

Dinero en la sombra

Introducción

Un fantasma recorre una Europa entristecida y apagada. Cuando tras la caída de Lehman Brothers en 2008 se hablaba de la crisis como la oportunidad para reformular el capitalismo, los más ingenuos creyeron que por fin la burbuja estallaba en la cara de los malos. Craso error. La banca siempre gana.

Toda esta Aventura conclusiva transcurre en el edificio y sede central del **banco Phoenix** en Vaduz, Liechtenstein; un nido de banqueros, caprichosos, adictos al lujo y al poder, jugadores, en definitiva, de su particular partida de Monopoly y ajenos a las consecuencias de la suerte de sus dados. Una historia, real como la vida misma, donde "los banqueros son una versión moderna de Robin Hood donde roban a los pobres para dárselo a los ricos". **Ese es el espíritu.**

Moraleja

Esta Aventura es (o al menos pretende serlo), antes que nada, un retrato psicológico (bajo una capa de humor negro) sobre la enfermedad o la obsesión de la ambición. Y así debe tratarse. Tal vez no se deba frivolizar con estos temas. A lo largo de la misma la tremenda **injusticia social ocasionada por la banca moderna**, reflejada en Phoenix Bank, dejará de presentarse como un mal de esta sociedad y de este tiempo, ante el que cualquier persona cometería tropelías similares, no se si por empatizar o porque llevamos el gen de la picaresca en el ADN. Tal vez la manera idónea es individualizar la cuestión, cuando la crítica necesita que los problemas se perciban como extrapolables y que nadie está a salvo.

DINERO EN LA SOMBRA argumental o estructuralmente debe presentar una intensidad repartida entre todos los protagonistas. **Es una disparatada aventura coral.** En un primer momento, los jugadores desconocerán de qué trata la aventura hasta que se vean inmersos en ella. Puedes jugarla pensando que se trata de una denuncia social o moral o, si lo prefieres un thriller empresarial repleto de intrigas, tretas y engaños, y por si fuera poco, con tintes ocultistas (y fantasmas irritados). Tú decides la moraleja que hay como trasfondo y como terminar.

Ante todo disfruta y tómate la vida con humor. **Los juegos son para divertirse.**

Notas del autor

Este escenario creado por **JOSÉ CARLOS DE DIEGO GUERRERO** se puede jugar con **Unknown Armies**, Los Cazafantasmas, La Llamada de Cthulhu, Ragnarok, o cualquier juego de rol postmoderno donde se puede introducir con relativa facilidad todo el submundo ocultista que lo rodea.

Coge la película Le Capital, Bitelchús y Los Cazafantasmas, mételo en una batidora con mucho hielo y hierbas aromáticas, y este es el cóctel que resulta.

Advertencia: Cualquier parecido con la realidad de los nombres, las escenas y localizaciones narradas en este Aventura es pura coincidencia.

Si te ha gustado este escenario puedes encontrar más material (escenarios, módulos y juegos de rol) en el blog del autor: <http://blog.labsk.net>

Historia previa

Arthur Anderson, ha sido el flamante director de **Phoenix Bank**, una importante entidad financiera de longevo y rancio abolengo con sede en Liechtenstein, los últimos treinta años. Él ha sido el artífice de su ascenso. Tanto, que su amado banco opera en 78 países, tiene más de 400 sucursales y tiene un activo superior a 2 billones de dólares, y es el 7º mayor banco privado del mundo en activos. Todo un logro.

Sin embargo, no es consciente del **vacío de su existencia** hasta que un día le diagnostican un cáncer incurable y galopante, que oculta al comité y al consejo de dirección del banco. Con la certeza de que el fin de sus días se acerca, surge en él la necesidad de buscar un sucesor al trabajo de toda una vida. Y a ello se pone.

Antes de fallecer, por suerte o por desgracia, tiene tiempo de preparar el futuro de la entidad bancaria y postular ante el consejo de dirección a su sucesor y protegido: **Hans Schneider**; un hombre joven y talentoso, ejecutivo arribista, economista de carrera, inteligente y perspicaz, en el que plenamente confiaba.

Lo que Arthur desconoce es que su aprendiz, una vez en la cúspide, le va a traicionar en vida (y una vez muerto), va a tratar de no caer, al precio que sea, apisonando tanto a sus subordinados en Liechtenstein como a los socios estadounidenses del fondo de inversores que desde la sombra en realidad manejan el capital de Phoenix Bank.

Una vez ya difunto, Anderson acaba en el **No Mundo**, una peculiar y diferente recreación del mundo real según la visión de los muertos, desde donde vislumbra con estupefacción y pesadumbre lo que está ocurriendo con su banco (todavía lo considera suyo). Así que desde allí planea su venganza y para ello recurre a Betelgeuse, un bioexorcista de gran reputación; según dicen muchos, el mejor.

Por si esto no fuera poco, la gota que colma el vaso es, gracias a un plan social cuyo fin es aumentar la cotización en bolsa del banco, el despido de Claude, la hija de Andersen; acomodada dentro del consejo de dirección, a pesar de haber demostrado con creces ser ineficaz e incompetente. Este es el verdadero punto de inflexión de la historia.

Habitantes

Los hay de tres tipos: ejecutivos, clientes y bioexorcistas (fantasmas); y cada cual más variopinto. Lo normal es que los jugadores pertenezcan a uno de estos grupos. Aquí tienes algunos buenos ejemplos de habitantes, usa estos o crea los tuyos propios.

Los ejecutivos

Son los administradores bancarios y financieros del grupo; profesionales altamente cualificados formados integralmente en las áreas administrativas, financieras y de servicios bancarios de Phoenix durante años.

Han trabajado y han sido partícipes del crecimiento estratégico de la empresa, utilizando eficientemente los recursos monetarios, dentro del marco legal estipulado por las fluctuaciones de las políticas macroeconómicas que rigen la economía de los países en los que tiene presencia el banco. También, como no, son expertos en contabilidad creativa y maquillaje contable.

Son líderes, reflexivos, analíticos y emprendedores, altamente cualificados y reconocidos por la capacidad profesional y cualidades humanas en el ámbito nacional e internacional; con excelencia académica, investigativa y competitiva, integrando equipos de trabajo, sectores productivos y gobierno, acorde con las necesidades de en Phoenix.

La gran mayoría son personajes desdibujados, complejos, contradictorios y multifacéticos, ciegamente ambiciosos, materialistas y acomplejados. Eso sí, fuera del banco la gran mayoría no sabe hacer la “o” con un canuto.

Estos son algunos de los ejecutivos que podrás encontrarte en el Phoenix Bank:

Alfred: Bocazas y genio de las finanzas. Aspira a la presidencia, pero lo oculta. Tiene una vida tremendamente metódica. Odia las sorpresas, aborrece la incertidumbre y le gusta tener absolutamente todo bajo control. Hará lo que fuera para evitar que otros le digan lo que debe de hacer. Calvo amanerado.

Boris: El benjamín del comité. Más ambición que talento, lengua viperina. Un soltero guapetón, deportista, con bastante éxito con las mujeres. Mantiene un affaire en secreto (y por interés) con Claude. Hará todo lo posible para prosperar dentro del banco, empleando si hace falta, incluso métodos poco éticos.

Perry: Demasiado bobo para desafiar a Schneider. Un perrito faldero al que le da de comer de su mano. Siente compasión por Claude, que entiende que ha hecho todo lo posible por abrirse paso en la vida, aunque entiende que realmente no está capacitada. Si su puesto peligrá, no dudará en acusar a alguno de sus compañeros para salvar el culo.

Matthew Malburry: 100% hipocresía anglosajona. No es de fiar. Despiadado. Un tipo listo doctorado *cum laude* en Cambridge. Para él, su *cursus honorum* es lo primero, hasta el punto de situar sus elecciones y prioridades por encima de todo lo demás. Matará por una taza de café, si eso es lo que quiere. No le preocupa en absoluto las consecuencias de sus actos y si tiene que pasar por encima y pisotear a alguien para conseguirlos.

Claude: Pija incompetente. Adicta a Ralph Lauren. No aprecia a Scheineder ya que piensa que apartó a su papá del poder. Con ella se cumple el tópico de rubia y tonta. Tiene miedo a quedarse sola y aislada. Necesita mucho afecto, y tras la pérdida de su padre, se apoya equivocadamente en Boris (lamentablemente desconoce que la está utilizando).

Raphael Sieg: Amigo de Schneider desde hace 15 años. Empezaron juntos en esto. Está bastante decepcionado porque quería el puesto de Schneider. Virtuoso. Buen pianista. Es el informador en la sombra del fondo de inversión que maneja el banco. Si la cosa se pone bastante fea, y créeme que se pondrá, huirá como una rata.

Price: Es creativo, joven, no tiene escrúpulos, está motivado a tope, y es muy ingenioso. Experto en contabilidad creativa. En esencia Phoenix Bank no puede permitirse el lujo de

prescindir de él. Es una muy buena inversión a medio-largo plazo. Amante de los desafíos y extremadamente competitivo. Cree sinceramente que es el mejor candidato para escalar y posicionarse en la junta directiva del banco.

Tourneuil: Lleva 30 años en la empresa. Se encarga del blanqueo y la fuga de capitales dentro del banco a diferentes paraísos fiscales. Calvo, bajito y gordo. Está planeando su jubilación anticipada. Su única meta en la vida es retirarse a una isla tropical y pasar el resto de sus días bebiendo batidos de coco y siendo abanicado por bellas y sensuales isleñas.

Los clientes

Estos son algunos de los exclusivos clientes VIP del banco Phoenix.

Omar Boulounga: Ex-dictador y futuro dictador de un pequeño país africano. Está preparando una revolución popular para volver al poder y para ello necesita muchos fusiles, granadas y minas. Es tremendamente supersticioso, hasta extremos insospechados.

Acude a Phoenix Bank con su séquito de guardaespaldas porque necesita un crédito para pagar las armas. Como aval pretende nacionalizar las minas de diamantes.

Rimbaud: Contratista y traficante de armas sin escrúpulos. La mayoría de minas que hay en África han pasado por sus manos. Es un hipodeputa que debería dejar de leer las biografías de Ted Bundy. Siempre lleva un maletín de piel de gacela (Barney's, 5.500 dólares) esposado a su muñeca. Nadie, excepto él, sabe el contenido; pero se rumorea que si se hace público más de una cabeza en el gobierno francés rodaría.

Acude a Phoenix Bank, con su séquito de guardaespaldas, para realizar importantes movimientos de dinero para comprar con los beneficios de las ventas ilegales de armas una isla privada en las Seychelles.

Felipe Sazatornil: Tesorero y senador de un importante y popular partido político en España. Conocido como Felipe, el cabrón. Se encarga de la contabilidad y financiación del partido, así que conoce de primera mano todos los tejemanejes en el mismo: donaciones anónimas de importantes empresarios a cambio de favores, pagos (en sobres y cajas de zapatos) como sobresueldos a la cúpula del partido, financiación ilegal del partido, obras pagadas en B, indemnizaciones, regalos y sobornos a jueces y magistrados, y un largo etcétera.

Acude a Phoenix Bank en solitario, porque ha sido avisado de que está siendo investigado por la fiscalía anticorrupción de su país, debido a una filtración de sus cuentas en Suiza por culpa de Hervé Falciani, ex-empleado del HSBC. Así que quiere hacer desaparecer lo antes posible todo su patrimonio y ponerlo a buen recaudo a nombre de su señora esposa en algún paraíso fiscal.

Coco Canales: Diseñadora de moda francoargentina. Una de las figuras míticas de la historia de la moda mundial y todo un referente internacional a lo largo de los últimos cincuenta años en la industria del lujo y el feminismo. Icono viviente de la moda, hiperactiva, con muy mal carácter, soberbia en el trato día a día, oportunista, calculadora y manipula sus contactos en la Alta Sociedad para lograr ventajas y tratos de favores institucionales para su negocio, aunque en su ámbito íntimo prefiere mantener sus relaciones discretas, estables y en secreto.

Acude a Phoenix Bank, acompañado de su perrita Fufú, un caniche de lo más hortera, para poner a buen recaudo todo su patrimonio y lejos de su hija. Su única heredera la ha denunciado con intención de obtener su incapacitación judicial ya que en los últimos años la anciana ha regalado a sus amigos más allegados, a trote y moche, seguros de vida, numerosos cheques y obras de arte firmadas por Picasso, Matisse, Mondrian, Léger o Man Ray, por valor de cerca 1.000 millones de euros. Y claro, la demandante no quiere que se dilapide su fortuna antes de que ella la reciba como heredera universal.

Tim Dotcom: El niño rebelde de internet. Curtido en informática, hacker de renombre, y experto en seguridad informática. Comenzó sus andanzas vendiendo en una inteligente maniobra comercial DataCom, su empresa de seguridad informática un año antes de que estallar la burbuja puntocom y quebrará. Con ese dinero se convirtió en especulador bursátil, compró miles de acciones de la quebrada LetsBuyFare.com y anunció una inversión en ella de 50 millones de dólares, lo que hizo que su cotización en bolsa aumentará un 300% en pocos días. Entonces vendió su parte y consiguió un beneficio de 1,5 millones de dólares. Con ese dinero fundó en Hong Kong Megashur.com, un servicio de almacenamiento de contenidos en la red, que pronto se convertiría en uno de los más usados en todo el mundo. En la actualidad es uno de los hombres más ricos de Nueva Zelanda.

Acude a Phoenix Bank, junto con su abogado, para poner a buen recaudo todo su patrimonio, ya que Universal Music Group le ha demandado por alojar canciones de su catálogo, y es consciente, que tarde o temprano, será detenido y ajusticiado como cabeza de turco.

Los bioexorcistas

Un grupo altamente organizado y disciplinado. Se autodenominan «exorcista de los vivos», es decir, ayudan a los fantasmas a echar de su hogar, o de cualquier otro lugar que considera de su propiedad, a cualquier ser vivo que les pueda molestar. Observan, influyen y (finalmente) controlan los elementos místicos y ocultistas desde el más allá.

Están divididos en células o equipos, que pueden tener entre uno y ocho miembros. Cada célula posee un nombre, un nivel de seguridad y un perfil de misión. Esta paradigmática cohesión explica por qué resultan tan efectivos, y más si tenemos en cuenta que son grandes conocedores del entorno del submundo ocultista en el que operan.

Son expertos sabotadores, y sus miembros se especializan en deshacer cosas (ya sea de manera física o psicológica) y en definitiva exorcizar y acabar con los seres humanos que atormentan a sus clientes. Con frecuencia usan equipo antinatural y artefactos místicos con poderes paranormales.

Betelgeuse: Trabaja precisamente como bioexorcista y además es de los mejores. Lidera una célula. Es un hombre sucio, grosero y pícaro, cuya idea de una buena alimentación son las cucarachas; va desaliñado, su mejor gala es un anticuado traje a rayas y es capaz de transformarse o de desfigurar su cuerpo a su antojo en las más diversas y grotescas formas.

Marlboro: La mano derecha de Betelgeuse. No es más que un profesional contratado, y bioexorcizará a quien se le mande. No obstante, siente una especial simpatía por los vivos que se convierten en víctimas o si encuentran, por los hados del destino, en el lugar equivocado en el momento más inoportuno; por tanto, se le puede convencer para que olvide un bioexorcismo, siempre y cuando las circunstancias lo justifiquen. Sin embargo, odia tener que

hacer algo así, y prefiere no averiguar ni preguntar demasiado sobre sus víctimas. Está perpetuamente borracho, y suele confesar, entre balbuceos, lo mucho que aborrece su vida.

Cherry Coke: La fémina del grupo. En su vida pasada fue militar profesional y trabajó como stripper en un club en Amsterdam; de ahí su cuerpo fibrado, musculoso, y sin una gota de grasa. Ante su apariencia de muñequita de salón se esconde una bastarda desalmada. Jamás encontrará su amado paraíso y el descanso eterno; esa idea solo es la excusa que emplea para justificarse a sí misma una vida implacable de fría violencia. Es especialmente cruel y sádica, y la mayoría de las veces se preocupa únicamente por sí misma.

Sid Morrison: El anciano (al menos de aspecto, en realidad Betelgeuse es mucho mayor) del grupo. En su otra vida fue cura. Se toma su trabajo muy en serio, y quiere que todo vaya como en todo momento como la seda, y pierde los estribos siempre que surge algún obstáculo imprevisto. Disfruta acabando con lo que el denomina basura. Odia a los criminales escoria con todas sus fuerzas, especialmente a los traficantes de drogas, chulos y pornógrafos. Se siente superior cuando hace que esa gentuza muerda el polvo.

Cómo dirigir la Aventura

Phoenix Bank es un lugar pintoresco. En sí mismo, no contiene nada anormal ni anodino, aunque en realidad es un pútrido y nauseabundo pozo de problemas.

El comienzo de una aventura puede llegar a ser un poco complicado, pues lo normal es que los jugadores empiecen la partida sin más. Considero que un buen punto de arranque puede ser el día tras el funeral de Anderson, cuando Schneider conquista su despacho.

Hay tres formas de enfocar y jugar esta Aventura: desde el punto de vista de los ejecutivos del banco, de los bioexorcistas o de los clientes VIP. Cada cual más alocada y divertida. Sea como sea, un jugador (a ser posible de confianza) **siempre** interpretará a Hans Schneider. Este personaje protagonista debe sufrir en sus carnes el hecho de ser un enfermo patológico, en un retrato psicológico viviente sobre la enfermedad de la obsesión por la ambición, al precio que sea.

Antes de empezar a jugar lo ideal es que prepares unas escenas previas o preludios, donde cada jugador creará una breve historia de su personaje, con sus motivaciones y metas, y lo escribirá (y traducirá) a la hoja de personaje del juego de rol elegido para jugarlo. Recita cual panfleto las consecuencias sociales que tendrán sus decisiones ya que miles de vidas (en el mundo real) depende de ellas. Deja que ellos te cuenten y sean partícipes de una buena historia. Enunciada una breve sinopsis, deja que cada uno de rienda suelta a su desbordada y enfermiza imaginación.

Como Director de Juego, debes tener también en cuenta varios puntos importantes de la trama, sin olvidar ningún momento la personalidad de los distintos personajes invitados y el tipo de estructura narrativa que estés empleando. Como ya hemos mencionado el punto de inflexión será el despido de Claude, y a partir de ahí, Anderson estará más irritado.

No hace falta decir, que la mayor responsabilidad recae sobre el Director de Juego, pues él será el encargado de darle simultáneamente ese toque misterioso y de humor negro (a lo Cazafantasmas o Bitechús). La única **regla de oro** es divertirse; así que si se plantean o suceden Escenas, por muy radicales o extrovertidas que parezcan, si son divertidas tienen cabida (eso sí, dentro de unos parámetros razonables; los ponéis vosotros).

Localizaciones (Escenas Enlatadas)

La forma más sencilla de hacer que esta “comedia coral bancaria” progrese es introducir algunas **pequeñas Escenas Enlatadas con Anderson y los bioexorcistas como protagonistas**, según la localización de la sede del Phoenix Bank donde se encuentren los personajes jugadores (adjunto mapa, aunque realmente no es necesario).

Se trata de pequeñas Escenas donde suceden cosas paranormales o apariciones fantasmales con las que, en los momentos de parón, dar colorido y crear tensión testicular. Ya sabes, pulir y dar cera.

1. Salón de reuniones

En esta sala es donde los ejecutivos se reúnen con los clientes para tener una mayor intimidad y cerrar los negocios.

En una nevera hay varias botellas de champagne PerrierJouet Gran Reserva, para celebrar con los clientes el éxito en los negocios financieros.

Apariciones fantasmales: Los fantasmas, además de otras acciones, pueden hacer que la lámpara se balancee, flexionando las sujeciones del techo a los que está sujeta. En una situación drástica puede incluso partirlos, haciendo que caiga, lo que puede ocasionar bastante daño a cualquiera que se encuentre debajo y no consiga esquivarla. También pueden hacer que exploten las botellas de champagne.

2. Hall lobby

El hall es la carta de presentación de una empresa. Este en particular es lujoso, con mobiliario de vanguardia, gigantescas lámparas de cristal, y paneles de espejo por todas las paredes.

Apariciones fantasmales: Los fantasmas, además de otras acciones, pueden hacer que distintas lámparas de diseño puedan balancearse o explotar. Así como grandes paneles de espejos que pueden estallar en mil pedazos. Que te reciba una molesta nube de moscas tampoco es plato de buen gusto ni una buena carta de presentación.

3. Recepción

Es el lugar donde esperan, según la norma de la empresa nunca más de cinco minutos, los clientes VIP del banco. Muy lujosa. En ella incluso hay un mayordomo para atender todas las necesidades de los clientes. Hay una lámpara halógena en cada uno de los rincones de la sala de estar. Delante del sofá hay una mesa baja con la parte de arriba de cristal y patas de roble de Turchin, con animales de cristal Steuben situados estratégicamente entre los carísimos ceniceros de cristal de Fortunoff, aunque la ley prohíbe explícitamente fumar en el lugar de trabajo y lugares cerrados.

Apariciones fantasmales: Los fantasmas, además de otras acciones, pueden hacer que el lugar se inunde con un olor fétido nauseabundo, una horda de cucarachas o una nube de moscas, o descienda drásticamente la temperatura, haciendo que sea imposible permanecer mucho tiempo allí. También puede hacer que con la telecinesis los pesados ceniceros vuelen.

4. Sala de conferencias

Desde esta sala es donde los ejecutivos realizan las videoconferencias con sus inversores. Es un bunker y está insonorizada.

Apariciones fantasmales: Los fantasmas, además de otras acciones, pueden hacer que los cables de los micrófonos se enrollen alrededor del cuello de algún miembro de la junta, estrangulándolo. También pueden colar psicofonías del más allá a través de los auriculares, e incluso aparecer física y ectoplásmicamente en el proyector de video o de diapositivas para emitir un aterrador discurso apocalíptico. Si lo personalizas, acojonará todavía aún más.

5. Sala de juntas

Presidida por una inmensa mesa en forma de “O” este es lugar donde con frecuencia se reúne la junta directiva del banco. Pegado a la pared hay un aparato Panasonic de sesenta y cinco pulgadas con pantalla superplana fullHD y sonido dolby soundround y, debajo de él, en una estructura de cristal, hay un reproductor Toshiba. Tiene capacidad para 10-12 asistentes.

Cinco minutos después de comenzar la reunión entrará Claude con una botella de Perrier, una rodaja de lima y el informe Crimson, que como casi siempre no necesitaba traer. Aunque la mona se vista de seda, mona se queda.

Apariciones fantasmales: Los fantasmas, además de otras acciones, pueden hacer gracias a la telecinesis deslizar los micrófonos, plumas, documentos, móviles o tablets.

6. Lavabo

De hombres y de mujeres, por separado.

En la de mujeres puedes encontrar sentada a Claude en el tocador retocándose el maquillaje tras haber llorado desconsoladamente. Lleva una túnica de seda y rayas verdes y blancas de Ralph Lauren que envuelve su muy atractivo cuerpo, mientras contempla entristecida su reflejo “de fracasada” en el espejo.

Apariciones fantasmales: Los fantasmas pueden utilizar los espejos para hacer aparecer caras y rostros amenazantes en él. Incluso puede escribir algún tipo de mensaje apocalíptico advirtiéndole de su presencia o de un mal futuro. También puede hacer que el agua del lavabo adopte un color parecido al de la sangre, el baño sucumba a una profunda y penetrante oscuridad, o invocar una aterradoradora plaga de cucarachas.

7. Despacho presidencial

Un símbolo de poder. Todos quieren estar ahí.

El suelo de todo el despacho presidencial es de brillante roble blanco. En el otro extremo, junto a un escritorio, el minibar, un cómodo sillón giratorio, y un revistero de Gio Ponti con varios ejemplares del Wall Street Journal y el Financial Times, hay un sistema estéreo completo (lector de CD, pletina, sintonizador, amplificador) de Sansui con bafles de un metro ochenta Duntech Sovereign de palisandro brasileño.

Una pared está tapada por cuatro hileras de cajones inmensos de caoba blanca, a juego con el suelo, que guardan muchos de los secretos del banco.

Unas gigantescas persianas venecianas blancas cubren para ganar en privacidad todas las ventanas que van del suelo al techo.

Apariciones fantasmales: El fantasma puede lanzar un picahielos del mini bar o alguno de los muebles por los aires. Un truco favorito de los fantasmas es poner en movimiento el sillón giratorio antes de que alguien abra la puerta. Crea un ruido, audible por cualquier que consiga escuchar tras la puerta. Si nadie lo oye, puede dejarlo en movimiento, girando a gran

velocidad, y después hacer que se detenga de golpe. El abrecartas, puede ser utilizado como arma arrojadiza que puede causar algo de daño, aunque puede ser esquivado mediante la oportunidad tirada.

8. Escaleras

Casi nunca se usan estas escaleras salvo que el ascensor deje de funcionar, o alguien quiera aprovecharse y trajinarse a la pija de Claude (ahora además que esta emocionalmente inestable) y romperle sus delicadas y sofisticadas braguitas de Christian Dior.

Apariciones fantasmales: Aparte de atacar a los ejecutivos, los fantasmas pueden intentar también empujarlos para que bajen rodando las escaleras.

Escenas (Puntos importantes de la trama)

En la sede central de un banco pasan multitud de cosas interesantes a diario. Estas que pongo pueden servirte de ejemplo como puntos principales (o esenciales) de la trama. Ve introduciéndolas en orden. Disfruta de unos buenos momentos de interpretación y conversación pura entre todos los personajes (jugadores y no jugadores) que componen esta alocada historia. En su mayoría se trata de diversas trabas y momentos críticos que los jugadores tendrán que ir solventando.

En cada Escena se expone una breve sinopsis de lo que va a ocurrir. Se proporcionan algunas pequeñas pistas interpretativas o algunas maneras de enfocarla; pero el peso interpretativo recae casi en su totalidad sobre los personajes jugadores.

1. El presidente de saldo

Actores: *el comité (ejecutivos de un fondo de inversión estadounidense y Hans Schneider). Anderson (el anterior presidente) asiste (invisible) a la reunión como fantasma. Como es novato, si prefieres haz que todavía no pueda manifestarse.*

Según el comité (un eufemismo para aludir a los que realmente manejan el banco) nombrar a alguien tan joven ha sido algo demasiado arriesgado. Aunque sea el sugerido y protegido por el anterior presidente. No están muy contentos con la decisión, pero creen que serán capaces de convencer al nuevo presidente para que siga sus directrices.

En la primera reunión con su nuevo títere (o al menos es lo que esperan), lo primero que deciden es el salario de Schneider. Si nadie pone pegas será de 1,8 millones de euros (600.000 euros menos que su antecesor). También prevén una remuneración variable si el Phoenix Bank lidera el Euro Stoxx 50 tendrá un bonus de 1 millón adicional pero Schneider sabe que es imposible que esto ocurra, así que entiende que han elegido un presidente de saldo para salvar la situación y una hecatombe en el banco mientras encuentran un mejor sustituto. Como es listo, pretende actuar.

2. El detective Rameur

Actores: *Schneider, el detective Rameur. Anderson (el anterior presidente) asiste (invisible) a esta entrevista como fantasma. Como es novato, si prefieres haz que todavía no pueda manifestarse.*

Lo primero que hace Schneider para contraatacar es contratar al detective Rameur, un

inspector retirado de la policía marseleses bastante eficaz y diligente del que espera que haga todo lo posible, legal e ilegal, por saber cuál de sus ejecutivos está con él o contra él. No necesita un James Bond, sino a alguien que sepa hurgar en la basura.

Y un tipo, hijo de inmigrantes al que le gustan la poesía, el jazz, el vino, la comida y el amor de las mujeres, que ha sobrevivido, con bastante diligencia, al crimen organizado de la Puerta de Francia al Mediterráneo y viceversa, bullabesa de galos, italianos, españoles, corsos, yugoslavos y magrebíes, amantes de los Kalashnikov.

3. El falso plan social

Actores: Schneider y la junta directiva del Phoenix Bank al completo. Anderson explota ya que quieren eliminar de golpe y plumazo muchas de sus actuaciones de los últimos 20 años. Esas con las que en banco se ha situado en la élite financiera. La gota que colma el vaso es el despido de Claude, su única hija (y mantenida), acomodada dentro del consejo de dirección, a pesar de haber demostrado con creces ser ineficaz e incompetente. Suceden, por tanto, las primeras manifestaciones fantasmales. Se sutil.

Gracias a un falso plan social diseñado por Schneider cuyo único (y despiadado) fin es aumentar la cotización en bolsa del banco; un cementerio de papel con el que esperan superar el 20% de rentabilidad sobre fondos propios. La forma de hacerlo: 11.000 despidos entre empleados, con el que ahorraran hasta 4.000 euros de media por cada uno de ellos, mandos intermedios y directivos. El Phoenix Bank tiene que ser competitivo, al precio que sea.

Alguno de estos directivos despedidos intentará mantener una reunión, sin cita previa, con Schneider. La seguridad privada del banco tendrá que actuar con diligencia y presteza para evitar que la sangre llegue al río.

4. Un seña de identidad

Actores: Schneider y la junta directiva del Phoenix Bank al completo. Anderson se irrita todavía aún más (y lo demuestra manifestándose). Los bioexorcistas harán acto de presencia.

Con la llegada de Schneider va a haber drásticos cambios en la empresa. Deciden reducir los créditos a las pymes en un 30% ya que el beneficio que dejan es ridículo a pesar de que el gobierno exige al Phoenix Bank que abra el crédito. Potenciarán el *high frequency trading*; tienen que duplicar el número de traders. Dejarán de invertir en Ucrania. Hay que desprenderse de esas 50.000 hectáreas de tierra de labranza: “No somos agricultores, nuestro trabajo es financiar, no labrar”. Para las industrias ambientales necesitan otro mes.; son complejas. Los aerogeneradores y la nanotecnología puede ser el futuro y hay que estudiarlo bien. Eso sí, deciden mantenerse al margen de las armas, los contaminantes químicos, el blanqueo.

En una multitudinaria rueda de prensa dirán a los medios de comunicación que son un banco ético. Eso vende. Será toda una limpieza de imagen y una declaración de principios (que cambiarán, según les convenga).

5. Una fiesta exclusiva

Actores: Schneider y la junta directiva del Phoenix Bank al completo. El fondo de

inversión estadounidense. Algunos clientes VIP. Anderson y los bioexorcistas. Y un montón de prostitutas (escorts) de alto standing.

Para celebrar el reciente nombramiento de Schneider, se celebra una fiesta VIP exclusiva en el edificio del Phoenix Bank (y en su terraza). El fondo de inversión americano hará acto de presencia a pesar de no haber sido invitado. Aducen, entre otras cosas, que quieren discutir de negocios y cerrar acuerdos futuros en los que cada segundo va en su contra. Lamentablemente desde hace tiempo nada del banco se decide ya sin ellos. Su presencia de imprevisto hace que no de tiempo para preparar una estrategia. Quieren comerse vivos a la junta directiva del Phoenix Bank, que si no acceden a sus peticiones, tarde o temprano, serán reemplazados por yanquis e hindúes. Muchos de la junta directiva se niegan a entregar a Phoenix a esta secta de cortoplacistas que compren Phoenix con un crédito que Phoenix paga.

Anderson, con sus molestas manifestaciones fantasmales, hará todo lo posible por hacer que los inversores americanos abandonen el Phoenix Bank.

Por otra parte, nadie llevará a sus respectivas mujeres a la fiesta, habrá drogas y prostitutas de alto standing (escorts). Nassim, una verdadera diosa de ébano, top model diez, ninfómana y adicta a la cocaína, es la que “adjudican” a Schneider. A estos ejecutivos, de traje y corbata, tres leyes rigen su día a día: dinero, poder y sexo. Exactamente por este orden.

El culmen de la fiesta será cuando las pseudo Ronnettes contratadas para la velada canten «Then He Kissed Me».

6. El topo

Actores: Schneider y el detective Rameur. Anderson, asiste a la entrevista como fantasma. Al enterarse de la traición, irá a hacerle una visita a Sieg. Está irritado, muy irritado. No soporta la traición.

El detective Rameur informa a Schneider de cómo Sieg (el que creía su amigo) y los americanos negocian en secreto para reemplazarle. Y que es un cabrón con todas las letras. Sieg se ha visto tres veces con De Suze en un restaurante con menus de 9,50 euros. Sieg llama a menudo a EE.UU. Quiere trasladarse allí y acaba de comprar un domicilio acorde a su estatus. Así estará más cerca de sus amigos. No cabe duda que es el topo.

A Schneider le envían un catálogo de fotos comprometidas con las que apretarle las tuercas, si fuera necesario. Tal vez rueden cabezas, o se contrata a un liquidador para que su salida parezca un accidente.

7. Inversiones en Japón

Actores: Schneider y el consejo de dirección del Phoenix Bank al completo. Anderson visiblemente irritado asiste a esta reunión de urgencia. Está en contra de la compra de Mitzuko y así dejará constancia.

El pérfido fondo de inversión estadounidense obliga a la junta directiva del Phoenix Bank a comprar Mitzuko, un banco japonés con miles de millones en activos tóxicos. Según un informe propio el 80% de sus activos son tóxicos y sufre una importante crisis de crédito. La capitalización bursátil y los activos del Mitzuko están muy devaluados. El stress test indica que puede desplomarse en cualquier momento. Quieren que Phoenix compre Mitzuko para

hundir las acciones del Phoenix. La razón: ellos tienen muchas, y así podrán comprar el resto a bajo precio y así tomar el control del banco. En Japón lo que cuenta es lo que no se ve.

Reunión de urgencia. Hay que actuar con inteligencia y aplastar a los estadounidenses. Propuesta: Se anuncia la compra del Mitzuko mediante OPA, las acciones del Phoenix bajan, Miami vende su parte y esto provoca el pánico bursátil. Los pequeños accionistas venden y saturan el mercado. Miami espera a que bajen todavía más para comprar todo. Pero Schneider informa a De Suze antes que a Miami y dan un golpe de efecto. Al menos esa es la teoría. La práctica, ya veremos.

8. Las cuentas blanqueadas

Actores: Schneider y la junta directiva del Phoenix Bank al completo. Algún cliente VIP estafado. Anderson visiblemente irritado asiste a la reunión de urgencia; de las cuatro cuentas bancarias que dejó a Claude como herencia, tres de ellas han sido vaciadas. Aquí estalla y la lía muy parda.

Tourneuil, el encargado de blanquear el dinero de las cuentas personales del banco, ha desaparecido sin dejar rastro vaciando la mayoría de las cuentas de los directivos del consejo de dirección y algunos de sus clientes VIP. Se ha llevado más de 30 millones de euros (y sin despeinarse) para su jubilación anticipada. Es el fin para muchos de ellos. Y lo peor, no pueden hacer público el robo ya que se destaparía el fraude fiscal en el peor momento, ya que el juez Françoise Girardon está husmeando.

El Phoenix Bank ha sido víctima de un insidioso y planificado ataque desleal. ¿Cómo debe actuar la junta directiva? ¿Quiénes son los afectados?

9. La unidad de delitos económicos

Actores: Schneider y la junta directiva del Phoenix Bank al completo. Dos unidades de delitos económicos. Algún cliente VIP visiblemente nervioso (todos tienen que ocultar algo). Anderson visiblemente irritado, al ver que están dilapidando el trabajo de una vida, asiste a la reunión. Fin de fiesta y fuegos artificiales.

El juez de la Audiencia Nacional Françoise Girardon da un sonoro puñetazo sobre la mesa en el caso Charpentier sobre la supuesta caja b del banco Phoenix. Después de haber visto con estupefacción cómo la dirección del banco destruía —unas veces amparándose en la Ley de Protección de Datos y otras invocando una sorprendente costumbre empresarial— agendas y los discos duros; después de que varios imputados de la órbita del banco, en su derecho de no declarar contra sí mismos, trataran de hacerle comulgar aduciendo que se les coaccionó para que redactaran los recibís de supuestos pagos en dinero negro; después —finalmente— de que la propia junta directiva del banco, a través de su portavoz, cuestionara la solvencia de los informes policiales sobre la causa, y le enviara incompleta y en fotocopia la documentación que le venía pidiendo desde hace varios meses, Girardon actúa, en un alarde de valentía o estupidez, con un auto que sorprende al propio banco Phoenix, quienes habían tachado en múltiples ocasiones al magistrado de timorato. Se ve que no todo el mundo tiene un precio.

Así, que sin dilación y de forma expeditiva, media hora antes de cerrar las oficinas de la sede del banco Phoenix, envía a dos unidades policiales de delitos económicos para requerir a la entrega toda la documentación relacionada con diversos supuestos delitos, incluida la

supuesta contabilidad b del propio banco. Además de servicios financieros, el banco es sospechoso de una miríada de actividades ilegales, que van desde el blanqueo de capitales, a la malversación de fondos públicos, negocio de tráfico de armas, ejército de mercenarios, inteligencia y apoyo al terrorismo. Siguen el rastro de operaciones financieras que se llevan a cabo desde Berlín a Milán, desde Nueva York a Estambul, y tienen como origen, entre otros, los carteles colombianos de las drogas y el terrorismo islámico.

Los agentes, que van acompañados en las diligencias por el secretario del Juzgado Central de Instrucción, tienen órdenes explícitas de recabar todo el material vinculado de todos estos supuestos delitos. El magistrado exige que se entregue “cualesquiera otros elementos que pudieren estar relacionados con (...) los apuntes contables contenidos en los soportes documentales objeto de la presente instrucción”. Es decir, todos los papeles y archivos informáticos que, en opinión de los investigadores, puedan servir para arrojar luz sobre los supuestos delitos.

Serán 14 tensas horas, de dimes y diretes, en las que se recabaran varias cajas de documentos que, debidamente precintadas, serán enviadas a la Audiencia Nacional para su posterior examen y análisis. La comisión judicial también lleva consigo un escáner para digitalizar los documentos más relevantes, y así evitar también futuras pérdidas. La actitud del tesorero y del abogado del banco, visiblemente nerviosos, es de “absoluta colaboración” en la entrega de documentos; aunque claro, Anderson no va quedarse de brazos cruzados, y piensa dejar clara su postura. En definitiva, un bonito fin de fiesta, al que todos están invitados. Fuegos artificiales y fundido en negro.

Objetivos

Ahora que has definido y decidido las personalidades de todos los personajes invitados, has tomado notas acerca de los puntos importantes de la trama, y has memorizado los lugares donde van a suceder inquietantes fenómenos paranormales, ha llegado la hora de concretar y decidir los objetivos de los jugadores.

La esencia de toda esta historia es que los jugadores si son los ejecutivos adivinen qué es lo que está ocurriendo en realidad, o si son los bioexorcistas logren acabar con Schneider y sus ejecutivos antes de que arruinen y lleven a la quiebra total al Phoenix Bank, o si son los clientes logren sus metas financieras (sin verse enmarronados en la turbia investigación judicial). Por si no te ha quedado claro, absolutamente todo gira sobre distintos personajes en conflicto, en un lugar y un momento inapropiado y equivocado.

Para ello deben ir descubriendo, una a una, tozólón tras tozólón, las pistas que revelarán las respuestas en cada una de las Escenas que se proponen. No todas las Escenas tienen la misma importancia ni son igual de necesarias, pero sin embargo, sí es importante el orden en el que des a cada una de ellas. La cantidad de pistas que des depende de la rapidez con la que quieras dotar a tu historia. Repasa las anteriores páginas y piensa en todas las elecciones que has llevado a cabo. ¿Tienes claro las personalidades de cada uno de los personajes jugadores? ¿sabes lo que quiere cada uno? ¿sabes qué ocurrirá en cada sitio y quienes serán los protagonistas? ¿sabes cómo dotar a la historia de ritmo? ¿y cómo convertirla en una velada divertida? Enhorabuena. Ya estás listo para empezar a jugar DINERO EN LA SOMBRA.

Adenda

Esta información adicional puede serte de utilidad:

Manifestaciones

Los fantasmas (bioexorcistas) pueden poder en escena una amplia colección de efectos fantasmagóricos y ectoplásmicos dentro del edificio. Pueden combinar todos sus poderes para crear complejas ilusiones hipnóticas y crear ingentes cantidades de efectos para engañar, aterrorizar o lastimar a los ejecutivos que trabajan en Phoenix. Aquí te muestro unas cuantas, pero se libre de inventarte las tuyas propias.

Puntos fríos. Pueden alterar la temperatura de pequeñas zonas, en un pasillo o delante de una puerta, por ejemplo, hasta 6° C bajo cero.

Alterar comida. Puede pudrir cualquier comida que no esté enlatada o embotellada.

Sonidos misteriosos. Puede emitir sonidos, como pisadas o golpecitos en la pared, puertas o mobiliario, o crear conversaciones en murmullos o discusiones acaloradas tras una puerta.

Olor terrible. Un fétido olor a podredumbre que a más de uno le hace vomitar y echar la papilla.

Telecinesis. Puede hacer deslizar objetos sobre una mesa de despacho, pasar las páginas de un dossier o un libro, hacer que algo caiga de un estante o una mesa, mover una silla giratoria para causar daño a un ejecutivo o hacerle caer por una ventana, enrollar las cuerdas de una cortina al cuello para intentar estrangularlo, o volcar una estantería encima de alguien que falle una tirada de esquivar.

Escritura fantasmal. Puede hacer aparecer mensajes ante los ojos de los ejecutivos.

Oscuridad. Puede llenar una habitación de una negrura impenetrable.

Rostros atemorizantes. Ilusiones que pueden aparecer en cualquier superficie reflectantes, como espejos o ventanas. Son de apariencia horrorosa, desfigurada y putrefacta.

Sangre roja. Convierte los líquidos en una especie de sangre tibia. El agua del lavabo o del inodoro, un acuario, un vaso de whisky, la máquina expendedora de agua.

Invocar plaga. Permite al fantasma invocar y controlar hordas de cucarachas, nubes de moscas y muchos más espantos.

Moquear. Una baba ectoplásmica de color verde bilis desagradable, húmeda, gelatinosa y pringosa que ensucia el suelo y lo convierte en resbaladizo, estropea la comida, e incordia a las personas.

Locura

Los siguientes efectos pueden ser apropiados para cualquier ejecutivo que enloquezca durante la instantánea. Se libre de añadir tus propias locuras.

Pelo blanco. El cabello del desafortunado se vuelve totalmente blanco al cabo de seis horas, y permanece así el resto de su vida.

Aquitifobia crónica. El desafortunado sufrirá un persistente, anormal y injustificado miedo a fracasar, a equivocarse o cometer errores.

Tic nervioso. El desafortunado aquejado de esta enfermedad sufre de una continua contracción de los músculos de la cara, lo que origina una pérdida de apariencia y una penalización en todas las habilidades de comunicación.

Batmofobia. Si ha tenido algún incidente o manifestación en las escaleras sufrirá un persistente, anormal e injustificado miedo a los peldaños de las escaleras o bien a las pendientes abruptas.

Caliginefobia. Si ha tenido algún incidente con alguna prostituta de alto standing en la fiesta VIP sufrirá un persistente, anormal e injustificado miedo a las mujeres hermosas.

Cipridofobia. Si lo prefieres, puedes también hacer que sufra un persistente, anormal y injustificado miedo a las prostitutas o a contraer enfermedades venéreas, aunque es preferible Caliginefobia (al fin y al cabo son putas pero de las limpias).

Eritrofobia. Si ha tenido algún incidente o manifestación con baños de sangre, sufrirá un persistente, anormal e injustificado miedo a las luces rojas, o bien a ruborizarse, o bien al color rojo en sí. A la sangre propiamente dicho, es Hematofobia.

Entomofobia. Si ha tenido algún incidente o manifestación con una plaga de cucarachas o una nube de moscas sufrirá un persistente, anormal e injustificado miedo a los insectos.

Pesadillas recurrentes. El desafortunado sufre pesadillas crónicas sobre los acontecimientos e incidentes sufridos en Phoenix.

Espectrofobia. Nuestro favorito. El desafortunado sufrirá un persistente, anormal y injustificado miedo a los fantasmas.

Doy las gracias a Ludere Aude por dejarme participar en In Summo Ingenium.

Zaragoza, 6 de enero de 2014

Sede Central del Banco Phoenix, en Liechtenstein

