desate la Sublevación: primero, los cadáveres del hangar (D) han de haber sido descubiertos. Segundo, los investigadores deben haber recuperado el cuaderno de Lien (E1).

Si se ha descubierto sólo una de las dos cosas, ésta no se hará pública hasta que se descubra la otra: si primero se descubren los cadáveres, los Custodios lo mantendrán en secreto hasta que se filtre a los medios (y a la Radio del Observatorio) una vez que los investigadores hayan descubierto al culpable del asesinato

## Módulos

de Lluvia gracias al cuaderno de Lien. Si, al contrario, primero encuentran el Cuaderno, no se filtrará su contenido a los medios hasta que no hayan descubierto los cadáveres en el hangar.

*El cuaderno de Lien:* El cuaderno es un registro con el nombre de los clientes habituales de las prostitutas subpros, así como un registro contable del dinero gastado de esta manera. Hay una cincuenta de nombres en la lista: todos personalidades importantes de Ciudad Cero: jueces, banqueros, dueños de periódicos, altos cargos de los Custodios, políticos, 6 de los 13 miembros del Directorio... etc.

También contiene las cuentas personales en las que se ingresa ese dinero, y un detallado resumen de las intrincadas maniobras financieras que le sirven de tapadera. En cualquier caso, los dos Tribunales del Refugio aparecen como los principales organizadores de la red.

Por último, hay una anotación que indica que el cliente con el que se encontraba Lluvia en la habitación 116 antes de ser asesinada es el juez Vingard. Tras saber esto, los investigadores que-rrán desplazarse a su casa para arrestarle.

*El juez Vingard:* Su descripción coincide con la dada por Lewis, el camarero (A4) del Bakotkin: un hombre alto, distinguido, bien proporcionado y con barba, de unos 45 años. Es moreno, con canas en las sienes y ojos marrones. Es un hombre acostumbrado a ser obedecido y tratará a los investigadores con arrogancia y presuntuosidad. Confrontado con las pruebas, negará toda implicación, pero si los investigadores hacen un gasto de 2 puntos de **Intimidación** o **Interrogatorio** (o un gasto de 1 punto en **Interrogatorio**, si son policías) se derrumbará y admitirá que pasó la noche con Lluvia, aunque afirmará que no le hizo ningún daño: que, cuando se marchó de la habitación a las 7:00 la muchacha seguía viva. Evaluar sinceridad arrojará una duda razonable sobre este último punto: el juez parece realmente asustado de estar siendo objeto de algún complot. Con todo, los investigadores deben arrestarle -si son policías- o conducirlo a la comisaría.

*En la comisaría:* Cuando los investigadores lleguen a la comisaría, encontrarán que la actividad es frenética. Los Custodios que marchan apresuradamente de aquí para allá informarán que en varias factorías de ciudad menos siete se han producido disturbios graves. La situación es aún más caótica tras la detención de Oster (producida tras descubrirse el cuaderno de Lien), que ha dejado al Jacob sin su comandante. Por si fuera poco, los dos Tribunales del Refugio se encuentran de camino a ciudad menos siete para pronunciar un discurso a sus representados: se prevee que puede haber graves disturbios en el acto y se está movilizan-do a todo el personal disponible: los investigadores serán requeridos también como personal adicional y marcharán hacia el Jacob. Allí, junto con un destacamento de Custodios descenderán en el ascensor para -en principio- tratar de impedir que la multitud furiosa linche a los Tribunales del Refugio.

*El descenso:* Los acontecimientos se suceden a gran velocidad

mientras los investigadores viajan en el Jacob hacia ciudad menos siete:

-Comienza una disputa entre los Custodios: algunos de ellos no están dispuestos a cumplir la orden de reprimir con violencia a los manifestantes, sobre todo tras conocer los detalles de la trama de prostitución. Los investigadores pueden posicionarse cómo deseen al respecto, pero el conflicto irá creciendo.

-La radio del ascensor capta de improviso la emisión de la antena del Observatorio. Los datos del caso van siendo escupidos por antena inmisericordemente. Los crímenes detallados con toda frialdad. Los nombres de los implicados enumerados uno a uno. El nombre de los dos responsables máximos, los Tribunales del Refugio, es denunciado con vergüenza y asco. Se llama a la Sublevación general.

-Se recibe una llamada desde la Comisaría: la situación empeora por momentos; el ciudadano Alfa no aparece por ninguna parte, varios miembros del Directorio han dimitido y se está produciendo un vacío de poder con órdenes y contraórdenes. Las noticias del destacamento del Jacob en ciudad menos siete son desalentadoras: los disturbios crecen exponencialmente y una cantidad ingente de subpros se dirige a la posición de los Tribunales, sin que las fuerzas policiales prevean que pueden resistir durante mucho tiempo. Por si fuera poco, también han comenzado disturbios en ciudad cero, sobre todo en la Universidad, donde una concentración de estudiantes está exigiendo la dimisión del gobierno en pleno. Los Custodios no dan abasto.

*La llegada a ciudad menos siete:* La Sublevación ha comenzado. Barricadas en las calles, incendios en algunas factorías, y miriadas de subpros, ancianos, mujeres y jóvenes se dirigen en masa hacia la plaza en la que se encuentran los Tribunales del Refugio. Muchos Custodios están asustados. Otros pisotean sus insignias y dan media vuelta. Todos tienen miedo de que el gobierno bloquee el Jacob (la medida prevista en caso de rebelión) y se queden atrapados en el lugar. Otros se muestran furiosos y hacen acopio de munición. Suenan disparos en la plaza: los Custodios que protegen a los Tribunales han empezado a disparar contra la multitud.

Tarco encabeza uno de los grupos que llegan primero a la plaza. Reducen a los custodios. Este es el momento en el que los investigadores deben decidir de qué lado están. Cualquiera de las posibilidades es legítima: sea como fuere, mientras dudan frente a la marea humana de subpros, la doctora Atkins aparecerá y les conducirá al Observatorio. Allí Siri se encuentra emitiendo con su voz dura mensajes incendiarios que, transportados por los repetidores instalados en las paredes del Refugio, llegan hasta el exterior y hasta los ciudadanos de Ciudad Cero.

*Atkins. La verdad. La decisión.* En este momento, los investigadores deben de haber visto que hay cosas que no encajan: no parece que el juez Vingard fuera responsable de la muerte de Lluvia. Lien pareció extrañado de conocer el paradero de los cadáveres en el hangar. Los tribunales del refugio se han expuesto a

un posible linchamiento sin ser conscientes de la magnitud de los crímenes que se les imputan. Atkins estuvo en casa de Lien antes que los investigadores. Tarco les ha conducido de vez en cuando por el buen camino. Lluvia fue sedada antes de ser asesinada y el que lo hizo no mezcló el sedante con el vino, como hubiera sido lo lógico, sino que se lo dio a beber en el vaso de enjuague del baño... Si los investigadores no han sido conscientes de todas o alguna de estas cosas es buen momento para recordárselo, como si estuvieran a punto de tener una revelación. Pedirán una explicación a Atkins. Éste es el momento de la revelación final:

¿Los investigadores se sienten manipulados? Porque lo han sido: toda su investigación ha sido tramada cuidadosamente por una gran parte de los subpros para sacar a la luz la trama de prostitución e imputar terribles crímenes a los mandatarios de ciudad cero, todo con el objetivo de cambiar el orden vigente. Siri puede unirse en ese momento y decir con amargura y furia contenida que los adormilados ciudadanos de ciudad cero están muy acostumbrados a vivir gracias a su sangre y su esfuerzo, y que eso no les conmoverá en lo más mínimo. En cambio, toca su fibra sensible con el asesinato de adolescentes y niños y se llevarán las manos a la cabeza, horrorizados. "Esto lo hemos hecho todos. Todos nosotros. La idea fue nuestra, de las obreras, pero todos hemos participado. Y algunos, como Lluvia, incluso han dado la vida por esto. Incluso se han sacrificado para abrirnos los ojos, porque vosotros sois los ciegos de las escrituras. Vosotros."

Atkins contará como cuando Vingard abandonó la habitación, ella misma entró y sedó a Lluvia según el plan que ambas conocían. "Estaba tranquila, confiada. Parecía un ángel". Con lágrimas en los ojos y la mandíbula prieta, cortó su cuello con un bisturí, provocándole la hemorragia que la acabaría matando. Al estar sedada, murió sin dolor. También fue Atkins quien depositó la llave del hangar en la casa de Lien, y la que se ocupó de transportar -con ayuda de algunos estudiantes- hasta el almacén los cadáveres de los subpros semanas antes.

Pero entonces -dirán los investigadores-, ¿los cadáveres no los mataron los clientes de Lien? "Muy al contrario -dirá Siri-. Todos murieron por su causa, aunque no por su mano. Mi hermano de 12 años murió a causa del disparo de un Custodio cuando intentaba despedirse de mí en el Jacob. El Custodio pensó que iba a colarse y disparó: la bala le reventó el cráneo. Hay algunas amigas más allí: murieron de agotamiento, o de sobrepeso. Accidentes de trabajo, represión, enfermedades que aquí son mortales y en ciudad cero curan con una pastilla, ¿acaso es eso un crimen menor que el de matarles directamente?"

La decisión de los investigadores ahora es el punto final para la aventura. Si lo desean, pueden encabezar una lucha suicida para tratar de devolver el orden a ciudad menos siete: podéis rolear ese esfuerzo sobrehumano ante oleadas de subpros hasta que el último de los investigadores caiga abatido por la infinita masa de la Sublevación. O por el contrario, pueden unirse a la Sublevación: la rebelión no es un movimiento en contra de los ciudadanos, sino del sistema en sí. La aventura entonces finalizará con la doctora Atkins -o cualquier subpro- informándoles de

que el Jacob había sido bloqueado. Sin embargo, los sublevados tienen un plan para ascender ante tal eventualidad: construir una torre.

Y en ese último caso, puede cerrarse la aventura con una cita bíblica, por aquello de encomendarnos al Señor:

*Pero el Señor bajó a ver la ciudad y la torre que los hombres estaban construyendo, y dijo: "Si esta es la primera obra que realizan, nada de lo que se propongan hacer les resultará imposible, mientras formen un solo pueblo y todos hablen la misma lengua. (Génesis, 11:5-6)*

## 9. PNJS

- *Klaus*, recepcionista del hotel Bakotkin. 30 años. Rubio, rostro cansado, amabilidad profesional y cortante.

- *Frango Hubner*, director del hotel Bakotkin. 50 años. Un hombre canoso, de corta estatura y pies desproporcionadamente grandes, con tendencia a sudar y a limpiarse constantemente la frente con un pañuelo blanco inmaculado. Él avisó a Duhl Lien del asesinato y sabe algo sobre la trama de prostitución, aunque no conoce a los clientes -pero intuye que son importantes- ni a los superiores de Lien. No hablará.

- *Millicent Rube*, secretaria de Hubner. 40 años, mujer menuda y nerviosa, tendente al histerismo. Pelo rizado y castaño. Demasiado asustada como para no colaborar con los investigadores: además, no le cae bien su jefe.

- *Levis*, camarero del hotel Bakotkin. 25 años, aspecto despistado: alto y desgarrado, pero su rostro lleno de pecas acentúa su aspecto infantil.

- *Duhl Lien*, delegado del Tribunal del Refugio. 45 años, obeso y completamente calvo. Es un cobarde patológico que intentará cualquier salida para salvar su posición, incluso traicionar a sus anteriores jefes. Es el principal implicado en la trama de prostitución.

- *Comandante Oster*, comandante de Custodios a cargo del Jacob. 45 años, enjuto y de corta estatura, con el pelo cano al raso y una tendencia irritante a pronunciar esos silbantes. Está implicado en la trama.

- *Comandante Debray*, comandante de Custodios destinado en el departamento de Investigación Criminal. 50 años, un hombre afable, de gruesos mostachos y carácter agradable. Es el superior de los investigadores.

- *Tribuno del refugio: Huubo Nars*, 60 años, uno de los dos Tribunos, Huubo comenzó su carrera como sindicalista y participó en las luchas obreras que cuatro décadas atrás sacudieron ciudad menos siete. Todos sus compañeros de sindicato fueron detenidos tras una delación anónima menos él, hecho misterioso que impulsó a la vez su carrera política. Hoy día es un anciano

Módulos

subpro de una obesidad mórbida e insultante, con tendencia a adornarse en exceso de abalorios y a tratarse con fototerapia la piel para mostrar un color menos pálido que el de sus compañeros.

- *Tribuno del refugio 2: Livio Durba*, 45 años, alto y extremadamente delgado. De perfil aguileño, llegó al Tribunado apoyado por la mayoría de los capataces de las industrias de armas, pues antiguamente fue uno de ellos. Su figura contrasta con la de su compañero, y también su carácter: es duro y autoritario. Como Nars, es el principal responsable de la trama de prostitución.

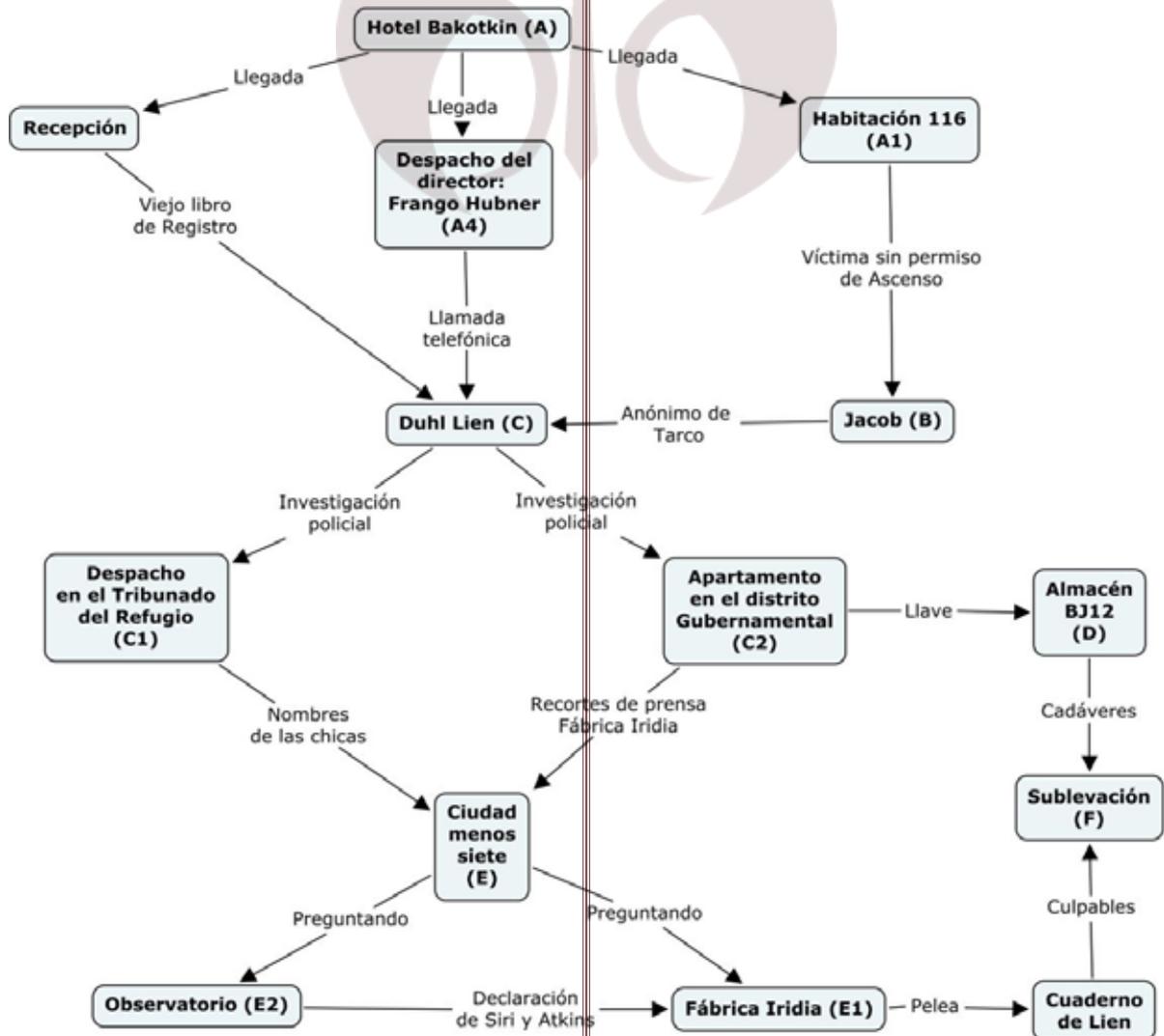
- *Juez Vingard*, 45 años, bien proporcionado y distinguido: barba y pelo moreno y canas en las sienes. Está acostumbrado a ser obedecido y por eso su carácter es arrogante y en ocasiones condescendiente. Es el cliente que pasó la noche con Lluvia en la habitación 116.

- *Tarco*, 30 años, subpro bajo y fornido, de tupido vello en los brazos y penetrantes ojos grises. Es uno de los pocos subpros que no llevan la usual gorra y mira de frente a los demás, aunque sean ciudadanos, lo que le ha ocasionado alguna que otra paliza. Es un miembro de la Sublevación.

- *Doctora Atkins*, 30 años. Viste de manera informal y desvuelta, y tiene el atractivo de las personas resueltas y decididas. Su cabello es ligeramente rojizo y su mirada inteligente pero tierna. A pesar de la opresión asfixiante de ciudad menos siete, todo aquel que se acerque a ella sentirá un fragante olor a vainilla. Es doctora en medicina por la Universidad Metropolitana, donde ya desarrolló unas fuertes convicciones políticas. Para que no molestara mucho con sus apariciones públicas, se la "desterró" a ciudad menos siete nombrándola directora del Observatorio. Es el principal contacto entre los ciudadanos con el que cuentan los sublevados.

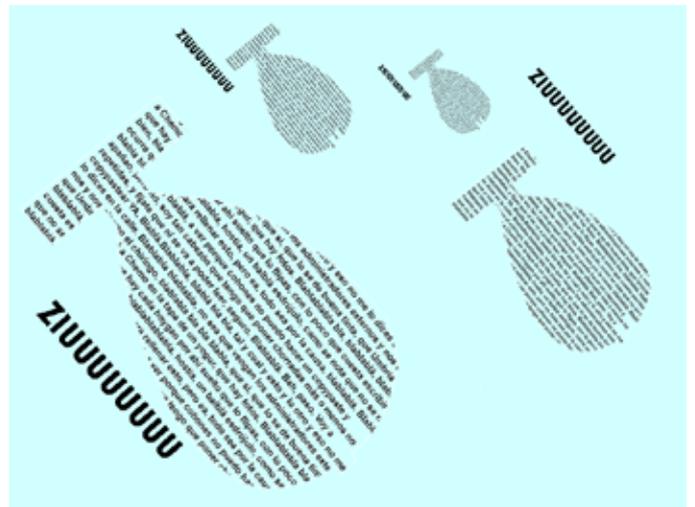
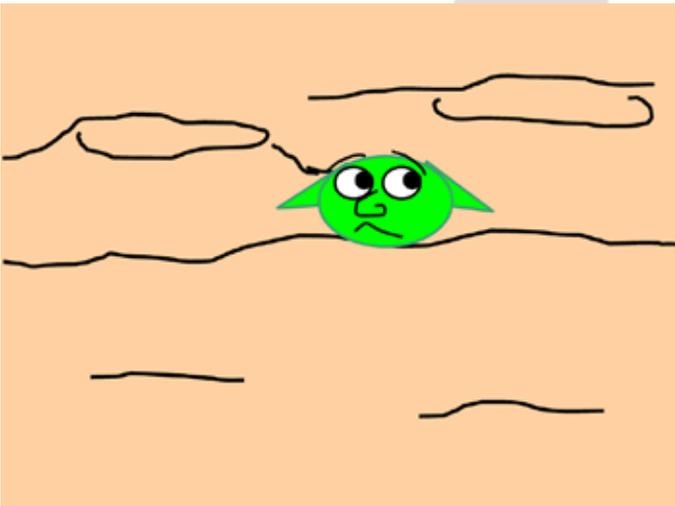
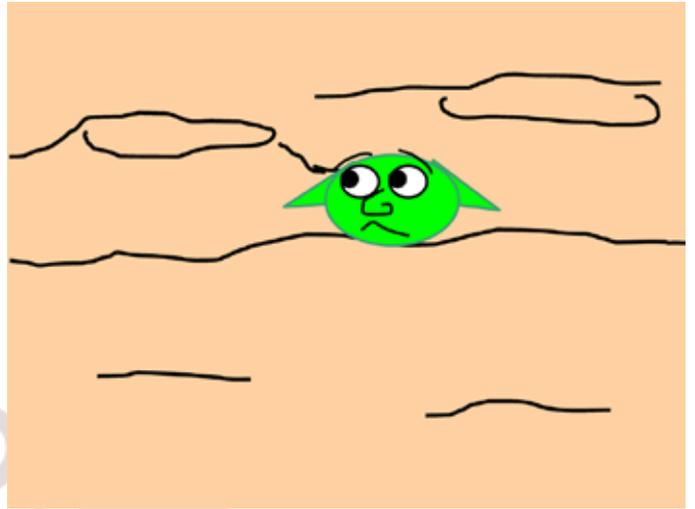
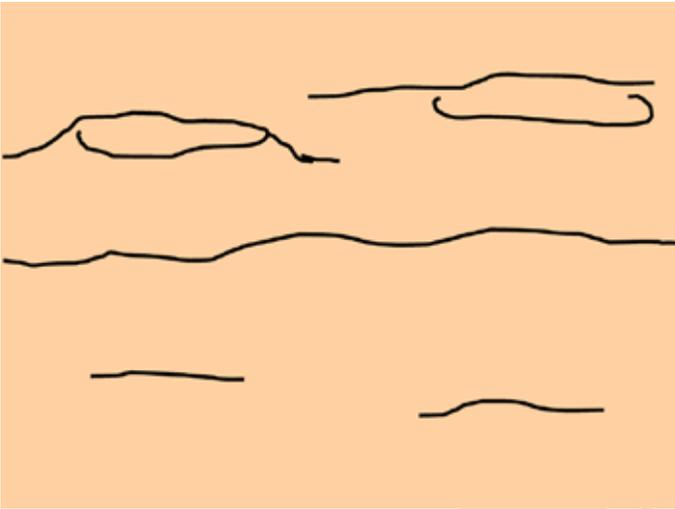
- *Siri U.D.*, 16 años. Obrera subpro de la fábrica de Iridia, pelo moreno y piel pálida incluso para el estándar subpro. Su gesto, a pesar de su juventud, es de rabia y decisión. Junto con sus compañeras de la fábrica, es una de las cabezas pensantes de la Sublevación.

- *Capataz Aldo*, 35 años. Capataz de la fábrica Iridia, es un subpro alto y corpulento, de brazos gruesos. Es el principal contacto de Lien en ciudad menos siete. Su voz es atronadora.



# Tira cómica

Korsakoff





UNOS BOMBARDEOS Y  
CARRERAS MÁS  
TARDE, EN EL  
CUARTEL DE  
GOBLINS...



Tira cómica



Tira cómica



Tira cómica



## Criticas

### ROGUE TROOPER, EL GUERRERO AZUL

(Genarin)

Un gran conflicto divide a la humanidad entre las estrellas, los sudistas y los nordistas combaten en cada planeta habitado por el hombre. Uno de esos planetas es Nu-Earth o Tierra Nu, un mundo antaño próspero debido al agujero de gusano cercano al planeta que permite acortar los viajes interestelares. Es un planeta estratégico para el desarrollo de la guerra, por eso ambos bandos combaten ferozmente por su control. En el curso de los combates se han empleado armas biológicas, químicas y nucleares para eliminar al otro bando con tanta profusión que el planeta es inhabitable para los seres humanos, a no ser que usen un traje de protección. Sus océanos se han transformado en sopa química y amplias regiones de tierra en desiertos radiactivos. La mayoría de sus ciudades son ruinas humeantes... y la guerra sigue.

En un intento de proporcionar una ventaja táctica a sus fuerzas los científicos sureños del Milli-com, el mando sureño, crean mediante ingeniería genética una serie de soldados que puedan sobrevivir en las condiciones de Nu-Earth sin necesidad de trajes de protección ni sistemas de soporte, son los GIs (Genetical Infantry). Una vez entrenadas y equipadas estas tropas de élite son lanzadas en un asalto orbital sorpresa sobre la llanura Quartz, así llamada por haber sido cristalizada la arena debido al uso de armas nucleares, es el movimiento que precipitará la victoria definitiva de los sudistas en Nu-Earth; El regimiento de GIs golpeará por sorpresa a las tropas nordistas y precipitará su derrota... o ese era el plan. Sin embargo, cuando las cápsulas de asalto de los GIs comienzan a descender son recibidas por fuego concentrado por parte de una de las unidades de élite de los Norts, la Legión Khasan; Como resultado los Norts logran exterminar a los GIs tras varios días de duros combates... o ese era su plan. Uno de ellos, Rogue, logra sobrevivir. Además, en su equipo lleva los biochips con la personalidad de tres de sus compañeros: Bagman, Helm y Gunnar (los GIs fueron diseñados de tal manera que si morían sus personalidades con todos sus valiosos recuerdos y experiencias de combate fuesen reimplantables en otro cuerpo), peor aún, en el curso del combate queda claro para Rogue y sus compañeros que los GIs han sido traicionados por alguien del Milli-com... y juran venganza.

Esta es la historia de Rogue Trooper, y como podéis ver, la trama es simple, Rogue y su equipo buscan por todo el planeta al traidor que les vendió para matarlo mientras eliminan a tantos Norts como pueden y, de paso, ayudan a las tropas sudistas cuando se cruzan en su camino. Mientras tanto, el mando sudista les ha declarado desertores e intenta capturarlos y las tropas del norte intentan eliminarle. A través de sus peripecias conocemos un

planeta devastado por la guerra, transformado en un inmenso campo de batalla en el que las tropas están tan dominadas por la locura y el odio (aunque los sureños menos, que son los "buenos") que Apocalipsis Now en comparación parece una reunión de Ursulinas.

Uno de los puntos curiosos del tebeo es la interacción de Rogue con su equipo, al principio no son realmente amigos sino compañeros de armas, aunque su relación se va estrechando con el tiempo. Cada uno con una personalidad distinta (uno de ellos incluso un tanto pirado tras ser dañado) y con una función distinta dentro del equipo forman una cacofonía de opiniones sobre cada decisión que toma Rogue, a veces están a favor, a veces en contra... Es una relación muy curiosa ya que si bien dependen de Rogue, él también depende de ellos para seguir vivo en el destrozado planeta. Además, son el contrapunto ligero al drama que se vive a su alrededor donde mucha gente muere de manera horrible. Ellos son GIs, sus chips les mantendrán "vivos" hasta que puedan ser descargados en otros cuerpos, la muerte para ellos es relativa en comparación con el resto de los soldados del planeta, Rogue incluido, si muere nadie podrá extraer el biochip y tampoco habrá sistema de soporte que lo mantenga vivo así que es tan mortal como el resto, para los que la muerte es muy real y, quizá por eso, tienen un curioso sentido del humor.

El tebeo no es nada sutil con sus fuentes de inspiración, los sudistas y los nordistas son los bandos en conflicto, igual que en la guerra civil americana (los nombres de las localizaciones son explícitos: Nu-Atlanta, sector Dixie, batalla del Mek-Bull Run...), pero aquí los sudistas son los "buenos". Las reminiscencias con la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría también son constantes (los Norts parecen una mezcla de las SS y del ejército soviético y los sudistas son claramente anglosajones) reforzando la división buenos/malos. Además para rematar la faena, el principal enclave sudista en el planeta es Nu-Europa, rodeada de una muralla protectora (al más puro estilo Maginot) y en el que por una locura inducida (en parte por el asedio al que están sometidos, en parte por los efectos de la guerra química, en parte por estar incomunicados con Milli-com y en parte por la guerra psicológica de los Norts) sus defensores y habitantes han retomado los patrones de conducta de la vieja Europa, incluso con un imperio napoleónico en miniatura (recordemos que el tebeo es y estaba pensado para un público inglés, Europa occidental son los buenos). Esto predispone al lector a considerar a los sudistas los buenos y a los nordistas los malos... Pero no son los únicos, a medida que la historia avanza (aunque desde la primera aventura vemos una tendencia) descubrimos que el Milli-Com es tan despreciable como los Norts. El mando sudista se encuentra en una serie de estaciones espaciales fuertemente defendidas situadas en órbita, lejos de todo peligro los generales planifican la estrategia y son totalmente insensibles a las penurias de los sol-

dados. Están tan insensibilizados ante la muerte de los soldados y los daños causados por la guerra como los generales de la Primera Guerra Mundial.

Además, el tebeo no explica cómo empezó la guerra (aunque lo insinúa) o por que se sigue combatiendo a pesar de los daños irreparables que ha causado, a todos los efectos del lector es una guerra sin sentido en la que el GI, siendo un asesino sin escrúpulos e incluso bastante sádico, demuestra más humanidad que los generales de ambos bandos, en la que los civiles están totalmente desamparados y en la que lo único que importa es ganar a cualquier precio. En un momento dado te das cuenta de que nombres, apariencia y coincidencias sentimentaloides aparte, definir “buenos” y “malos” es más complicado de lo que parece, es cierto que los Norts son más salvajes, pero uno se pregunta qué sentiría un soldado del norte al ver lo que Rogue hace a sus camaradas (por ejemplo). De hecho llega un momento en el que los “buenos” son aquellos a los que Rogue ayuda (una especie de “pues si este no los degüella nada más verlos es que son buena gente”). Curiosamente también aparecen algunos personajes no humanos que tienen, normalmente, un comportamiento mucho mejor que el del resto de los personajes que aparecen, el robot mensajero y unas atracciones de feria, los blumoon, son el ejemplo más claro.

Por si aún os queda alguna duda de si es bueno o no, solo deciros que Dave Gibbons y Gerry Finley-Day son los padres de la criatura que fue publicada en la legendaria 2000 AD en cuyas páginas se pudo (y se puede) disfrutar de personajes tan conocidos como Dan Dare, Juez Dredd, los guerreros ABC, M.A.C.H.

1, etc etc... Si bien, Gibbons dejó el proyecto en otras manos relativamente pronto su estilo inconfundible se puede apreciar a lo largo de toda la serie: las armas, los escenarios, la estética de la tecnología usada a lo largo de la saga... Finley-Day, un clásico británico de los 70-80 le otorgó el carácter de héroe atormentado solitario que define la personalidad de Rogue y abundó en la curiosa relación que tiene Rogue con su equipo (en M.A.C.H. 1, que también es obra suya por ejemplo, existe esa misma relación entre Probe y su ordenador).

Recomiendo encarecidamente el disfrute de este clásico británico de los años 80, no tanto de sus secuelas y remakes, un tanto chorras en mi opinión, ya que en una de ellas por ejemplo se prescinde de los biochips que tanta vidilla le dan a la trama. Además existe un videojuego que, si bien no recoge lo suficientemente bien toda la ambientación del tebeo, cumplió uno de mis sueños de infante: darle caña a los Norts! Por último decir que si bien es algo difícilillo de encontrar, no es imposible, un servidor compraba unos tomos de 2000 AD traducidos al español en los puestos que ponían en el “Día del Libro” al fastuoso precio de 200 pesetas 1, 500 pesetas 3. Os dejo con un enlace a la primera aventura publicada de Rogue Trooper que la BBC tiene publicada en su página web y otro a la web del videojuego:

- <http://www.bbc.co.uk/cult/comics/2000adstrips/rogue/roguetrooper01.shtml>
- <http://www.eidos.co.uk/gss/roguetrooper/>

Permitidme que me despida con un sonoro: South Side Yea-aaah! ■

## AKIRA: MANGA, ANIME Y PELÍCULA.

(Lagikhsere)

En 1982 salió a la luz la obra cumbre del dibujante y guionista de cómics Katsuhiro Otomo. Durante casi una década (1982-1991) salió al mercado ésta serie de 2000 páginas considerada por muchos como una obra de culto y por otros como una obra sobrealorada. Como es normal hay tantos gustos como colores, pero aún así recomiendo echar una ojeada al detallado dibujo del cómic. Además, gracias a este trabajo puede decirse que se introdujo en occidente el cómic japonés (manga) así como el anime (dibujo animado japonés).

### MANGA:

Este cómic de ciencia-ficción, con un excelente dibujo dinámico, ha sido editado varias veces en España (1). El primero fue de seis tomos en blanco y negro por Ediciones B, los cuales se han reeditado varias veces. La versión americana consta de treinta y ocho cómics-books coloreados por Steve Oliff (fueron los que leí) sacados aquí por Glenat (2). Finalmente Norma Editorial reeditó la versión americana en catorce tomos pero con la traducción directa del japonés. Para los puristas del color esta última edición resulta demasiado oscura y oculta algunos detalles, pero por otro lado se recuperan datos de lo realmente importante: la historia.

Hace treinta años una explosión devasta Tokio provocando así el comienzo de la III Guerra Mundial. Ya en la actualidad el cómic nos introduce en Neo-Tokio, una superpoblada ciudad que se sumerge en el descontento social, dando rienda suelta a cultos religiosos que auguran una Nueva Era con la llegada del mítico Akira; Por no hablar de grupos extremistas que intentan acabar con la inestabilidad política y su corrupción.

Con éste trabajo el autor nos invita a conocer varios miedos de la sociedad como la delincuencia, la corrupción y opresión política, la preocupación por la juventud, la evolución tecnológica, etc. En definitiva, problemas sociopolíticos entremezclados con valores como la amistad, la traición, el amor, etc. Por ello cobra cierta importancia las pandillas, claramente mostrados como marginados sociales, abarcando así los problemas juveniles como la violencia callejera, las drogas y la ley del más fuerte. Hasta aquí todo sería bastante normal, pero Katsuhiro Otomo nos quiso sorprender introduciendo los poderes psíquicos, y a raíz de ello los abusos que los Gobiernos realizan en nombre del progreso y las ansias de poder.

Personalmente los protagonistas de la historia son la ambientación y el contenido en su efectivo dibujo (muy cercano a Moebius), pero por poner nombres serían Kaneda y Tetsuo, sin olvidar la figura omnipresente de Akira. Éste se trata de un niño de diez años con poderes psíquicos, que fue convertido en una cobaya por el Gobierno para controlar y potenciar mediante drogas lo que llamaban "Energía Absoluta". Sólo puedo decir que el experimento fracasó estrepitosamente.

Los protagonistas principales interpretan el viejo juego de la lucha entre el bien y el mal a partir del momento en que Tetsuo se convierte en el Némesis de Kaneda. En una pelea con una banda rival el primero sufre un grave accidente y a raíz de ahí los militares descubren que posee unas frecuencias mentales tan potentes como las del joven Akira.

En el tiempo que Tetsuo permanece en las instalaciones secretas del Gobierno (bajo control militar) conoce a tres niños con aspecto envejecido poseedores de poderes psíquicos (Los Espers). Allí se entera de la existencia de Akira, que más tarde le llevará al Punto Cero de las ruinas de la anterior Tokyo (ahora siendo reconstruida para albergar la zona Olímpica) donde se encuentran unas instalaciones que mantienen criogenizado al niño.

A partir del momento en que Tetsuo escapa de las instalaciones todo cambia para ambos amigos debido, principalmente, al complejo de inferioridad que Tetsuo sufre ante su carismático y valiente amigo Kaneda (siendo ahora avivado por el poder que va creciendo en él así como su obsesión por despertar al misterioso Akira).

El manga es lo bastante amplio como para mostrarnos, además, los intentos de un grupo extremista que busca la forma de averiguar qué sucede realmente en el Punto Cero, así como los entresijos de un culto religioso que venera la figura de Akira.

Para terminar podría decirse que el trabajo se divide en dos partes: la búsqueda de Akira por Tetsuo y lo que sucede después (para mi gusto la segunda parte es bastante interesante).

### ANIME:

La dirección del proyecto también estuvo bajo la mano de Katsuhiro Otomo, y hay que aclarar que el anime (dibujo animado) salió antes de concluir el manga. Por eso, cualquiera que lo haya visto primero queda bastante extrañado ante el desarrollo de los acontecimientos, y sobre todo su final. De ahí que sea altamente recomendable leer también el cómic para aclarar las dudas y apreciar todo aquello que el anime no pudo mostrar.

Es destacable el acierto de incluir el pre-scoring (técnica donde las voces son grabadas antes y así la animación de las bocas se adapta perfectamente al diálogo) y la calidad en la animación. Por todo ello, durante muchos años, fue considerado la película de animación más cara de la historia.

Las diferencias principales entre el manga y el anime son varias:

- Como el anime salió unos cinco años antes de concluir el manga, el final resulta bastante precipitado y, desgraciadamente, no incluye los meses desde que Akira se despierta de su congelación (en el manga sale de una pieza y en el anime en varios tarritos de cristal) y el cambio radical que se produce en Tokyo meses después.

- El accidente que produce Katashi (uno de los "niños" con po-

## Criticas

deres) es en realidad el segundo cataclismo que sucede en las inmediaciones del Punto Cero debido a una bala perdida (el primero lo provocó Akira). Sin embargo, en el anime, él aparece en medio de la pelea de bandas y causa el accidente de Tetsuo.

- Kaneda no es el chico maduro que aparece en el anime sino un chaval de unos quince años que evoluciona a golpe de páginas.

- El final... bueno, en realidad nada tienen que ver. Sin duda el final del manga resulta mucho más complejo.

### PELÍCULA:

Hace varios años Sony intentó llevar el cómic a la gran pantalla, pero su elevado presupuesto echó atrás el proyecto hasta que lo retomó la Warner Bros junto a la colaboración de Leonardo DiCaprio (con su productora Appian Way Productions).

Los nombres que se relacionan al proyecto son los del realizador

Ruairi Robinson y el desconocido guionista Gary Whitta. En el 2003 Stephen Norrington estuvo relacionado con la dirección, pero finalmente parece que Robinson pasará de dirigir cortometrajes a un proyecto más grande y esperado.

Hoy por hoy la localización de la historia pasará de Neo-Tokio a Neo-Manhattan, y la entrega se realizará en dos partes. Sobre la salida de la primera entrega se comentó que sería para el verano del 2009. ¿Saldrá a la luz?

### ACLARACIONES:

<sup>(1)</sup> La información buscada es para España.

<sup>(2)</sup> Si no me equivocó los derechos del manga eran de Ediciones B, pero salió como Glenat (disculpad si hay algún error con los tomos sacados en España pues hay diferencias en las distintas fuentes que consulté). ■