



El primero en recordar... sobrevivirá

MENTES EN BLANCO

UNKNOWN

Mentes en Blanco

Un escenario de jcd2001es para

FIASCO



CRÉDITOS

José Carlos de Diego Guerrero

LA SITUACIÓN

MENTES EN BLANCO

Tras una violenta refriega en un almacén abandonado a las afueras de Gallup (Nuevo México), se ha derramado un barril de una sustancia química altamente nociva que en dosis grandes, causa estupor, inconsciencia y pérdida severa de memoria.

Todos se despiertan desorientados y encerrados, con la mente en blanco, sin que ninguno recuerde cómo llegaron allí ni quiénes son. No tardarán en darse cuenta de que han participado en un secuestro, sin saber si son secuestrados o secuestradores. Su situación es deplorable: hay signos de lucha, no hay luz, y no se pueden abrir las puertas blindadas para escapar. Poco a poco, los hombres intentan reconstruir el puzzle de sus últimas horas, y al hacerlo comienzan los conflictos. ¿Cómo se puede saber en quién confiar, si ni siquiera sabes quién eres?

PELIS PARA AMBIENTARSE

Mente en blanco, Reservoir Dogs, Sospechosos habituales, Abierto hasta el amanecer.

RELACIONES...

1 FAMILIA

- ◻ • Lejana, pero familia al fin y al cabo
- ◻ ◦ Hermanos
- ◻ ◦ Padre/madre e hijo/a adoptivo
- ◻ ◦ Padre/madre y yerno/nuera
- ◻ ◦ Tío/a y sobrino/a
- ◻ ◦ Primos

2 AMISTAD

- ◻ • Amigos de infancia
- ◻ ◦ Amigos con derecho a roce
- ◻ ◦ Compañeros de trabajo
- ◻ ◦ Enemigos o rivales a muerte
- ◻ ◦ Vecinos de barriada
- ◻ ◦ Compañeros de prisión

3 ROMANCE

- ◻ • Divorciados
- ◻ ◦ Esposos
- ◻ ◦ Aventura de una noche
- ◻ ◦ Amantes
- ◻ ◦ Amor Platónico
- ◻ ◦ Pura lujuria

4 CRIMEN

- ◻ • Mala gente
- ◻ ◌• Secuestradores y víctimas
- ◻ ◌• Traficantes de drogas (camellos y yonkis)
- ◻ ◌• Timador y primo
- ◻ ◌• Proxeneta y cliente
- ◻ ◌• Ladronzuelos inútiles siempre metidos en problemas

5 EL PASADO

- ◻ • Enemistad entre ellos
- ◻ ◌• Grandes amigos antes del secuestro
- ◻ ◌• Conocedores de mutuos secretos siniestros
- ◻ ◌• Renegados
- ◻ ◌• Criminales rehabilitados
- ◻ ◌• Sirvieron en el mismo regimiento en Irak

6 SOCIALES

- ◻ • Lunáticos y su vigilante
- ◻ ◌• Lujuria no correspondida
- ◻ ◌• Matón y víctima
- ◻ ◌• Jefe criminal y secuaz
- ◻ ◌• Patriotas motivados
- ◻ ◌• Secuestradores y secuestrados

... EN UN SECUESTRO FRUSTRADO

NECESIDADES...

1 AJUSTAR CUENTAS

- ☐ ... con el secuestrador que está al mando
- ☐ ... contigo mismo, por no ser capaz de resolver el Conflicto
- ☐ ... con todos, en el almacén abandonado
- ☐ ... con otros secuestrador, quién te cayó mal desde el principio
- ☐ ... con aquel que se ha ido de la lengua, por chivato
- ☐ ... con quien está evitando cumplir con éxito la misión

2 HACERSE RESPETAR

- ☐ ... por todos en el almacén, resolviendo el Conflicto
- ☐ ... por todos en el almacén, demostrándoles quién manda
- ☐ ... por tu amante, demostrándole tu devoción
- ☐ ... por tus compañeros, haciendo bien tu trabajo
- ☐ ... por un compañero, salvándole de la muerte
- ☐ ... por ti mismo, eliminando a todos tus adversarios

3 PASARLO DE MUERTE

- ☐ ... visionando las grabaciones de la cámara de vigilancia del almacén
- ☐ ... salvando el pellejo por enésima vez
- ☐ ... fumándote ese fardo de marihuana
- ☐ ... eliminando con violencia, crueldad y saña todo problema
- ☐ ... follándote a ese pibón rubio de ojos azules
- ☐ ... erigiéndote como el jefe y poniéndote al mando

4 ESCAPAR

- ☐ ... de una relación que se ha vuelto extraña
- ☐ ... de las órdenes directas de quién está al mando
- ☐ ... de tus responsabilidades en el secuestro
- ☐ ... de la pérdida de memoria, y saber qué narices ha pasado
- ☐ ... del almacén antes de que descubran que eres un infiltrado de la poli
- ☐ ... del almacén con vida y poder contarlo a tus hijos

5 SABER LA VERDAD

- ☐ ... sobre el secuestro y lo ocurrido (trama)
- ☐ ... sobre los secuestradores
- ☐ ... sobre los secuestrados
- ☐ ... sobre los antecedentes penales de uno de tus compañeros
- ☐ ... sobre la sustancia tóxica del almacén
- ☐ ... sobre el cadáver carbonizado que hay en un rincón del almacén

6 PROBLEMAS DEBIDO A

- ☐ ... la pérdida de memoria debido a una sustancia química tóxica
- ☐ ... una violenta pelea
- ☐ ... una muerte no prevista
- ☐ ... un corte de luz que impide abrir las puertas blindadas
- ☐ ... una traición de uno de los secuestradores
- ☐ ... un infiltrado de la policía

... EN UN SECUESTRO FRUSTRADO

LOCALIZACIONES...

1 ANTES DEL SECUESTRO

- • Burbujas y Trapos, lavandería automática a monedas
- ◦ Celdas de la comisaría de Gallup
- ◦ Salón de Billar de Bill Rivers
- ◐ Restaurante mexicano de Earl
- ◐ Heladería Frozen Pudding
- ◐ Armería y Cuchillería Coltrane

2 DURANTE EL SECUESTRO

- • Na'nizhoozhi Center Inc, centro de desintoxicación
- ◦ Benjamin Franklin Plumbing, fontaneros y aire acondicionado
- ◦ New Mexico Small Business Development Center
- ◐ El Rancho Hotel & Motel
- ◐ Banco Comercial, el único banco de la ciudad
- ◐ Mansión Davenport

3 HUÍDA POR LA INTERESTATAL

- • The 505, hamburguesas y alitas de pollo
- ◦ Motel Sunshine, próximo a la autopista
- ◦ Deli Subs & Donuts, supermercado abierto las 24 horas
- ◐ La Teta Enroscada, club de carretera
- ◐ Estación de servicio Lowes 21
- ◐ Autóviles Gurley, coches nuevos y de segunda mano

4 POR LA RUTA 66

- ◻ • Gravas K&C, grava, piedras y materia prima
- ◻ • St. Michael Indian School
- ◻ • Pink Flamingo, club de alterne abandonado
- ◻ • Deadwood, servicios funerarios desde 1911
- ◻ • Parque estatal Red Rock
- ◻ • Gallup Municipal Airport

5 ENCERRADOS EN EL ALMACÉN

- ◻ • Almacén vacío y abandonado
- ◻ • Garita del vigilante
- ◻ • Despacho del jefe de almacén
- ◻ • Taller de herramientas y maquinaria
- ◻ • Bodega de bidones
- ◻ • Laboratorio ilegal de anfetaminas

6 EN EL EXTERIOR DEL ALMACÉN

- ◻ • Un camión de la heladería Frozen Pudding con las puertas abiertas
- ◻ • Un Lincoln continental con las llaves puestas
- ◻ • Un furgón blindado del banco Comercial
- ◻ • Un coche de patrulla de la policía de Gallup
- ◻ • Una Harley-Davidson V-Rod
- ◻ • Depósitos de gasolina

... EN UN SECUESTRO FRUSTRADO

OBJETOS...

1 ARMAS

- ☐ Una palanqueta
- ☐ Un táser
- ☐ Una navaja
- ☐ Un bidón de veinte litros de gasolina
- ☐ Una pistola del calibre .38
- ☐ Una escopeta recortada

2 INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES

- ☐ Un teléfono móvil smartphone
- ☐ Una llave-tarjeta de acceso que abre las puertas
- ☐ Una fotografía de uno de estos vestido de policía
- ☐ Una radio destrozada
- ☐ Un pendrive USB, con información del secuestro, nombres y fechas
- ☐ Un recuerdo comprometido

3 ABANDONADOS EN EL ALMACÉN

- ☐ Un gato
- ☐ Un martillo hidráulico
- ☐ Una caja de herramientas
- ☐ Unas esposas
- ☐ Un botiquín de primeros auxilios
- ☐ Un bidón de producto tóxico

4 FRECUENTES

- ☐ Un cuaderno de carga y descarga
- ☐ Un mono de trabajo de Benjamin Franklin Plumbing
- ☐ Una linterna
- ☐ Unas gafas progresivas
- ☐ Unos guantes
- ☐ Un bolígrafo del motel Sunshine

5 PERSONALES

- ☐ Una cartera con una foto familiar
- ☐ Un lujoso anillo de boda
- ☐ Una polvera
- ☐ Una cajita de regalinas
- ☐ Un paquete de cigarrillos Marlboro y un encendedor zippo
- ☐ Una tarjeta de crédito a nombre de Andrew Marlowe

6 COMPROMETIDOS

- ☐ Un fardo de marihuana
- ☐ Una carta de amor
- ☐ Una grabación de las cámaras de vigilancia comprometedoras
- ☐ Un cadáver carbonizado
- ☐ Cinco kilos de explosivos y un detonador
- ☐ Una placa de policía

... EN UN SECUESTRO FRUSTRADO

PREPARACIÓN INSTANTÁNEA PARA MENTES EN BLANCO

RELACIONES

Para tres jugadores...

- * Familia: Lejana, pero familia al fin y al cabo
- * Amistad: Compañeros de trabajo
- * Crimen: Traficantes de drogas (camellos y yonkis)

Para cuatro jugadores, añadid...

- * El Pasado: Sirvieron en el mismo regimiento en Irak

Para cinco jugadores, añadid...

- * Sociales: Secuestradores y secuestrados

NECESIDADES

Para tres jugadores...

- * Saber la verdad: sobre los secuestradores

Para cuatro o cinco jugadores, añadid...

- * Escapar: de la pérdida de memoria, y saber qué narices ha pasado

LOCALIZACIONES

Para tres, cuatro o cinco jugadores...

- * Encerrados en el almacén: Almacén vacío y abandonado

OBJETOS

Para tres o cuatro jugadores...

- * Armas: Una pistola del calibre .38

Para cinco jugadores, añadid...

- * Información y comunicaciones: Un teléfono móvil smartphone