



FRACKING



UN ESCENARIO PARA ESTRELLAS ANÓNIMAS

AVISO_A_MODO_DE_INTRODUCCIÓN

Prepárate para un escenario atípico, dentro de lo inusual que es de por sí **Estrellas Anónimas**. Está diseñado exclusivamente para un Guía y un PR y el resultado combina arquetipos de historias clásicas de *psycho killers* y psicodrama. Sin duda, este escenario palpita con la más pura esencia que quisimos infundir a **Estrellas Anónimas**, pero sin repetir esquemas. Bien al contrario, nos ha quedado –de nuevo– con el punto experimental que ya comienza a ser marca de la casa. Otro aviso: los personajes de **Fracking** están dibujados a trazo grueso de forma premeditada. Aunque solemos poner mucho énfasis en los trasfondos de los personajes, esta vez el formato exigía proceder de otro modo. Confiamos en que las decisiones que hemos tomado se traduzcan en una experiencia sorprendente y diferencial en tu mesa de juego.

ANTECEDENTES

El agente Jiménez es inteligente y ambicioso. Ha basado su carrera y su estatus en un carácter fuerte y una gran capacidad de decisión, especialmente en momentos complicados donde otros flaquean. Es cierto que eso ha supuesto algunos sacrificios, pero la suma total de las partes ha sido positiva. Con sus cuarenta y un años se encuentra en el cénit de su carrera, muy cerca de ocupar alguno de los altos cargos del departamento de Delincuencia Especializada y Violenta, con una –joven– mujer preciosa y una posición admirable.

Redacción:

Jose Lomo

Diseño gráfico:

Periferia Creative y
Nosolorol Ediciones

Ilustraciones interiores:

William Park y Katalinks

Corrección y apoyo:

Edén Claudio Ruiz y
Sergio M. Vergara

Publicado por Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32, Madrid 28047.

Contacto editorial:

info@elautomata.org
ediciones@nosolorol.com
www.elautomata.org
www.nosolorol.com

Artículo de regalo

PROHIBIDA SU VENTA POR SEPARADO.

PRIMERA FISURA

Viernes. 16:47 horas. El agente Jiménez es interrumpido en sus quehaceres habituales durante una fría tarde de febrero. Uno de sus compañeros entra en su despacho y lo reclama urgentemente: un tipo que acaba de entrar en la comisaría asegura haber cometido un asesinato y viene a entregarse. Pide declarar directamente ante el agente Jiménez. Nuestro PR es conducido a la sala donde está el individuo, en la planta baja. De camino recibirá un mensaje de WhatsApp en su teléfono. Se trata de Sandra, su mujer:

Salgo ahora de trabajar. Compró queso y algo de buen vino y esta noche nos relajamos. Bsos.

En la sala se encuentra con un tipo de unos cincuenta años, alto y recio, de aspecto anodino, alopecia incipiente, ojos pequeños, piel cetrina y ropa formal pero económica. Algunas manchas oscuras salpican su camisa *beige*, que asoma entre un abrigo largo gris marengo. Mantiene la calma, aunque se percibe tensión en su impostura. Un guardia lo vigila desde las sombras de la pequeña sala; saluda al PR y asegura que ha registrado al sujeto. Sus enseres están en una bandeja metálica encima de la mesa que ocupa el espacio central de la sala y que separa a nuestro PR del presunto homicida. En la bandeja hay una cartera —sin ningún tipo de documentación identificativa, solo algunos billetes de diez y veinte euros—, una tarjeta de un mesón de carretera llamado La Rueda y una foto de carné de una mujer de unos treinta años. También hay unas llaves sin identificativo alguno, un pañuelo blanco manchado de sangre, un paquete de cigarrillos blancos a medio consumir y un mechero negro.

PRIMERAS PREGUNTAS

El tipo no dice su nombre ni dato alguno sobre sí mismo. Responde a este tipo de preguntas con un inquietante: «Eso es irrelevante, agente». Su intención es centrarse en lo que lo ha traído aquí: ha cometido un acto atroz. Ha asesinado a una mujer y quiere ponerlo en conocimiento de la policía..., especialmente del agente Jiménez. Admite no conocer a la víctima. Al menos, no la conocía hasta que decidió matarla. Después de lo ocurrido podría decir que la conoce *mejor*. La conoce *muy bien*. Supo su nombre durante el suceso, pero lo ha olvidado.

Seguro que nuestro PR arde en deseos de saber más detalles: si realmente ha matado a una mujer, ¿dónde lo hizo?, ¿dónde está su cuerpo?... y, claro, ¿por qué lo ha hecho? Ante esta batería de preguntas, del todo lógicas, el tipo adquiere una postura algo más relajada mientras observa al PR. Luego cierra sus pequeños ojos grises, inspira con fuerza y se queda en silencio durante unos incómodos segundos.

Verá, agente. Lo que ha ocurrido me ha dejado muy... aturcido. Por lo general soy un hombre frío y bastante razonable, pero admito que esto me ha superado. Necesitaré

algo de ayuda para recordar, para reconstruir lo ocurrido. Si vamos poco a poco seguro que logro encajar las piezas. ¿Qué le parece si comenzamos por el principio?

SEGUNDA FISURA

El tipo comenta que estaba en un mesón de carretera, un lugar que suele frecuentar. Le encanta ese sitio. Está en mitad de ninguna parte pero hacen unos entrecots que todo el mundo debería probar. *Los camioneros lo saben. Los camioneros son los que más saben sobre los buenos sitios para comer.* Había comido tarde y se había quedado solo en el comedor, con la única compañía de aquel espigado camarero y el tic-tac del gran reloj que colgaba sobre la puerta de los servicios. Entonces escuchó un fuerte derrape y salió al exterior. Un coche había sufrido algún percance y se encontraba aparcado en la cuneta. Pudo respirar el olor a caucho quemado. Desde lejos vio que se trataba de un reventón. *Algún desconsiderado* había dejado un rudimentario artefacto en mitad de la carretera, una tabla con púas. Y ese fantástico coche de gama alta había sufrido las consecuencias. A la pregunta sobre el modelo del coche, dice que no es bueno para esas cosas: «Un coche grande, que parece de montaña más que para circular por la periferia de una gran ciudad, ostentoso». Pero desvió rápido su atención hacia la descripción de la conductora.

Entonces ella bajó del coche. Menuda mujer... Y qué clase... Sentí que una mujer así no sabría cambiar una rueda y que era mi día de suerte, porque aunque yo no entiendo de mecánica, cambiar una rueda sí que sé. Me ofrecí a ayudarla y, aunque estaba nerviosa —a poco estuvo de chocar contra un árbol— supo reconocer que le sería de buena ayuda y se mostró amable.

Tras esto, el tipo vuelve a cerrar los ojos y a mantenerse en un silencio del que solo saldrá si el PR le incita a continuar con su relato.

Conversamos un poco. Cosas irrelevantes. Pasé a su lado mientras acariciaba la suave superficie del vehículo. Capté su perfume. Me recordó a las golosinas que comía de pequeño. Confié en que ella no se diera cuenta de que el coche no me interesaba lo más mínimo y que aquellas caricias de mi mano sobre la carrocería eran solo una manera de contener mi deseo. Ya en aquel momento sentía todas aquellas cosas terribles en mi interior, ¿entiende, agente?

Le pedí que desbloqueara la rueda de repuesto, pero con una graciosa mueca me hizo saber que poco podría ayudarme en esas cosas. Entonces me di cuenta de que el coche todavía estaba en marcha y que se había quedado en una posición realmente inapropiada para cambiar la rueda. Viéndola nerviosa me ofrecí a hacer las maniobras. Vi en su mirada algo de desconfianza. Lógico. Mi aspecto en ese momento no era el más apropiado. Saqué mi propia cartera

y se la di. Fue un gesto de confianza, ¿sabe?, para que no creyera que iba a largarme con su bonito coche. Luego le dije que se tomara algo en el mesón, a mi salud, mientras yo acababa. Me regaló una sonrisa divertida, cogió su bolso, me dio las gracias y caminó hacia allí.

Durante esta parte de la conversación (en realidad, durante todas sus intervenciones, especialmente las largas), el discurso del tipo es entrecortado, arrítmico. Realmente parece estar reviviendo los sucesos en su cabeza, saboreándolos de nuevo. Es un detalle muy importante que debes tener en cuenta al interpretar al asesino. No tengas prisa al narrarlo, avanza despacio y cada vez que notes que el PR tiene urgencia por continuar, quédate en silencio unos segundos. La narración avanza al ritmo que desea el asesino. Porque él lo desea así y por otro detalle que pronto descubrirás.

El tipo sigue comentando con pausa cómo se introdujo en el coche y disfrutó del olor a ella que había en el interior. Encaró el vehículo hacia un fuerte desnivel de la zona boscosa, más allá de la carretera, quitó el freno de mano, salió y le dio un ligero empujón. Vio cómo avanzaba a cada vez mayor velocidad hasta que impactó contra un árbol y se produjo un golpe sordo.

Luego me di la vuelta y miré cómo las nubes iban rápido por el cielo y las copas de los árboles se comenzaban a agitar. Caminé hacia el mesón en busca de la mujer.

Justo en ese momento, las ventanas cerradas de la sala de interrogatorios se agitan por un fuerte golpe de viento. Después, un sonido en el móvil de nuestro PR. Acaba de recibir un nuevo mensaje de su mujer:

Pinchazo camino a casa. Snif. Tranquilo, un hombre me está ayudando a arreglarlo. Tal vez llegues tú antes que yo. Enciende la calefacción. Casi sin cobertura.

Hemos llegado al primer **Suceso Emocional Negativo** de la historia. Es hora de una primera **tirada de ESP asociada al Miedo** para valorar el impacto que estas extrañas casualidades están teniendo sobre el Ánimo del PR.

FRACTURA

Tras lo ocurrido es probable que Jiménez intente llamar a su mujer. No obtiene respuesta, parece fuera de cobertura. Tampoco contesta a los mensajes.

El presunto asesino parece calmado y ajeno a las preocupaciones del PR. Ojos cerrados, taciturno, manos cruzadas sobre la mesa. Casi dormido.

El nerviosismo y el carácter personal que está adquiriendo el asunto pueden elevar la tensión. El tipo se mantiene en silencio si el PR comenta algún detalle sobre estas

coincidencias. Solo contesta a preguntas concretas. Si lo que quiere el PR es confirmar sus inquietudes, más le vale seguir el juego. El tipo puede responder a ciertas cosas que podrían poner los pelos de punta al PR:

¿Que cómo era ella? *Ya le he dicho que era guapa. Diría incluso que sexy. Y elegante. No podía quitar mis ojos de los bronceados muslos que asomaban bajo su falda gris... y aquellos zapatos negros, con el tacón ancho. El abrigo amarillo me pareció atrevido, pero se veía a la legua que era caro, nadie hubiera dicho que era apropiado para una mujer como ella. Y su cabello pelirrojo, con ese corte masculino... En general me gustan más con el pelo largo, pero a ella todo parecía quedarle bien...*

Stop. La inquietud que nuestro PR pudiera tener se convierte en pánico. Él mismo regaló por Navidad a su mujer un lujoso abrigo amarillo de diseño. Y Sandra es pelirroja y tiene el pelo cortado a lo *garçon*. ¿Qué coño está pasando aquí? Nueva **tirada de ESP asociada al Miedo**, por favor.

¿Que dónde ocurrió exactamente? *Aquí no puedo ayudarle demasiado. Verá, en serio le digo que algo malo le pasa a mi cabeza. Mi memoria es muy selectiva, ¿sabe? En realidad creo que está encallada... Se quedó encallada en un momento muy concreto de mi pasado..., pero seguro que eso a usted no le interesa, ¿verdad?*

Por primera vez, el asesino plantea algún tipo de acercamiento hacia Jiménez. En realidad, desde el momento que lanza este último comentario, parece que cualquier otra cosa deja de interesarle.

¿Que en qué momento creo que mi memoria se encalló? *Creo que puedo decírselo, agente Jiménez, porque usted es uno de los protagonistas de ese recuerdo. En realidad usted es el absoluto responsable de él... ¿Sabe lo que dicen últimamente los científicos sobre nuestra memoria? Que nos engaña. Cada vez que acudimos a un recuerdo lo modificamos, le añadimos o quitamos cosas. Incluso nos inventamos algunas partes para cubrir las lagunas. Así que puede que lo que voy a explicarle no sea del todo fiel a la realidad, porque he acudido a ese recuerdo cada día de mi vida, cada hora, cada minuto, desde aquella tarde de hace quince años.*

Mi mujer y yo estábamos resolviendo cierto papeleo sobre nuestra hipoteca en la oficina del banco. Era abril y, aunque hacía frío, el sol brillaba con mucha intensidad. Recuerdo su luz a través de los cristales sucios. Estábamos alegres... Tardamos varios segundos en darnos cuenta de que los demás clientes y trabajadores de aquella oficina estaban comenzando a ponerse nerviosos. Cuando me di la vuelta me encontré con un cañón de pistola apuntando directamente a mi cara y a un tipo con pasamontañas que, acariciando nervioso la culata, pedía que nadie se hiciera el valiente y que



pusieran a su disposición todo el dinero de la caja fuerte. Vi de reojo que Susana estaba pálida y quieta como una escultura de mármol. Cruzamos una mirada nerviosa y nos limitamos a esperar a que alguien hiciera lo que había pedido. Solo unos minutos después, mientras el tipo comenzaba a llenar algunas bolsas con dinero, escuchamos las sirenas. Y luego escuché la voz de un joven agente a través de un megáfono. Su voz, agente Jiménez. ¿Recuerda cómo iba usted vestido aquel día? Yo podría decirle incluso el color de su cinturón. Desde el primer momento sentí que su presencia no iba a traer nada bueno... Noté la obsesión en su mirada, la obsesión por el criminal que nos tenía como rehenes...

Bien, paremos un momento. ¿Es todo esto cierto, querido Guía? Pues sí, puedes comunicarle al PR que así es. Jiménez recuerda ese día, recuerda a ese criminal (que se llamaba Tomás el Trilero) y, por desgracia, también recuerda que aquello no acabó nada bien... Tercera **tirada de ESP asociada al Miedo.**

Pronto notamos que las cosas habían empeorado. Aquel tipo comenzó a caminar nervioso, como un gato encerrado y apuntando indiscriminadamente a cualquiera de nosotros que osara respirar. Recuerdo cómo pronunciaba su nombre, agente Jiménez, como lo maldecía... Estaba claro que usted y él tenían cuentas pendientes. La atmósfera se cargó. Noté cómo al tipo dejaba de importarle el dinero. Aquello era una función con dos actores principales y nosotros éramos únicamente extras silenciosos que tratábamos de pasar desapercibidos en aquel torrente de tensión.

Los recuerdos se agolparán en la memoria del PR. Tomás el Trilero era una buena pieza por aquel entonces. Le habían asignado su rastreo y detención cuando Jiménez comenzaba a despuntar como agente del departamento de Delincuencia Especializada. Llevaba tras él varias semanas. Había estado a punto de atraparlo en un par de ocasiones, pero se había mostrado esquivo, o simplemente más listo que Jiménez, que estaba preocupado porque los últimos movimientos del Trilero

hacían prever que cruzaría la frontera en cualquier momento, dejándolo fuera de su jurisdicción directa. Y lo último que quería Jiménez era que el primer caso importante que le asignaban acabara en fracaso.

Lo empieza a recordar, ¿verdad, agente? Yo lo estoy viendo, con su megáfono y su pose de tenerlo todo bajo control. A mí me convenció, de verdad. Luego vinieron las llamadas. El tipo solicitó un coche en marcha y que todo el mundo se alejara varias manzanas de allí. Fue entonces cuando agarró a mi mujer y caminó con ella hacia la ventana, apuntándole en la sien. Quiso dejar claro el precio de no hacerle caso. Aquello parecía salido de una mala película, con la diferencia de que aquel rehén se llamaba Susana y era la mujer de mi vida. Suspiré aliviado cuando llegó el coche, lo dejaron frente a la puerta y todas las patrullas se marcharon. El tipo avanzó con Susana. Recuerdo la mirada de mi mujer justo antes de salir del banco. Pretendía tranquilizarme, pero vi que el pánico la superaba. Apenas podía caminar.

Lo que ocurrió a continuación se escapa a mi razón, agente Jiménez. Ocurrió muy deprisa y sin que pudiera verlo del todo bien. Se escuchó un disparo y grité y salí hacia la puerta. Alguien me detuvo. Entonces pude ver que aquel tipo daba vueltas mirando alrededor. Apretaba fuerte a Susana contra él, usándola como un maldito escudo. Daba vueltas mirando en todas direcciones, intentando resguardarse también con el coche. Gritaba como un poseso: «¡La habéis cagado, la habéis cagado y la voy a matar!».

Un nuevo disparo. Vi cómo impactaba en la cabeza de aquel tipo, agujereando su pasamontañas. Vi las esquirlas de hueso y la sangre salpicando las ventanas del coche. Pero fallaron, agente Jiménez. Corrieron un riesgo muy alto y fallaron. El tipo se tocó la sien. Estaba aturrido, pero no había sido un disparo mortal. Sus hombres perdieron el control e intentaron corregir el error. Volvieron a

disparar. Vi cómo aferraba a Susana con todas sus fuerzas mientras intentaba abrir la puerta del coche. ¿Cerrado? Su mano derecha, armada, volvió a aparecer sobre el hombro de Susana. Pude verlo todo, pude sentirlo todo... El grito, el disparo en la sien, la fractura en el cráneo, los fragmentos de hueso y masa encefálica... Y luego, la lluvia de disparos, los cuerpos convulsionándose contra el coche... Así acabó todo ante mis ojos. Usted obtuvo su recompensa, pagando un precio, pero la obtuvo. Yo lo perdí todo.

El más pesado de los silencios se adueña de la sala mientras el tipo mantiene su mirada firme sobre el PR. Se mantiene esperando una reacción por parte de Jiménez. ¿Qué se puede decir después de algo así? Sin duda eso fue lo que ocurrió. No podían permitir que el Trilero escapara, no después de tanto esfuerzo. Jiménez tenía a los mejores hombres. La trampa no podía fallar. Tenía permiso para tirar a matar. El francotirador era experto. Nada debía fallar. Pero falló. El disparo solo rozó el cráneo del criminal y las tornas cambiaron. Solo entonces comprendió su terrible imprudencia..., pero ya era tarde. Esta profesión es arriesgada. Los errores se pagan caros, es cierto, es el precio de la responsabilidad. ¿O no estaba protegiendo a los demás y solo pensaba en sí mismo, en lo que supondría para su historial capturar al esquivo Trilero? Todas estas cosas deberían pasarle por la cabeza al PR en estos momentos. El supuesto asesino valora atentamente la reacción del PR. Lo que ocurra a continuación dependerá de ella.

El PR debe realizar una **tirada de ESP con un -2, decidiendo previamente si prefiere asociarla con un sentimiento de Tristeza** (por lo sucedido), **de Odio** (hacia el asesino) **o de Miedo** (por la situación vulnerable de Sandra). Esta tirada puede acentuarse con *Convencer* si el PR quiere camuflar sus verdaderos sentimientos —o ponerlos más de relieve—.

LA VERDAD SOBRE LO QUE ESTÁ OCURRIENDO

En la página 149 de **Estrellas Anónimas** ya te habíamos hablado de la posibilidad de usar asesinos sobrenaturales. Nos habíamos quedado con ganas de usar uno de ellos en un Escenario. Ha llegado el momento. Nuestro asesino tiene un Acento Sobrenatural especial que le permite controlar mentalmente a otra persona que conozca en cualquier lugar del mundo. No hace falta entrar en detalles sobre el origen de este don, es más, resulta mucho más elegante dejarlo en el aire. Lo importante es que trates este poder como se merece: como un componente dramático de primer orden que pone al PR contra las cuerdas.

Todo lo que el asesino está comentando como un suceso pasado —el encuentro con la mujer, el abandono del coche...— en realidad está ocurriendo a tiempo real. Está viendo la escena a través de los ojos del dueño del mesón de carretera, a quien está dominando. Mejor dicho, está

haciendo que ocurra, porque es su voluntad la que domina el cuerpo del dueño del mesón. Aunque por su forma de narrar podamos creer que está hablando de otra persona, en todo momento está poseyendo al mesonero.

Mientras el asesino esté tranquilo no necesita hacer tirada alguna para dominar a otra persona. Solo cuando las circunstancias no le permiten concentrarse —recibir daño físico, por ejemplo, o ser distraído de forma evidente— debe realizar una **tirada de ESP acentuada con Control Mental**. Puedes usar La Mano del Guía (página 125 de **Estrellas Anónimas**) para dificultar esta tirada en caso de que el asesino lo tenga realmente difícil para concentrarse. Es importante descartar, en favor de las posibles acciones emprendidas por el PR, que el asesino solo puede controlar una persona a la vez.

JIMÉNEZ SE MUESTRA COMPUNGIDO, ARREPENTIDO Y/O IMPLORA CLEMENCIA

El tipo lo mira con ojos inquisitivos. Realiza una **tirada secreta de SYR** por parte del asesino, **acentuada con su Empatía**. Si el PR ha decidido asociar su tirada con un sentimiento de Tristeza o Miedo, suma un +1 al NP. Si, además, el impacto sobre su Ánimo le ha hecho abandonar la Zona Serena y llegar a una puntuación baja (3, 2 o 1 en Ánimo), suma otro +1 al NP.

- Si la tirada tiene éxito, el asesino percibe un arrepentimiento real.

Esa culpa que veo en sus ojos no va a devolverme a Susana, agente. Usted pudo limitarse a hacer su trabajo, que es proteger a la gente, pero quiso ir más allá y arruinó nuestras vidas. Había pensado en matarles a los dos, a usted y a su bella esposa. Pero ella no tiene la culpa, ¿verdad? Como Susana, ella solo estaba en el lugar inapropiado en el peor momento. Le doy, entonces, la opción de decidir. La vida de ella o la suya, agente Jiménez. Así entenderá el impacto que una de sus importantes decisiones tiene sobre el mundo.

¿Cómo? ¿A qué se refiere? Antes de que el PR empiece a dudar demasiado, el guardia que está en la sala junto a ellos da un paso adelante, desenfunda su arma y apunta a Jiménez a la cabeza. Su rostro muestra a una persona impasible en extremo.

Haz una **tirada secreta de SYR** por parte del PR, que puedes **acentuar con Detectar Mentiras**. Si la superas, Jiménez advierte que el asesino vuelve a tener los ojos entornados..., está visiblemente concentrado. ¿Es algún tipo de control mental? Sea como sea dale solo unos segundos para tomar una decisión: ¿contesta a la pregunta? ¿Trata de reducir al guardia? ¿Trata de desconcentrar al asesino?

Si decide contestar a la pregunta, solo hay dos opciones posibles: sacrificarse él o sacrificar a Sandra. En el primer caso, el asesino realiza una fuerte inspiración, exhala como si llevara conteniendo ese aire toda su vida y murmura un grave «quid pro quo». Un par de segundos después, el guardia descerraja tres disparos en la cabeza del PR. Si, como Guía, percibes que el PR se arrepiente en el último momento de su decisión, permítele intentar escapar a su destino. Jiménez y el guardia tienen la misma puntuación en SYR, por lo que la iniciativa depende de una tirada de desempate. El que saque el resultado más bajo en una tirada de 1d10 gana la iniciativa. Si Jiménez pierde, no puede hacer nada por evitar su propia muerte —el final más abrupto de este escenario—. Si gana la iniciativa, puede actuar como desee para intentar reducir al guardia. En ese caso, el asesino libera su control sobre el guardia y vuelve a concentrarlo en otra persona que está en otro escenario. Pasa a la sección «Sandra lucha por su vida».

- Si la tirada no tiene éxito, el asesino no cree en las palabras de arrepentimiento de Jiménez. Pasa a la siguiente sección.

JIMÉNEZ SE MUESTRA AGRESIVO

Si el PR decidió asociar su tirada de ESP con un sentimiento de Odio o si, pese a estar arrepentido o asustado, no lo ha exteriorizado o el asesino no lo cree sincero, la situación es diferente.

Todos tenemos un don, agente. Usted tiene el don de decidir el destino de la gente. Aquel día usted tenía el poder de decidir si protegía a Susana a toda costa o si priorizaba la posibilidad de ponerse una medalla. Y decidió usarlo como mejor le convenía a su prometedor historial. Bien..., yo también tengo un don muy especial, agente. Supongo que lo ha notado... También puedo decidir el destino de su mujer. Puede que incluso el suyo. Ahora mismo. Y voy a tomarme la libertad de usarlo según mis intereses. Nada me devolverá a Susana, pero yo necesito hacerle pagar por todo el dolor que me ha causado. Necesito verle sufrir tanto como he sufrido yo. Vamos a seguir jugando, agente Jiménez. No le he contado cómo acabó la escena con aquella mujer.

Tras estas palabras, el tipo suspira, adquiere una posición más relajada y entorna los ojos, sin dejar de mirar al PR.

Pasa ahora a la sección «Sandra lucha por su vida», pero ten en cuenta un detalle muy importante: el PR puede interrumpir dicha escena en cualquier momento para volver a la escena del interrogatorio. A estas alturas ya te ha quedado claro que el asesino está dominando al dueño del mesón y que su intención es asesinar a Sandra, la mujer de Jiménez, mientras va relatando a tiempo real —aunque siga hablando en pasado para aturdir al PR—. Jiménez tiene diversas maneras de evitar que ocurra lo peor. Para ver las posibles opciones para zanjar el asunto, acude a la sección «Posibles resoluciones».

SANDRA LUCHA POR SU VIDA

Salgamos por un momento de la opresiva sala de interrogatorios. El PR aparca por un momento el personaje del agente Jiménez y pasa a controlar a Sandra, su mujer, en la escena del mesón.

Sandra está dentro del mesón tomando algo mientras el tipo que supuestamente está cambiando la rueda sigue fuera. Pese a que el día oscurece, nadie ha encendido la luz. El desangelado camarero que le ha servido la bebida que ha pedido ha desaparecido tras la puerta de servicio hace ya algunos minutos. El olor a rancio y a aceite de freír parecen sus únicos compañeros en el bar, mientras el tictac de un gran reloj comienza a hacerse insoportable en aquella penumbra. Entonces se escuchan pasos acercándose desde el exterior. A través de los ventanales del bar la PR puede ver cómo regresa el *amable* tipo. Pero en lugar de entrar (nosotros ya sabemos que se trata del mesonero dominado por el asesino), se detiene, saca unas llaves y cierra la puerta desde fuera. De forma pausada, ignorando cualquier reacción por parte de la PR, comienza a colocar unas viejas planchas de metal a modo de contraventanas en cada una de las ventanas del local y las cierra con candados, con lo que la escena se sume en la oscuridad. En cuanto cierra la última contraventana, corta la luz desde el exterior. Luego se escucha la voz del dueño del mesón despidiéndose del joven camarero, que ha salido por la puerta trasera del garaje (usada como puerta de servicio de la cocina). Sandra puede gritar, cosa que hace que el chico dude unos momentos antes de irse. Pero el dueño del mesón despacha al camarero con un sencillo: «Tranquilo, yo me encargo, es una conocida».

Sandra también puede llamar por teléfono. Es más, puede seguir enviando mensajes a Jiménez. El jugador puede interpretar entonces a ambos personajes a su antojo, dentro de las restricciones lógicas del contexto. Al asesino le preocupa bien poco si logran hablar entre ellos. Va a proceder sin prisa pero sin pausa. Ningún coche de policía llegará lo suficientemente rápido como para poder evitar lo peor...

Los segundos antes de que el dueño del mesón vuelva a entrar son cruciales para Sandra. Es momento de esconderse lo mejor que pueda, hacerse con un arma, plantar cara al agresor o tratar de huir por algún lado. Pero antes de nada, es momento de una **tirada de Miedo con un -2 al NP**.

Esconderse: Sandra está en territorio hostil y desconocido. No hace falta que seas muy preciso con las descripciones porque la mujer está a oscuras y en un lugar repleto de mesas, sillas, pasillos y habitaciones de servicio —almacén, lavabos, una nevera-despensa...—. Para esconderse, realiza una **tirada SECRETA de SYR que Sandra puede acentuar con su Intuición**. Si la tirada se supera, Sandra encuentra un lugar realmente bueno para pasar desapercibida... durante un tiempo. La PR debe decidir si quedarse

en la cocina —un armario bajero donde las ollas y las sartenes dejan sitio suficiente— o dentro de una gran caja de cartón en un almacén. En el segundo caso no se requiere ninguna tirada adicional, pero si decide meterse en el armario de la cocina deberá superar una segunda **tirada de CUE** para no hacer ruido con los cacharros metálicos. Si Sandra logra esconderse, dispone de unos minutos para pensar, que deberían servir para entender que aquello es solo una solución temporal y que más vale tratar de reducir a su perseguidor o buscar una salida.

No pierdas la oportunidad de recrear una clásica escena del asesino que camina despacio mientras va abriendo puertas y buscando por los rincones. Lleva una pequeña linterna, casi de juguete, que apenas emite un haz de luz amarillento. Al pasar por el bar toma un hacha de cocina, con la que golpea esporádicamente, a modo de tic nervioso, los objetos con los que se cruza —lámparas, pomos, el horno de la cocina...—, lo que provoca una nueva **Tirada de Miedo (-2 al NP)** a nuestra PR.

Tratar de huir: Nuestro asesino tiene un don, pero no es un genio. Aunque ha tratado de reconocer el terreno dominando el cuerpo del dueño del mesón durante un buen rato antes de empezar los sucesos del escenario, no ha podido tener en cuenta todos los detalles.

Hay dos vías de salida:

1. La puerta del garaje: El mecanismo eléctrico se acciona con un mando a distancia o un interruptor, así que después de haber cortado la corriente el asesino cree que ya no es una opción viable para escapar. No obstante, se ha olvidado de algo tan obvio como el accionamiento manual, que solo requiere girar una palanca y empujar hacia arriba la puerta. El pero, es que esto requiere de una **tirada prolongada simple de CUE —acumular una CE de 5—** y la acción provoca un ruido considerable. Cada tirada



supone cinco segundos de insufrible tensión, empujando hacia arriba la pesada puerta lo suficiente para poder salir. Si la PR se lo ha montado bien y ha esperado a que el dueño del mesón esté en el otro extremo del local, dispone de veinte segundos de margen —cuatro tiradas— para resolverlo. Si no ha tenido en cuenta este detalle, lanza 3d10 y suma los resultados: esa será la cantidad de segundos que el mesonero tardará en aparecer en el garaje.

2. Un ventanuco en los lavabos de hombres: Aunque el asesino se ocupó de cerrar el pestillo, nada impide volver a abrirlo, trepar y salir a los campos que hay tras el mesón. Eso sí, Sandra debe actuar con mucha cautela y sangre fría para no hacer ruido, ya que el pestillo está oxidado. Se requiere una **tirada de CUE que Sandra puede acentuar con Tocar Instrumento**. Si, como lo oyes, tocar el violín hace que los dedos de Sandra sean sumamente ágiles y diestros, cosa que facilita abrir el viejo pestillo

despacio. Si lo consigue, debe hacer **una segunda tirada de CUE, esta vez con un -1 al NP**, para trepar por el ventanuco y caer al otro lado con el mínimo ruido posible. En caso de fallo en cualquiera de las dos tiradas, el perseguidor se presenta en 3d10 segundos. Si ignora la preocupación por el ruido, Sandra puede abrir el pestillo automáticamente en un asalto —tres segundos—, trepar —un asalto más— y dejarse caer —un tercer asalto— por lo que es posible que el agresor tenga tiempo de llegar y atacarla mientras Sandra intenta salir.

En cualquiera de los casos, si Sandra logra salir al exterior sin hacer ruido, puede correr hacia las arboledas —esperamos que no sea tan tonta como para ir hacia campo abierto— para tratar de acceder después a la carretera, camino de la primera gasolinera o casa desde la que pedir ayuda, o hasta que se cruce con los coches de policía que —también esperamos— ella misma haya solicitado o el agente Jiménez haya enviado de algún modo.

Si logra salir al exterior pero ha hecho ruido y el asesino la persigue, es hora de una frenética escena de caza a través de las arboledas periféricas de la ciudad. Conseguir llegar a lugar seguro —una frecuentada gasolinera— requiere una **acción prolongada compleja (acumular una CE de 10)**. Cada tirada equivale aproximadamente a un minuto de carrera infernal esquivando matorrales, irregularidades del terreno, ramas, escombros y troncos de árboles. El último tramo, a campo abierto, es especialmente dramático, ya que Sandra podrá ver la gasolinera pero todavía no estará a salvo. Perseguida y perseguidor deben hacer sendas **tiradas de CUE, a las que Sandra puede sumar su Acento de Running**. Si Sandra acumula 10 éxitos antes que su agresor, logra llegar antes que él a la gasolinera, lo que hará que el asesino desista en su empeño y libere la mente del mesonero de su control—ver la resolución «Perder las cartas... por el momento»—. El pobre tipo recobra entonces el control de su cuerpo, sumamente aturdido y sin poder explicar qué hace allí con un hacha de cocina en la mano. Si el dueño del mesón acumula primero los 10 éxitos... alcanza a Sandra y deberás proceder según se explica a continuación.

Hacer frente al agresor: Sea porque no vea escapatoria o porque la ha pillado escondida o tratando de escapar, hacer frente al agresor es una opción muy peligrosa pero más que probable. Si Sandra ha sido mínimamente precavida, habrá aprovechado su paso por la cocina o el almacén para hacerse con un cuchillo, unas tijeras o un destornillador. Cuando suceda el crudo encuentro, procede según las reglas de la sección «El peligro» (página 130 de **Estrellas Anónimas**) teniendo en cuenta que el agresor mantiene en todo momento un semblante serio, como ausente, mientras blande el hacha con torpeza pero alevosía, intentando alcanzar el torso o la cabeza de Sandra. En la página 132 del manual tienes la tabla de armas. El objetivo del asesino, una vez descubra a su víctima, es asesinarla. Así que o bien Sandra consigue reducirlo, bien se decide a intentar escapar... o bien muere irremisiblemente bajo el filo de su hacha.

POSIBLES RESOLUCIONES

Habrás advertido que este escenario puede acabar de muchas maneras diferentes en función de lo que ocurra entre Jiménez y el asesino en la pequeña sala de interrogatorios. Casi todos los finales son funestos para Jiménez, precisamente porque así lo ha planeado el asesino.

Sandra es asesinada: Ocurre si se desarrolla la escena según la sección «Sandra lucha por su vida» y ella no consigue escapar ni hacer frente al mesonero. También supone que Jiménez no interviene de ningún modo que pueda hacer perder la concentración al asesino. Y también, si Jiménez abandona la sala y trata de ir directamente al mesón La Rueda, ya que el asesino, en ese caso, procede según se describe en la escena «Sandra lucha por su vida». En caso de que Sandra escape, el asesino espera a que Jiménez regrese y procede a dominar al guardia de la sala de interrogatorios para que dispare contra él.

Jiménez es asesinado: En algún punto del escenario se sugiere que Jiménez puede sacrificarse por Sandra. Para el asesino es tan fácil como dominar al guardia que está en la habitación y disparar al PR. Un final triste, pero heroico en cierto modo. No obstante, el asesino no necesariamente tiene que cumplir su palabra de no asesinar también a Sandra. Es más, si no ha percibido un atisbo de arrepentimiento en el PR durante su conversación, se decide a ello, dando lugar a la escena descrita en la sección «Sandra lucha por su vida».

Perder las cartas... por el momento: Sea porque Sandra escapa de la terrible escena del mesón o porque Jiménez desista al asesino reduciendo temporalmente su concentración —agrediéndolo, provocándole una fuerte tensión...— el asesinato inminente de Sandra y de Jiménez quedan postergados... hasta que el asesino vuelve a estar tranquilo, en una celda o en su casa —¿cómo y de qué pueden acusar al asesino si no tienen más pruebas que la declaración de un perturbado?— y use su don para tratar de asesinarlos de nuevo. No hay espacio suficiente para desarrollar más escenas al respecto, pero con todos los datos que te hemos dado en la escena «Sandra lucha por su vida» deberías ser capaz de desarrollar otra escena, en otro lugar y en otro momento, en la que el asesino posee a otros candidatos para asesinar a Jiménez y/o a Sandra. O, simplemente, puedes acabar aquí el escenario y dejar esa inquietante posibilidad en el aire, mientras la pareja se reúne y comenta lo ocurrido sabiendo que nunca más volverán a estar a salvo.

El asesino es asesinado (versión funesta): La manera más simple y expeditiva de acabar con esta pesadilla es matar al asesino, allí, en plena comisaría, en la pequeña sala de interrogatorios. El guardia presente trata de impedirlo —dando lugar a una escaramuza entre Jiménez y él—. También es posible que Jiménez haga una **tirada de SOC acentuada con Convencer** para que el guardia —muy a su pesar y hecho un manojo de nervios— acceda a mirar hacia otro lado. Ciertamente, esto supone el fin del problema para Sandra y para la integridad física de Jiménez... al mismo tiempo que lo convierte en un homicida que deberá pagar con largos años de cárcel por asesinar a un presunto criminal, al cual no se le pueden imputar cargos objetivos.

El asesino es asesinado (opción superviviente): La resolución óptima desde el punto de vista de supervivencia y de discreción para Jiménez pasa por comprender lo que está ocurriendo y darse cuenta de que el asesino tiene la sartén por el mango. La única posibilidad de salvar su vida y la de Sandra, al mismo tiempo que la reputación, es liberar al asesino —argumentando a sus superiores que es un enfermo mental que dice incoherencias— y luego intentar eliminarlo con la mayor discreción posible y deshacerse del cuerpo para que nadie descubra que el PR mató a un hombre «inocente». Eso puede ser tan inmediato como seguirlo por la calle hasta el primer callejón donde el asesino se detenga para volver a concentrarse... y borrarlo del mapa, o cualquier otro método que pueda imaginar el PR. Siéntete libre de llevar la historia hacia donde discurras de manera natural.

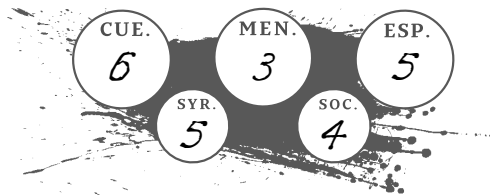
ALGUNOS CONSEJOS FINALES

Hazte un favor y descarta jugar a **Fracking** con ese tipo de jugador que juega exclusivamente desde un papel de héroe o para lograr objetivos. Este escenario es una ratonera, un callejón —aparentemente— sin salida donde el ingenio y el factor heroico quedan supeditados al drama, a un oscuro cara a cara donde se impone el carisma o las sutilezas veladas. Reserva esta experiencia para un jugador o jugadora que disfrute interpretando a su personaje en situaciones límite y que valore verse sumergido en una atmósfera densa e inquietante.

Por otro lado, como Guía tal vez te sientas algo abrumado al tener que interpretar a un asesino con un plan tan milimétricamente calculado. No sufras, es solo la primera impresión. Relee un par de veces los textos y lo harás tuyo sin problemas. No hace falta que te ciñas a las palabras que hemos puesto en su boca, solo son un ejemplo de cómo puedes expresarlo.

Por último, unas recomendaciones ambientales: este es un escenario que se presta a ser teatralizado con suma facilidad. Solo necesitas poner una mesa en una habitación pequeña y ubicar un flexo en la penumbra. Y si de verdad quieres convertirlo en una verdadera película, usa un reproductor musical y carga la siguiente lista de Spotify que hemos preparado para ti: *Thrillers and psycho-killers* (<http://goo.gl/TNejYJ>).

SALUD



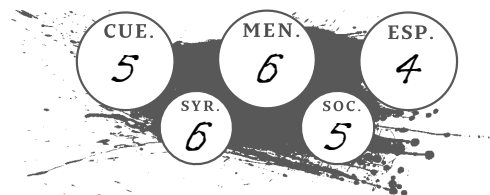
Nombre: *EL DUEÑO DEL MESÓN*

*CULTURILLA GENERAL (+1). VENDER (+1).
COCINAR (+1).
MAÑA -BRICOLAJE CASERO- (+2).
ADICCIÓN -PROGRAMAS DE TELECINCO- (-2).*

ÁNIMO



SALUD



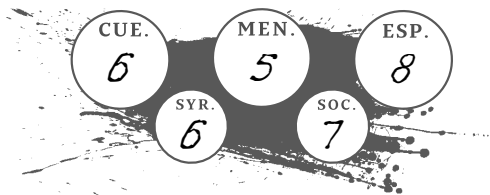
Nombre: *EL GUARDIA*

*FUERZA (+1). DISPARAR -PISTOLA- (+1).
BUROCRACIA (+2).
CONducir (+1).
CHISTES MALOS (-2).*

ÁNIMO



SALUD



Nombre: *EL ASESINO (TIRADAS EXTRA: 1)*

*CONTROL MENTAL -SOBRENATURAL- (+2).
EMPATÍA (+1). INFORMÁTICA (+1).
DEPRESIÓN (-2).*

ÁNIMO



PABLO JIMÉNEZ



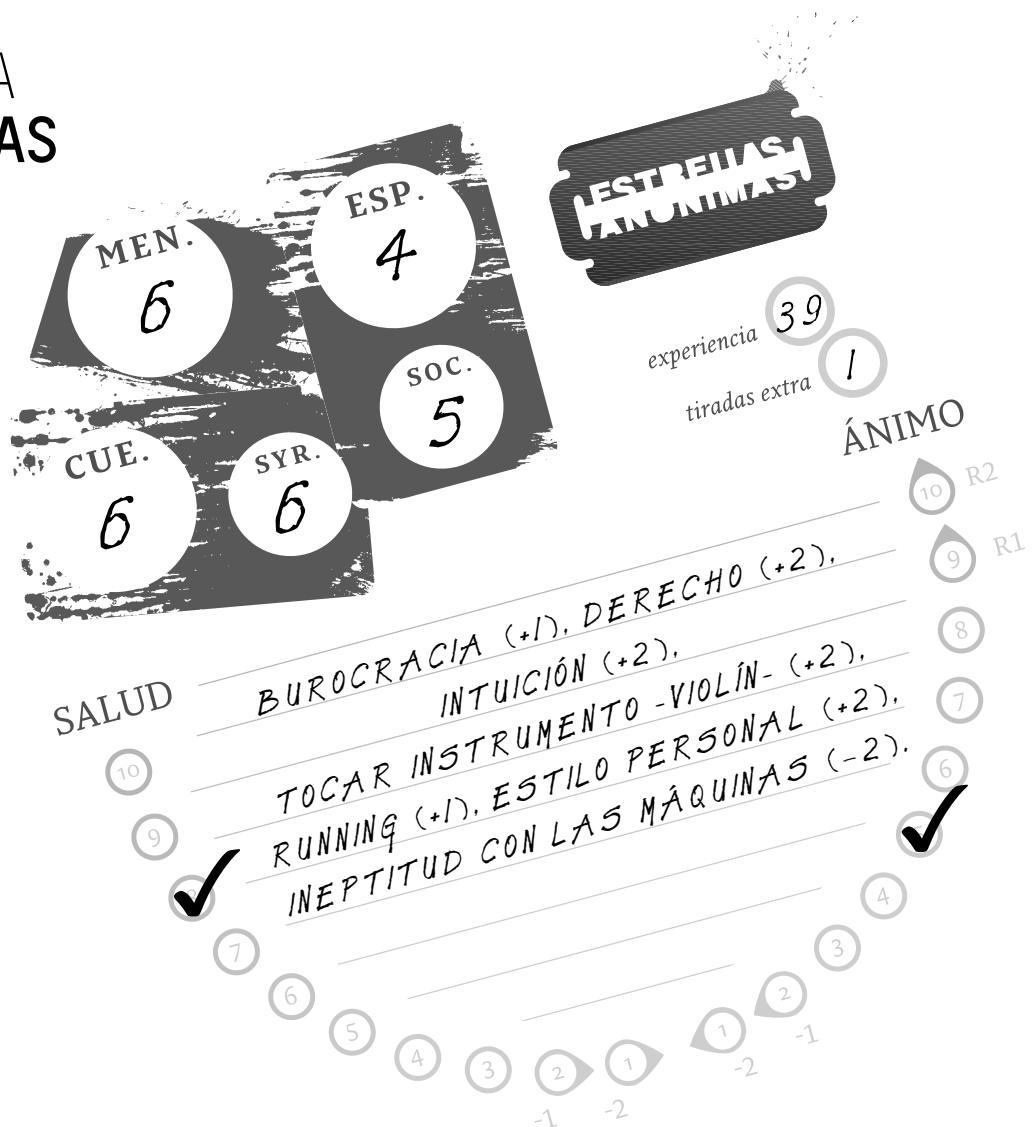
TRASFONDO

- **Nacionalidad:** Española (Madrid)
- **Residencia:** C/ Cisne 26, Manzanares el Real (Madrid)
- **Edad:** 41 años
- **Altura:** 1,71 m
- **Peso:** 80 kg
- **Ojos:** Verde oscuro
- **Cabello:** Castaño oscuro, con canas pronunciadas en la sien izquierda
- **Concepto:** Subcomisario de policía (departamento de Delincuencia Especializada y Violenta)

TU HISTORIA

Eres un tipo astuto y ambicioso. Tu carácter fuerte y cierta capacidad de decisión en momentos difíciles han marcado el desarrollo de tu carrera policial. No ha sido fácil. El trabajo es duro, pero eres fuerte y has sido capaz de sacrificar ciertas cosas para que la suma de las partes en tu vida diera un resultado positivo. Has llegado alto y sientes que no queda mucho para llegar a un puesto relevante. Quizás entonces puedas disfrutar como mereces de esa casa en la sierra y de tu preciosa mujer, Sandra.

SANDRA PIQUERAS



- **Nacionalidad:** Española (Madrid)
- **Residencia:** C/ Cisne 26, Manzanares el Real (Madrid)
- **Edad:** 39 años
- **Altura:** 1,73 m
- **Peso:** 74 kg
- **Ojos:** Azul claro
- **Cabello:** Pelirrojo intenso, cortado a lo *garçon*
- **Concepto:** Abogada

TU HISTORIA

Siempre has tenido claro lo que querías en la vida: un buen estatus. Por suerte, estabas dispuesta a esforzarte para conseguirlo. Has cuidado de forma excelente tus relaciones sociales, dando cada vez más espacio al tipo de gente que te ayudaría a avanzar hacia tus objetivos. Eso te convierte en una persona con muchos amigos superficiales, pero, oye, realmente no te han hecho falta. Compartes cierta ambición con Pablo, tu pareja, que te hace sentir atractiva y te deja en paz con tus asuntos del bufete. Últimamente ambos estáis muy ocupados y os habéis propuesto reavivar la llama de la pasión; por eso has redoblado tus esfuerzos en cuidarte y tener esos pequeños detalles que a Pablo le gustan. Lo que sea para lograr el objetivo de una vida agradable y cómoda.



Personajes / Sospechosos

Objetos relevantes

Pistas diversas

Lugares de interés / _____
Direcciones _____

Hipótesis
