

LA CAÍDA

Por Albert Estrada Zambrano



Una aventura para el Juego de Rol Al Límite

Publicada y liberada el 15 de junio de 2018 con motivo del **Día del Rol Gratis**.





INTRODUCCIÓN:

La Caída necesita un ritmo frenético para funcionar, propio de esas películas en las que parece que la vida humana carece por completo de valor. No te preocupes si tus jugadores no tienen claro lo que está sucediendo, quiénes son sus amigos ni quiénes sus enemigos, o ignoran por qué determinados grupos están enfrentándose entre sí. Lo único que tiene que preocuparles es cómo sobrevivir.

PRESENTACIÓN:

[Locución de radio con marcado acento mexicano. En el locutor hay un deje de comentarista de combates de lucha libre aparente durante todo el programa.]

LOCUTOR: - "Buenas noches Reynosa, son las 9 y esta es la MKN.9, Radio Federal, emitiendo desde Tijuana hasta El Paso para todos nuestros radio-oyentes. Les habla Julio Heriberto Prieto de Santana..."

LOCUTORA: - "...Y yo soy Grace Kelly María de Jesús..."

LOCUTOR: - "...Y esto son las NOTICIAS DE LAS NUEVE."

LOCUTORA: - "Las autoridades estadounidenses admiten haber perdido el contacto, en el día de ayer, con la Estación Espacial OVRA-1 y con la espacionave USS Palladium después de que está se acoplara exitosamente a la estación hace menos de una semana."

LOCUTOR: - "Como nuestros Radio-oyentes ya saben, la USS Palladium regresaba de una misión de reconocimiento en la que había recogido muestras de hielo del cinturón de asteroides que se halla entre Marte y Júpiter."

LOCUTORA: - "Y aquí abajo en la tierra, las cosas siguen bastante agitadas. Tras la muerte de Juan Manuel Loza Salinas, al que dicen "Comandante Toro", las dos escisiones principales del cártel del golfo, los Metros y el Grupo Escorpión, se enfrentan a tiros por las calles con la marina, el ejército y la policía federal."

LOCUTOR: - "Calles y puentes aparecen bloqueados de forma sorpresiva, con vehículos volcados y barricadas de neumáticos ardiendo, mientras en Reynosa continúan los festejos de Todos los Santos y también las celebraciones en honor de la Virgen de la Santa Muerte."

[Entra música de Narcocorrido.]

SINOPSIS DE LA AVENTURA:

La acción se sitúa en la ciudad de Reynosa, México, la noche del 1 al 2 de octubre de 2021, coincidiendo con la celebración de Todos los Santos y las festividades de la Santa Muerte. Los Personajes, probablemente estadounidenses que han cruzado la frontera en busca de alguna diversión clandestina, se encuentran en la terraza del bar de su motel, disfrutando de los fuegos artificiales, cuándo se desatan los acontecimientos y empieza a llover mierda sobre sus cabezas.

Como ocurre con la mayoría de aventuras de catástrofes, resulta más práctico proporcionar al Narrador un saco de sorpresas del que pueda ir sacando problemas con los que poner en jaque a los Jugadores que intentar establecer una línea argumental única que seguir.

A grandes rasgos, los restos de una expedición espacial al cinturón exterior de asteroides en busca de hielo están a punto de precipitarse sobre este punto de la Tierra, esparciendo un misterioso virus alienígena que provoca episodios de furia entre quienes se infectan con él. Ello se producirá en un contexto de caos y enfrentamientos múltiples que implican a grupos religiosos, organizaciones criminales, mercenarios extranjeros e incluso a las propias autoridades en una ciudad donde la ley es, ya de por sí, bastante laxa.

El Virus:

La USS Palladium ha recuperado sin saberlo, congelado en el hielo espacial del cinturón de asteroides, un peligrosísimo virus alienígena que provoca, en quienes se infectan, episodios de irritabilidad y violencia extrema, seguidos de terribles crisis convulsivas e hipertensivas. La liberación hormonal de adrenalina y cortisol que se produce cada vez que una persona pierde los nervios alimenta al patógeno y le confiere mayor virulencia. Hay que intentar calmar a las personas afectas, o su estatus se verá agravado. Tras las convulsiones aparecen los sangrados, debidos en parte al incremento de presión sanguínea, que resultan particularmente lesivos a nivel de parénquima cerebral, pero que también son observables a nivel conjuntival, nasal e incluso gingival, sobre todo en los estadios más avanzados de la enfermedad. Estos signos pueden servir como indicio a la hora de identificar a las posibles personas contagiadas.

El virus se transmite por el agua, además de a través del contacto directo de riesgo con fluidos de los individuos infectados. Su efecto no se circunscribe a los seres humanos. Otros animales pueden presentar cuadros parecidos, o ser portadores asintomáticos, según las necesidades dramáticas del Narrador. El virus resiste temperaturas extremas, de modo que puede volatilizarse y permanecer activo en una nebulización. La harmalina, uno de los principios activos de la ayahuasca, es capaz de neutralizar sus efectos.

Las tripulaciones del USS Palladium y de la Estación Espacial OVRA-1 se infectaron con dicho patógeno, y eso fue lo que causó, en última instancia, la pérdida de la órbita y posterior caída a la Tierra. Si bien las autoridades norteamericanas no lo han hecho público, sus cálculos no dejan lugar a dudas de que ambas estructuras se precipitarán en el área próxima a la ciudad de Reynosa. Las relaciones entre el gobierno estadounidense y el estado de México pasan por un momento particularmente difícil tras la reelección de Trump, de modo que los equipos de la NASA no pueden solicitar oficialmente permiso para operar en suelo extranjero. La frontera Norteamericana ha sido reforzada discretamente por la guardia nacional y se han desplegado a lo largo del perímetro equipos especiales de contención fuertemente armados y provistos de trajes NBQ con la misión de impedir que el virus se propague a territorio estadounidense. La CIA, por su parte, ha desplegado a sus agentes en el terreno y ha contratado a grupos mercenarios para que intenten recuperar el máximo número de piezas de los aparatos siniestrados. Otros grupos internacionales, como China, Rusia y los países de la OLP también han calculado con acierto el área donde se producirá la inminente caída de la estación y han desplegado operaciones similares en los alrededores de Reynosa.

Los rumores afirman que EEUU ha desarrollado el virus en secreto, aprovechando la privacidad y seguridad de sus instalaciones orbitales y que dispone de una cura, que no desean compartir con el gobierno federal mexicano (ni con ningún otro gobierno del mundo, ya puestos).

A los riesgos derivados de la infección cabe sumar los propios de la caída desde la órbita de la USS Palladium. Su recubrimiento de polímeros cerámicos, especialmente diseñado para facilitar la reentrada atmosférica, impedirán que la nave se desintegre al precipitarse sobre la Tierra, produciéndose una verdadera lluvia de basura espacial sobre la zona.

La Iglesia de Dios Vivo y Pilar Verdadero de la Luz del Mundo:

Se trata de una secta apocalíptica a cuyo líder, Monseñor Domingo Julián de Montevideo, apodado "El Padresito Luminoso", le ha sido revelado, mediante un sueño profético, el inminente advenimiento del fin del mundo. Los sucesos de esta aventura serán interpretados como señales inminentes de la Caída del Hombre y el inicio del Apocalipsis, desatándose en la secta todo tipo de comportamientos bizarros para purgar los pecados del mundo y congraciarse con El Altísimo.

La iglesia tiene su sede en una granja fortificada a las afueras de Reynosa, si bien sus fieles operan libremente por toda la ciudad y disponen de algunas pequeñas capillas y pisos francos en los que refugiarse o poner a cuestión a los infieles que no compartan su particular visión catastrofista de los acontecimientos.



La Iglesia de la Luz del Mundo tiene una fijación con las serpientes, con las que realiza todo tipo de rituales, ordalías y pruebas de fe, habiéndose producido, en varias ocasiones, alguna muerte accidental entre aquellos feligreses cuya fe no era lo bastante fuerte. Se hallan enfrentados con el culto a la Santa Muerte, y las confrontaciones armadas entre ambos grupos no son algo inaudito. La Iglesia Católica, por su parte, tampoco aprueba la doctrina de ninguno de los dos cultos.

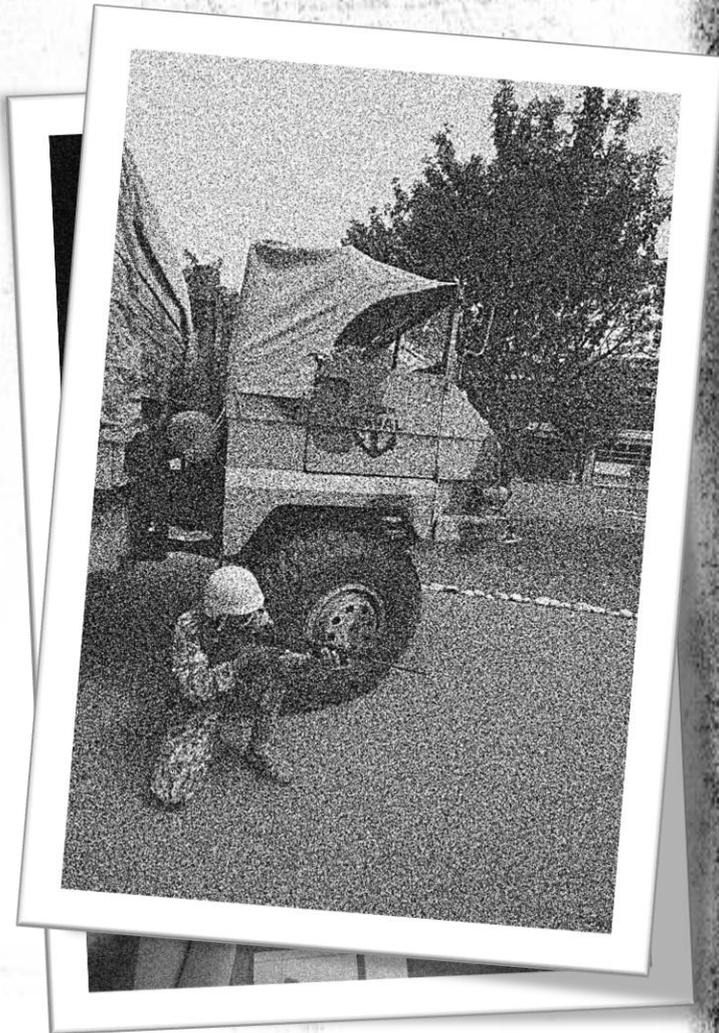
El mundo del crimen:

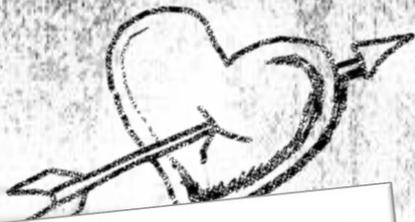
Hasta hace algunas semanas, el principal cártel de la droga de Reynosa, el conocido como "Cártel del Golfo" era dirigido con puño de hierro por Juan Manuel Loza Salinas, apodado el "Comandante Toro". Tras su muerte, en un tiroteo con la policía federal, el cártel se ha escindido en dos facciones que luchan entre ellas por el control, los Metros y el Grupo Escorpión, de naturaleza paramilitar.

La violencia en el área se ha incrementado hasta el extremo que el Gobierno Federal ha reforzado las fuerzas policiales con el despliegue del ejército y la marina, mucho menos afectados por la corrupción, siendo esta última la principal responsable de las operaciones de lucha contra el narcotráfico. Este evidente correctivo no ha sentado bien entre la cúpula de mando de la Policía Federal, ni tampoco entre sus operativos, que no dudan en demostrar su resquemor hacia los militares.

Existen otros grupos criminales menores, como los Nieta, que intentan aprovechar el río revuelto para incrementar su control sobre el mercado de la droga, así como otras organizaciones ilegales e individuos vinculados a distintas actividades ilícitas, como los coyotes, que ayudan a cruzar la frontera a los inmigrantes ilegales, los traficantes de armas, vendedores de órganos, secuestradores exprés, redes de pederastia, etc. que mantienen sus operaciones en Reynosa.

Los Jugadores pueden beneficiarse de este submundo para conseguir armas, drogas o intentar cruzar al otro lado de la frontera, aunque si no actúan con tiento lo más probable es que lo único que consigan sea que les cambien toda la plata por plomo.





Kate, la hija del cónsul:



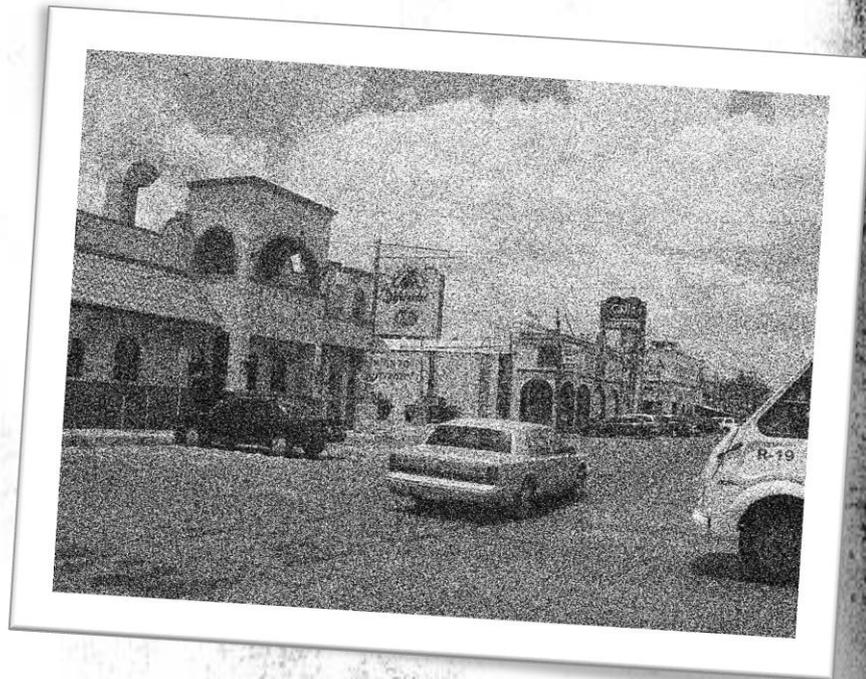
Esta joven adolescente rebelde ha dado esquinazo a su escolta y se ha escapado para beber tequila y conocer gente interesante. Gente como, por ejemplo, los personajes. Es consciente de la necesidad de ocultar sus conexiones políticas a sus nuevos amigos, en parte como medida de prudencia y en parte para asegurarse que no le aguarán la fiesta. Tiene mucha imaginación y no dudará en inventarse las más rocambolescas historias para mantener su coartada. Si los escoltas de su padre aparecen por ahí para intentar rescatarla explicará, por ejemplo, que se trata de sicarios de un cártel de la droga local que la quieren secuestrar.

LA LOCALIZACIÓN; REYNOSA:

Reynosa es, esencialmente, una ciudad plana, repleta de casas de dos pisos, pintadas de colores vivos, con sus jardines y patios traseros independientes. Las calles, en su mayoría pavimentadas, están atravesada por canales de agua, ocultos tras las cañas y la vegetación, mientras los cielos aparecen surcados de cables de teléfono y electricidad que se sustentan en postes de madera maltrechos.

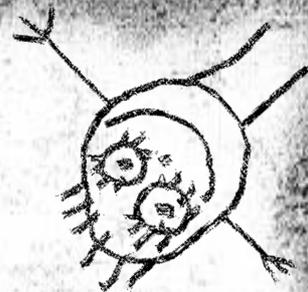
La mayoría de negocios son familiares, ocupan los bajos del mismo hogar y se extienden hacia la calle, anunciándose con pintadas en los muros y algún que otro letrero comercial descolorido. Resulta fácil perderse, dado que todos los barrios parecen iguales.

Hay vehículos de todo tipo en Reynosa, aunque la mayor parte son rancheras y todoterrenos. Conviviendo en las mismas calzadas podemos encontrarnos pulcros coches de alta gama con trastos destartados y devorados por el óxido.



DESARROLLO DE LA AVENTURA:

El Comienzo:



Aprovecha los últimos momentos de paz para presentar algunos de los personajes que cobrarán especial relevancia a lo largo de la aventura. Kate, la hija del cónsul, puede acercarse a nuestros protagonistas y empezar a coquetear con ellos. El contacto que uno de los personajes anda buscando podría estar justo en ese mismo bar, si andaba buscándolo, o haber enviado a uno de sus subalternos para explicar que va a retrasarse o para concertar una nueva cita en la otra punta de la ciudad. Tal vez un rival aparezca en medio de la charla para ajustar las cuentas, tal vez un grupo de mocosos se acerquen a los turistas americanos con intención de robarles, tal vez se desate una pelea de bar entre facciones rivales del cártel del golfo o se produzca un enfrentamiento entre los fieles de la Secta de la Luz del Mundo y una romería de devotos de la Santa Muerte.

El objetivo de estas primeras escenas no solo es romper el hielo y calentar motores, también debes intentar crear cohesión en el grupo de personajes, sobre todo si no se conocen. Esto resulta esencial, sobre todo al comienzo del módulo, puesto que es en este momento cuándo resulta más fácil que el grupo se separe. Aprovecha también el momento para afianzar las motivaciones de los personajes y tender hilos de los que puedas tirar más adelante cuándo necesites que la aventura se mueva. El único propósito de las cosas que suceden durante la introducción (y, de hecho, a lo largo de toda la aventura) es conferir dinamismo a la historia. El pequeño ladronzuelo que le roba el pasaporte a uno de los personajes podría trabajar para una de las facciones del cártel o estar a las órdenes de alguna de las sectas religiosas... y si hace falta convertirse en el hijo secreto que el cónsul americano ha tenido con la criada. Todo está a tu disposición y la verdad de tu partida sólo depende de lo que necesites para que la narración no se detenga.

Cuándo el grupo esté bien cohesionado, con una buena persecución, una intensa pelea de taberna o una buena dosis de intenso roleo, es el momento de comenzar con la aventura propiamente dicha.

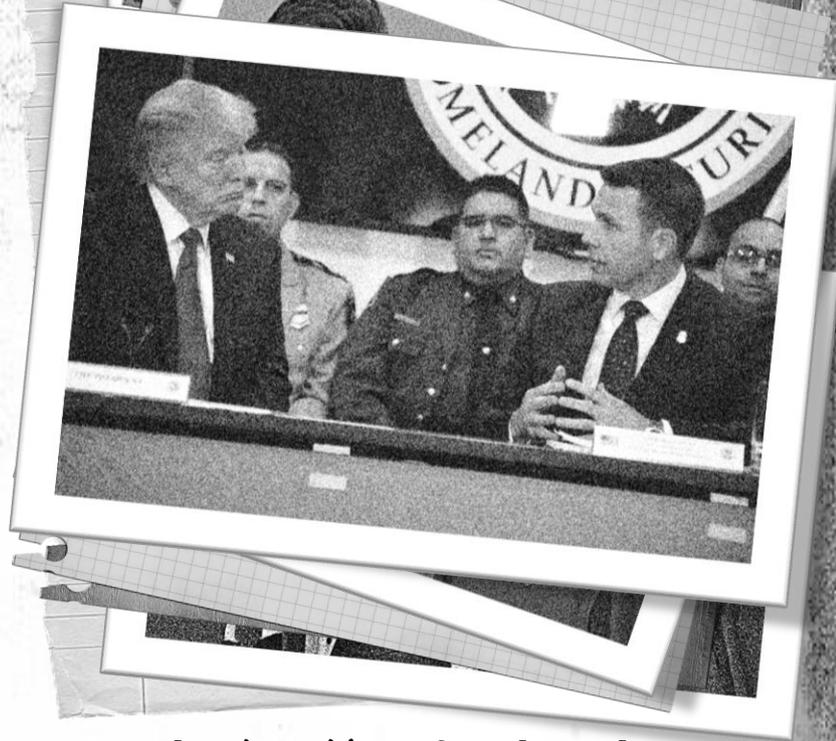
Entre los fuegos artificiales se genera un intenso fulgor que ilumina la noche cada vez con mayor intensidad y una lluvia de desechos espaciales cae sobre toda la ciudad de Reynosa. Uno de los trozos impacta sobre un camión de reparto de bombonas de gas butano, que salen disparadas en múltiples direcciones y provocan un buen número de incendios y explosiones a los que los jugadores deberán hacer frente de un modo u otro.

Cuando las cosas se calmen un poco, tal vez aprovechando alguno de los viajes a los canales cercanos en busca de agua con la que apagar los fuegos, haz que los personajes descubran los restos retorcidos de un contenedor vacío de la estación espacial marcado con el símbolo de peligro biológico, medio sumergido en el agua.

El Nudo:

A partir de este punto, los efectos del virus pueden comenzar a hacerse patentes. El patógeno provoca un círculo vicioso en este escenario de conflicto del que resulta difícil escapar, y la situación no hace más que agravarse con cada nuevo enfrentamiento.

Es importante, no obstante, que siempre esté claro que, en última instancia, los responsables finales de las acciones violentas son las personas que las llevan a cabo, no un virus que toma el control de sus voluntades y les convierte en zombis descerebrados.



Del mismo modo que el conflicto agrava la situación y fortalece al virus, calmar las aguas ayuda a combatirlo. Los enfoques **COOPERATIVOS** tienen especial utilidad en este tipo de retos y cobran relevancia en la historia. Son el camino difícil, pero el más efectivo a la larga.

En esa misma línea, los enfoques **COMPETITIVOS**, sobre todo si implican una confrontación directa, incrementan además el riesgo de que la infección se extienda y el patógeno cobre fuerza, de modo que los jugadores deberán decidir con tiento que enfoques deciden adoptar.

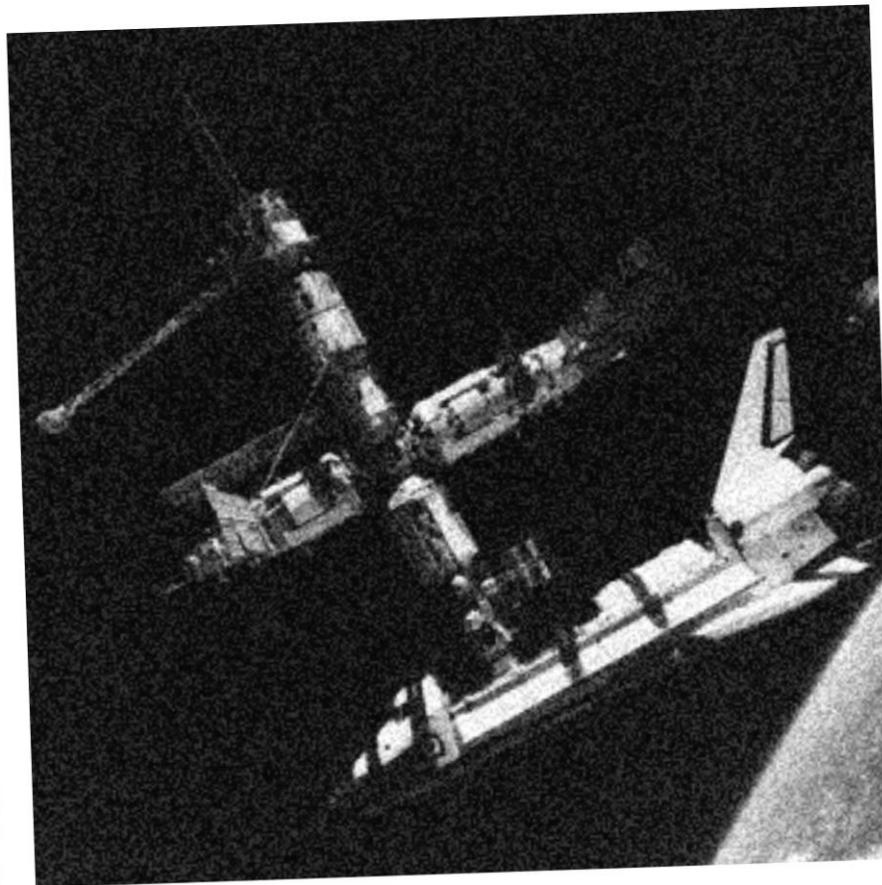
Los episodios convulsivos sirven para romper la escalada de furia y conflicto tras los brotes de violencia y colocan a sus responsables en una situación de indefensión que termina por no salirles a cuenta. También pueden ser utilizados por el Narrador para rebajar la tensión. Tras cabrear al jefe mafioso de turno hasta un límite intolerable u ofender a una horda de fanáticos religiosos, justo antes de ser linchados, una proverbial crisis de espasmos ofrece a nuestros protagonistas una oportunidad insospechada de escapar. No abusos de este recurso, no obstante, o los jugadores dejarán de tomarse en serio las amenazas a las que se enfrentan.



Los personajes pueden hacer multitud de cosas durante el Nudo de la historia, pero al final todo dependerá de la estrategia que persigan para sobrevivir. Algunos de los caminos que pueden explorar son:

Recabar información sobre el virus y la estación espacial:

Son muchas las fuentes a las que los personajes pueden acudir. Interrogar a los agentes que rebuscan entre los restos de la estación espacial siniestrada, sonsacarle información al cónsul americano o a su hija, prestar atención a los rumores que corren sobre el tema por la ciudad, documentarse en la Deep Web, ofrecerse a intercambiar datos con los científicos desplegados al otro lado de la frontera, o incluso a realizar algún experimento para ellos, pedirle ayuda a algún cirujano turbio dedicado a la extracción ilegal de órganos o a algún experto en farmacología que se dedica a sintetizar droga para los cárteles, etc. Cualquiera cosa que se te ocurra (o mejor dicho, que se les ocurra a tus jugadores) debería tener éxito. No tengas miedo en cambiar la historia que te presentamos en estas líneas. Si para que la narración fluya necesitas que el virus sea un producto de los laboratorios armamentísticos estadounidenses, que la ayahuasca agrave sus efectos o que Kate sea una experta en ingeniería genética, no lo dudes ni por un instante. ¡Haz los cambios necesarios para que el ritmo se mantenga frenético!





Meterse en líos con los grupos en conflicto:

El secreto del guiso está en crear vínculos que establezcan interrelaciones entre personajes que pertenecen a grupos que no están en conflicto directo entre sí. El hijo del coronel de marina responsable del operativo desplegado para luchar contra los cárteles ha sido captado por la Iglesia de la Luz del Mundo. Uno de los lugartenientes del Grupo Escorpión está locamente enamorado de la hija del cónsul estadounidense y planea secuestrarla. El jefe de los inspectores aduaneros del gobierno federal mexicano cree que la Santa Muerte le salvó la vida en un tiroteo y busca desesperadamente la manera de demostrarle a la Señora su infinita devoción.

Eso ofrece a los personajes un cierto margen a la hora de negociar y hacer planes. ¿Necesitan armas? Los Metros se las pueden proporcionar, si a cambio les consiguen una de las placas informáticas de la nave siniestrada que pretenden luego vender a sus contactos chinos... o tal vez pueda hacerlo un comisario corrupto de la policía federal, si los personajes son capaces de convencer al "Padresito Luminoso" de que uno de sus fieles le done un riñón, cosa que el líder de la Luz del Mundo estaría dispuesto a hacer sí el cónsul americano logra interceder para que les sea concedida la licencia de actividad en suelo estadounidense, aunque, ya puestos, ¿no podrían ponerse en contacto con los coyotes y encontrar un donante que se contente con un simple permiso de residencia?



Entre los grupos en conflicto, lo mejor es que todos quieran lo mismo, pero por motivos diferentes. Si el Grupo Escorpión quiere hacerse con la cura del virus para poder inoculárselo sin miedo a sus matones y convertirlos en guerreros furiosos cuándo les convenga, el jefe de los Metros la necesita para salvarle la vida a su hija, en quién la infección se ha ensañado.

Dentro de cada grupo, además, existen filias y fobias que los jugadores pueden explotar... o con las cuales se pueden pillar los dedos. ¿Quién quiere traicionar al jefe y ocupar su lugar? ¿Quién es un agente infiltrado de la policía? ¿Quién puede ser controlado por culpa de su adicción? ¿Quién tiene una cuenta pendiente de saldar con otro de los miembros de la banda? ¿Quiénes se acuestan juntos y ocultan al mundo su homosexualidad?

El verdadero toque maestro, no obstante, como ya se ha repetido, es ser capaz de deshacer y rehacer cualquiera de esas relaciones en función de lo que necesite la historia en cada momento. ¿Necesitas que el cónsul sea un pederasta y que los Nieta tengan fotos comprometedoras suyas? ¡Hazlo! ¿La historia requiere que Kate esté enganchada a la ayahuasca? ¿Qué tenga una hermana gemela maligna de la que nadie sabía nada? ¿Qué problema hay? ¡Nadie va a enterarse de que te lo acabas de sacar de la manga!

Explorar su trasfondo:

De la creación de personajes y de los motivos que les han llevado a cruzar la frontera pueden surgir multitud de ideas interesantes que los jugadores deseen explorar durante la aventura.

Asimismo, pueden desencadenarse también conflictos dentro del grupo que ofrezcan interesantísimas oportunidades de interpretación.

Aquellos motivadores que surgen de los propios personajes ayudan a integrarlos en la historia, y les convierten en protagonistas de la misma y no en meros participantes involuntarios o testigos accidentales de los acontecimientos.

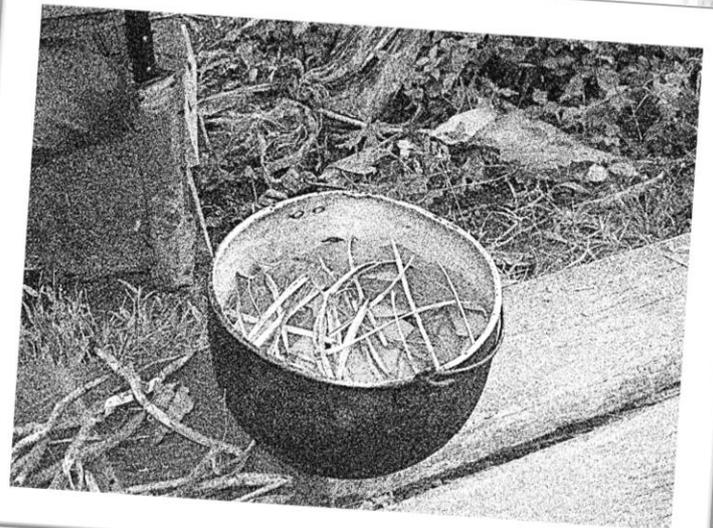
Hacer justicia:

Los yanquis se creen los amos del mundo, y los personajes de los jugadores no tienen por qué ser una excepción. ¿Van a permitir los defensores de la ley, la democracia y el estilo de vida americano que se pegue a las mujeres, se trafique con drogas o se insulte la bandera de Estados Unidos en su presencia?

La venganza y las injusticias son un motivador excelente para meter en líos a los personajes, aun cuando su propia vida corra peligro, y en este entorno, conseguir irritar a tus jugadores con todo tipo de situaciones intolerables resulta sencillo y de lo más adecuado.

Los Posibles Desenlaces:

En algún momento, los personajes deberán marcarse un objetivo y tratar de alcanzarlo. Estas son algunas de las metas que pueden perseguir y con las cuales concluir la historia.

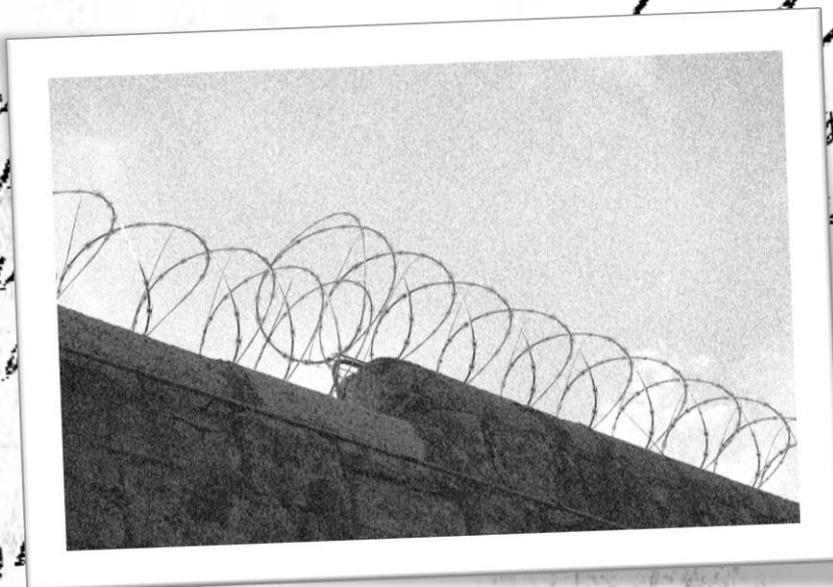


Huir a Estados Unidos a través de la frontera:

La Guardia Nacional ha cerrado las fronteras. Si los personajes quieren volver a casa tendrán que encontrar alguna vía alternativa de acceso. Existen túneles subterráneos excavados bajo el muro de Trump que están bajo el control de los "Coyotes", las mafias que ayudan a cruzar a los inmigrantes ilegales mexicanos. Los túneles no acostumbran a estar vigilados, pero si están cerrados con candados y cadenas y disponen del algún sistema de alarma que alertan a los coyotes si estos se utilizan sin su conocimiento. Al otro lado, un desierto inconmensurable espera a los jugadores. Sin contar con la ayuda de un vehículo al otro lado de la frontera que les recoja, llegar con vida a la ciudad estadounidense más próxima puede convertirse en una odisea. En estos momentos, además, la actividad del ejército y la policía aduanera son más intensos. Aunque dispongan de los contactos necesarios es difícil que los coyotes estén dispuestos a arriesgarse intentando ayudar a los personajes a cruzar al otro lado de la frontera.

Los traficantes de drogas y armas también tienen medios de acceder al país vecino, fundamentalmente empleando avionetas, aunque a menudo se limitan a lanzar los paquetes por encima del muro para que sus contactos los recojan.

Estados Unidos no ofrece mayor seguridad que México, pero es probable que los personajes se marquen volver a casa como uno de sus objetivos principales cuándo las cosas comiencen a torcerse. Al igual que ellos, otros muchos individuos desesperados intentarán cruzar la frontera de un modo u otro, y podrán convertirse en aliados o enemigos de los personajes según estos gestionen la situación. Aunque cruzar la frontera no solventa el problema por completo, desde un punto de vista narrativo ofrece un motor con el que impulsar el desarrollo de la historia, de modo que, si los jugadores optan por esta solución, aliéntales.



Hes
NOY
han
a
de
"n
gratitud

may
vie
el m
to
re



Encontrar un modo de frenar el virus:

Otra opción es que los personajes decidan liarse la manta en la cabeza y tratar de encontrar una cura para el virus. Si la iniciativa no surge de ellos, podría ser que alguna persona poderosa en Reynosa se lo pida (o se lo exija). Para tener éxito en esta empresa hay básicamente dos opciones, conseguir algún antídoto (o la información para sintetizarlo) que hubiera desarrollado el gobierno norteamericano o bien descubrir casualmente que las personas que emplean ayahuasca son inmunes al contagio o logran recuperarse. Por supuesto, podrían existir otras alternativas que se adapten mejor al desarrollo concreto de una sesión de juego. ¿Qué tal si el veneno de los crócalos que utiliza la Iglesia de la Luz del Mundo tiene la capacidad de antagonizar el veneno?

Lo importante aquí no es encontrar explicaciones que guarden coherencia científica, sino darles tareas divertidas que hacer a los jugadores, y retos que deban superar. Ofrecerles, en definitiva, una lista de la compra; una lista de cosas necesarias para conseguir fabricar el antídoto. ¿La colaboración de un científico encerrado en la cárcel por su relación con el narcotráfico? ¿Acceso a un laboratorio de síntesis de meta-anfetamina? ¿Analíticas de sangre de una veintena de infectados?

Lo bueno de esta aproximación pseudocientífica es que puedes sacarte de la manga nuevos requisitos sin siquiera pestañear: -"Vale, al pasar por el espectrofotómetro de flujo las muestras cristalizadas del plasma infectado te das cuenta de que no bastará con un solenoide convencional para reorientar las moléculas de fosfato, necesitarás Uranio radiactivo para desestabilizar la ultraestructura primero."



Escapar del Rancho donde les han recluido:

La historia no tiene porqué requerir un final apoteósico para funcionar. A lo mejor basta con que los jugadores se las apañen para sobrevivir a alguno de los múltiples peligros con los que hemos sembrado este módulo. Tal vez sean capturados al principio de la historia por los fieles de la Iglesia de la Luz del Mundo, que los considera impuros y causantes de la condenación humana, y deban huir de la comuna antes de que les tiren a la poza de las serpientes. Tal vez deban fugarse de la mansión que el jefe de los Metros tiene a las afueras de la ciudad tras haber sido arrastrados hasta allí por golpear a quién no debían en una desafortunada trifulca de bar. Puede que un médico loco quiera experimentar con ellos para hallar una cura para la epidemia y se encuentren atrapados en su sótano de los horrores. A lo mejor han sido arrestados por la Policía Federal y se ven encerrados junto con un montón de presos a los que el virus ha vuelto ultraviolentos. Librarse tan solo de uno de estos problemas puede dar lugar a una historia algo más corta pero igualmente satisfactoria.



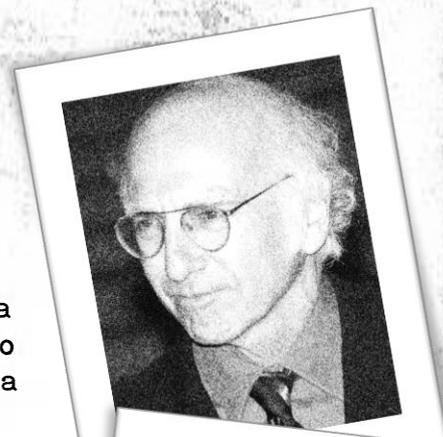
LOS PERSONAJES DE REPARTO:

A continuación te proponemos algunos nombres de personajes de reparto, posibles descripciones e ideas para su interpretación. Como ya se ha dicho, nada de esto está escrito en piedra.

Los Americanos:

Brian L. Trustworth, el cónsul.

Calvo y bajito. Parece tonto pero es bastante astuto. Siempre se está poniendo bien las gafas, que constantemente le resbalan nariz abajo. Comienza todas sus frases con "depende" o "no exactamente". Lo que más le preocupa es su hija Kate, a la que ha malcriado con regalos.



Robert C. McIrving, el guardaespaldas de Kate.

Pelirrojo de origen irlandés, orgulloso de sus raíces. Kate le gusta, pero sabe que está fuera de su alcance. Su hermano murió a causa de las drogas y tiene un particular odio a los narcotraficantes.



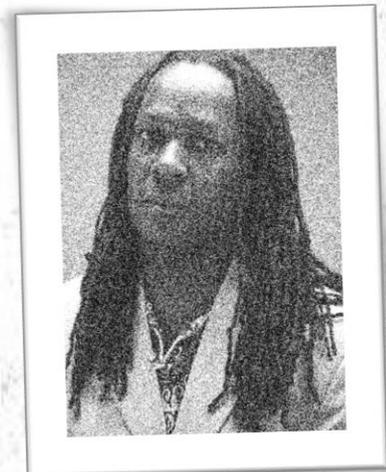
Jane D. Woodlake, la viróloga.

Es la responsable del dispositivo estadounidense de cuarentena. Excesivamente guapa para que la tomen en serio. Se viste de la forma más anodina posible. Siempre está a la defensiva y se siente juzgada ante el más inocente comentario. Le preocupa más la ciencia y saciar su curiosidad que salvar vidas, si el virus es de naturaleza alienígena supondría una revolución inimaginable. Si lo han fabricado los americanos, seguramente ella haya tenido algo que ver.



Kevin S. Prescott, el agente de la CIA.

Negro con rastas que parece salido de una comuna. Ha recibido órdenes expresas del presidente de recuperar los valiosos fragmentos de la estación espacial, o en su defecto, evitar que otros consigan hacerse con ellos. Siempre mantiene una actitud relajada y fuma marihuana.



La Marina:

Leandro Mauricio de Montalvo, el Coronel de Marina.

Acaba de cumplir los cuarenta y se está quedando calvo, cosa que le saca de quicio. Siempre se anda retocando las entradas. Odia a los americanos, pero comprende que no puede hacer nada sin poner en peligro su carrera política, que es su máxima ambición. Procede de una familia con larga tradición militar. Intenta aparentar que lo sabe todo, aun cuando no es así.



La Policía Federal:

Jaime Leal, el Inspector Jefe de Reynosa.

Hombre mayor y flacucho. Viste desaguisadamente, luce bigote y barba de tres días. Está deseando jubilarse y lo último que quiere son líos. Tolera la corrupción siempre que no sea demasiado flagrante. Es homosexual pero lo ha mantenido en secreto.



Gabriel Valdecilla, el policía pederasta.

Se trata de un patrullero joven y corpulento, aunque no particularmente en forma. Lleva el pelo muy corto y tiene la costumbre de pasarse la lengua por el interior de los labios superiores. Parpadea muy intensamente. Es un pedófilo y aprovecha su posición en la policía para desviar sospechas. No tiene ningún inconveniente en saltarse la ley, ni en echarle las culpas a otros compañeros si se ve en peligro.



Los Metros:

Víctor "El Tornado" Salmerón, líder de los Metros.

Gordo y sudoroso, acostumbra a vestir chándal y a lucir grandes cadenas de oro. Suele perder los nervios con facilidad y ser muy impulsivo. Casi siempre está gritando. Le encanta el sexo y acompañarse de señoritas bellas... cuanto más jóvenes mejor. Odia al Cuchillos.



El Grupo Escorpión:

José Miguel López Sánchez "El Cuchillos", comandante del Grupo.

Pasa de los cincuenta y ha estado todo el tiempo en un segundo plano en el cártel. Lleva el pelo largo, recogido en una coleta, y viste de traje. Callado y silencioso. Parece que pueda matarte con su fría mirada. Analítico y calculador. Emplea la crueldad para ganarse el miedo y el respeto de sus subordinados. Odia al Tornado.



Criminales:

Alfredo Enrique "Fresco" Roldán, líder de los Nieta.

En la treintena. Es muy bajito. Viste con cuero negro y tachones metálicos. Tiene la costumbre de tocarse el pecho con los pulgares y hablar de sí mismo en tercera persona. A parte de expandir su negocio, ganar dinero y que le muestren respeto tiene especial debilidad por los narcocorridos y sueña con que rueden una película sobre él.



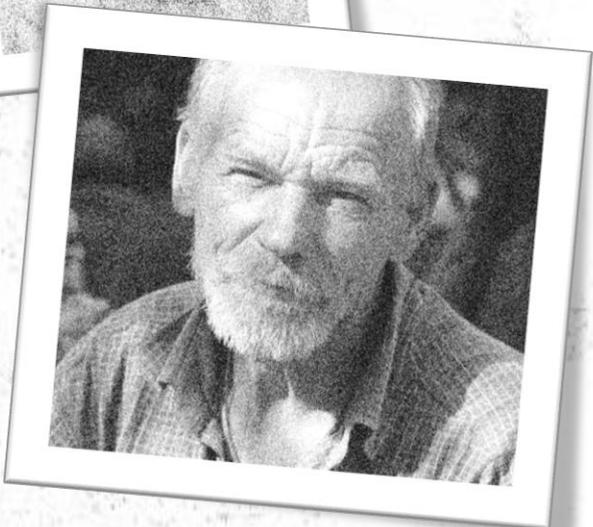
Pablo Antonio "Pintor" Tablado, el coyote.

Joven en la veintena, alto, delgado y bien parecido. Cabello negro rizado. Viste con bermudas y camisa hawaiana. Consumidor de ayahuasca, dice que le inspira a la hora de pintar. Está deseando enseñarle sus cuadros a quién quiera verlos. La Santa Muerte es un tema recurrente en su obra, aunque él no es muy devoto. Intenta abusar sexualmente de las mujeres a las que ayuda a cruzar la frontera. Sobre todo si son jóvenes.



Profesor Samuel Romero, el químico.

Un hombre particularmente alto, de más de sesenta años. Tiene un aspecto enfermizo, los ojos rojos e hinchados y apariencia de no haber dormido en varios días. Anda encorvado y siempre se frota las manos. Hace poco un grupo de sicarios asesinó a su hija y busca venganza, pero no sabe quién ha sido. Sintetiza meta-anfetamina y otras drogas que se venden mayoritariamente en Estados Unidos.



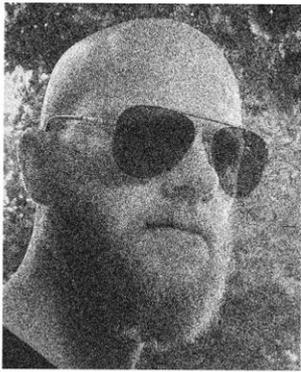


Nora Salinas, devota de la Santa Muerte.

Bonita y menuda. Lleva la cara pintada como una calavera y viste ropa cómoda con colores alegres. Es tatuadora profesional, y tiene muchos y muy buenos contactos en el mundillo del crimen. Se entera de muchas cosas porque sus clientes hablan mientras ella trabaja.

Dr. Hugo Walterio Zamora, cirujano y traficante de órganos.

Un hombre en la cuarentena, con gafitas oscuras, pelo largo y un aspecto que recuerda a John Lennon. Habla poco, y cuándo lo hace tiene un deje de acento alemán que hacen sospechar de un cambio de nombre. Le tiembla el pulso, salvo cuándo bebe. Recientemente, en su mesa de operaciones y por haber bebido, falleció el hijo pequeño de un narcotraficante local que busca la ocasión de vengarse de él. El médico lo sabe y está preocupado.



Javier Ignacio Alarcón, el mercenario.

Lleva la cabeza rapada y luce una barba muy poblada. Oculta su mirada tras unas enormes gafas de sol, incluso de noche. Sus padres cruzaron ilegalmente la frontera cuándo era muy pequeño, ahora ha vuelto a su tierra natal. Ha servido como marine y tiene tatuajes que lo prueban. Solo le importa el dinero. Es un apasionado de la velocidad y los coches, y es capaz de conducirlos con gran pericia.

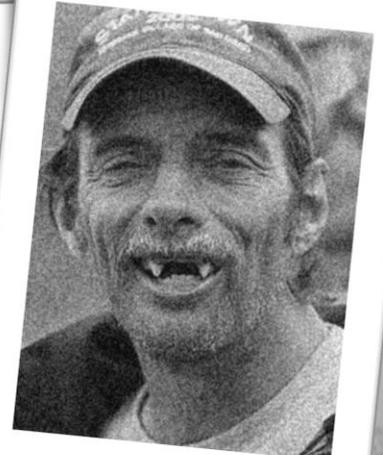
Lucas Barbado, el traficante de armas.

Viejo extremadamente delgado. Le falta un brazo y fuma de forma compulsiva. Suele vestir sombrero y camisas anchas desabrochadas. Le encantan las botas de piel de serpiente. Tiene un montón de deudas de juego y no es capaz de controlarse cuando se trata de apostar.



Melchor David Ensenada, el dueño de la casa de empeños.

Tiene más de sesenta años, pero se tiñe el pelo y parece más joven. Tiene la boca podrida debido al abuso de drogas, aunque lleva años sin consumir. Acostumbra a poner los brazos en jarras y a señalar con el dedo. Puede conseguir cualquier cosa, es solo cuestión de tiempo y de dinero.





Patricia Alejandra Montesinos, la ladronzuela.

Es una chiquilla mofletuda que parece de lo más inocente. Se hurga la nariz todo el tiempo y siempre va sucia. Lleva un inmenso bolso trenzado de vivos colores hecho a mano con una imagen de la Santa Muerte. Es bastante inteligente, pero su madre murió y su padre está enfermo de modo que no le quedan muchas opciones para sobrevivir.

Iglesia de La Luz del Mundo:

Monseñor Domingo Julián de Montevideo, el "Padresito Luminoso".

Hombre de mediana edad, calvo, con algo de cabello blanco a los lados. Rellenito pero sin llegar a ser obeso. Viste siempre de forma impoluta y se expresa con la mayor corrección. Gesticula y mueve la cabeza de un lado a otro cuándo habla. Los sueños proféticos guían su vida. Está convencido de que el apocalipsis está cerca y de que los suyos deben demostrar su lealtad a Dios tratando de convertir a tantos infieles como puedan, para lo cual deben someterles a las tradicionales pruebas de fe con serpientes.



Alice "Flor de Claridad" Holdgrave, la profetisa iluminada.

De origen americano, una vieja hippie apasionada de la química y las drogas. Actualmente trabaja con mezclas basadas en veneno de serpiente y ayahuasca. Cree que esta tiene propiedades sagradas pues a menudo ofrece visiones de serpientes. Escribe poesía profética y le encanta hablar, sobre todo con otros americanos. Le gustaría volver a Estados Unidos.

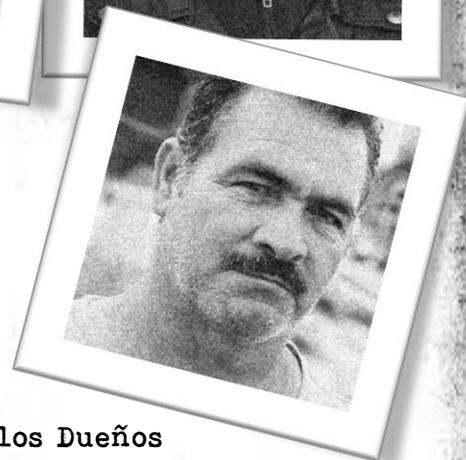
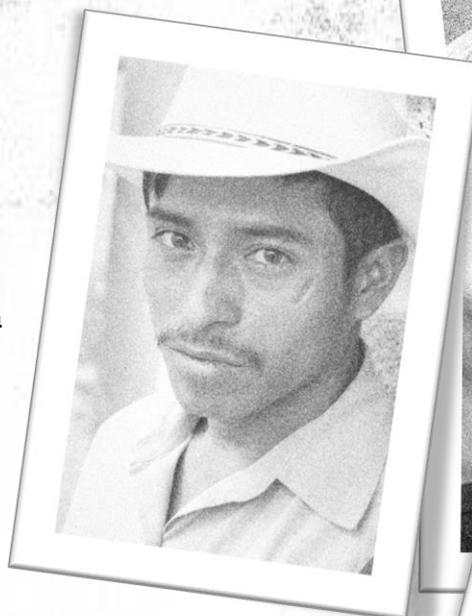


Carlos, el sádico guardaespaldas.

Una masa de músculos, tuerto y lleno de cicatrices. Callado. Disfruta infringiendo dolor a los demás. Su madre, la única persona que le importa y a la que trata con un cariño enternecedor, está muy enferma, y el Padresito le ha convencido de que su devoción a la iglesia es lo único que puede salvarla.

Otros nombres y otras fotografías:

- Armando Portales.
- Eusebio Fajardo
- Ramón Alberto Benítez
- Román Tudela
- Carlos Roberto Ferosa
- Timoteo Uribe
- Casimiro del Valle
- Norberto Nogueira
- Aurelio Fuentes
- Santiago José Calanegra
- Octavio de San Jesús
- Bruno Pemán
- Frank Brown
- Peter Bethford
- Archibald Frown



- Samantha Duboise
- Susan Webster
- Anne Hobstein
- Teresa Madrogala
- Graciela Pórtola
- Ruperta María de los Dueños
- Fortunata Cienfuegos
- Úrsula María del Sagrado Corazón
- Manuela Mercedes Vernal
- Zonita Frasquito
- Inés de la Trinidad
- Josefa María Peñacruda
- Guadalupe "Lupe" Monterrey
- Victoria María de los Ángeles Cruz
- Lucrecia Saldaña.

REGLAS ESPECIALES:

Creación de Personajes:

Para esta aventura proponemos crear los personajes depositando los objetos en una bandeja de plástico similar a las empleadas en los controles de seguridad de los aeropuertos, y realizar una inspección de aduana en la que los jugadores deberán rellenar el visado de sus personajes mientras contestan a las preguntas de las autoridades mexicanas.

De una fuente común, los Jugadores colocarán 7 objetos a su elección en la bandeja, y el Narrador podrá tomar uno de ellos y convertirlo en el Rasgo Negativo de su Personaje. El Narrador puede asegurarse, con dichas elecciones, de neutralizar objetos que pudieran entorpecer un desarrollo interesante de la aventura o alterar el balance entre los Personajes. El simple hecho de saber que uno de los objetos que elijan se convertirá en un rasgo negativo actuará también como elemento mitigador de las ambiciones de los Jugadores.

Por ejemplo; en el caso de que uno de los jugadores elija una pistola el Narrador podría decirle: -"Veo que ha obtenido recientemente una licencia de armas para esta pistola, aunque en tan poco tiempo dudo que haya podido aprender a dispararla. Imagino que la ha comprado por motivos de seguridad. Supongo que debe sentirse perseguido por alguno de los cárteles de la droga locales". Si otro elige medallas militares podría respondersele: -"Vaya, veo que le han concedido el corazón púrpura. Tengo entendido que esa condecoración solo se recibe cuando uno sufre terribles heridas en el campo de batalla. Imagino que no debe poder caminar sin la ayuda de esas muletas que veo allí".

El Virus:

Si un jugador está infectado por el virus, los retos que enfoque **COMPETITIVAMENTE** y en los que falle conducirán a la **ELIMINACIÓN** de las monedas que habitualmente hubieran sido simplemente **GASTADAS**. Si el reto es un enfrentamiento directo, por ejemplo un combate, la **ELIMINACIÓN** de las monedas **GASTADAS** se producirá aunque no falle.

Si se **FRACASA** (es decir, si todas las monedas dan un resultado de **CARA**) en un reto **COMPETITIVO** que suponga un enfrentamiento y el personaje está infectado sufrirá de forma inmediata un episodio de convulsiones que le dejará indefenso durante unos minutos.



SOLICITUD DE VISADO



Gobierno Federal de México

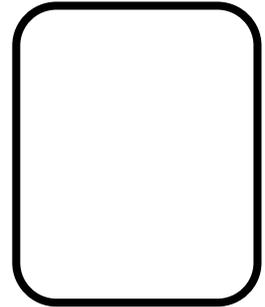
Delegación Estatal de Reynosa

NOMBRE:

EDAD:

GÉNERO:

DESCRIPCIÓN:



PROFESIÓN:



PASIÓN:



CARACTERÍSTICA:



VENTAJA:



OTROS:



RASGO NEGATIVO:



AMULETO DE LA SUERTE:



TOTALES:

