

VERSIÓN DE PRUEBA (BETA)

FORUM 1.0

EL MUNDO DE WAYNE

UNA AVENTURA PARA SCROLL



LAVONDYSS.NET

El mundo de Wayne
UNA AVENTURA PARA *SCROLL*

EL MUNDO DE WAYNE

VERSIÓN DE PRUEBA (1ª CORRECCIÓN)

Una aventura para

SCROLL 1.0

JUEGO DE ROL EN EL UNIVERSO DIGITAL

Por

"Edanna" R. Patsaki & Fernando R. Reyes



Scroll

JUEGO DE ROL EN EL UNIVERSO DIGITAL

EL MUNDO DE WAYNE

VERSIÓN DE PRUEBA (1ª CORRECCIÓN)

Una aventura para

SCROLL^{1.0}

JUEGO DE ROL EN EL UNIVERSO DIGITAL

CONCEPTO, EDICIÓN Y DISEÑO;

"Edanna" R. Patsaki & Fernando R. Reyes

COLABORADORES

Elena Guzmán Blanco

ILUSTRACIÓN

Varios autores

SCROLL 1.0, JUEGO DE ROL EN EL UNIVERSO DIGITAL, Y EL MUNDO DE WAYNE, UNA AVENTURA PARA SCROLL, SON OBRAS REGISTRADAS Y TIENEN DERECHOS DE AUTOR © 2014

www.lavondyss.net

ONTARIO. CANADÁ



AGRADECIMIENTOS Y PRUEBAS DE JUEGO

Un agradecimiento muy especial a Elena Guzmán por su entusiasmo. También a Carlos Pérez, Carmen, Mency Pérez y Daniel Bennasar; Reida Real, Mike, Gabi y Vivi Robertson. A Sophie Campbell, Ian "Perforadora" Asquith e hijos.

AVISO

Este juego exige ser tratado con madurez. Dependiendo de la ambientación y del enfoque de sus aventuras los hechos planteados pueden en algunos casos no ser aptos para los más pequeños, o para personas incapaces de separar la realidad de la ficción. Sus autores recomiendan abordar con responsabilidad los contenidos de la obra y todo cuanto pueda derivar de ella.

PERMISOS Y LICENCIA

El mundo de Wayne. Una aventura para Scroll, juego de rol en el universo digital.



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden encontrarse en www.lavondyss.net

ESTA AVENTURA ES GRATUITA EN SU VERSIÓN DIGITAL.

EL QUE NO TENGA COSTE ECONÓMICO NO SIGNIFICA QUE CAREZCA DE VALOR.

POR FAVOR, RESPETA LA LICENCIA.



El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

A la memoria de P. Reina

PRÓLOGO

Con el avance del espectáculo mediático en los medios de comunicación desde hace ya años asistimos a una degradación sin precedentes de los valores éticos. La búsqueda desesperada de una audiencia fiel ha llevado a los productores a idear todo tipo de estrategias con las que retener a sus públicos. Para conseguirlo no dudan en deshonrar cuanto significa la dignidad del ser humano y confundir el de la ética por unos intereses, despreciando la importancia que tienen los valores en la sociedad.

Esto, que para muchos suena a mojigatería y conservadurismo, no es más que un toque de atención al hecho de que los medios siguen teniendo una "responsabilidad social". Y es que si en éstos se legitiman formas de hacer y de actuar difícilmente encontraremos argumentos que esgrimir contra comportamientos con los que no estemos de acuerdo. ¿Cómo podríamos hacerlo, si constantemente estamos mostrando que son legítimos y los invitamos a convivir con nosotros? Como parte del discurso de los medios se hacen públicas formas degradantes convertidas en espectáculo. Esto tiene un efecto preocupante ya que por su naturaleza pública se normalizan, instituyéndose en la sociedad como una parte más de su cultura. Percibir esta responsabilidad social de los medios como algo de tono conservador proviene en mayor medida de no ser consciente o tener un conocimiento firme de su importancia. Si teniendo ese conocimiento se tiene una postura a favor o en contra de ello pero en base a una opinión formada, entonces es otro asunto.

Esta aventura hace mención a todo esto y no es un secreto ni se pretende ocultar que a través del juego exista un interés en invitar a la reflexión. ¡Que no es lo mismo que incluir una moraleja, dar un sermón o realizar una arenga! En esta aventura no se pretende sermonear a nadie; simplemente se quiere animar a debatir sobre ello y a intercambiar opiniones. Como actividad social no me cabe duda de que el juego de rol es un medio de expresión. La misma

actividad de creación conjunta que significa puede generar situaciones muy interesantes sobre las que poder hablar tras haber terminado la sesión.

Pese a la —en apariencia— gravedad de este tema, en esta aventura no se olvida el humor y lo más importante, que se trata de una aventura para Scroll, un juego de rol. La parte del humor viene al hacer un guiño a la comedia que sirvió de inspiración para crearla: "The Wayne's world". Una comedia noventera de Mike Myers. Pero esto sólo es el punto de partida ya que reconozco que esta aventura tiene mucho más de "El show de Truman". Una obra que siempre me gustó mucho y a la que quería hacer referencia desde hace tiempo usando cualquier medio como excusa. Si ésta ha sido un juego de rol a mí me parece perfecto.

Pero desde el momento en el que esta aventura está terminada me gusta pensar que deja de ser mía para que te pertenezca. Haz con ella lo que mejor te parezca. Cambia o modifica lo que te apetezca. Juégala completa, a medias o úsala como inspiración para algo completamente distinto. Desde ahora "El mundo de Wayne" no es mi aventura sino la tuya. Es un recurso a tu disposición para buscar siempre lo que para mí es más importante a la hora de jugar una partida de rol: divertirse y pasar un momento junto a los amigos que poder recordar durante mucho tiempo.

Edanna, marzo de 2015



El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

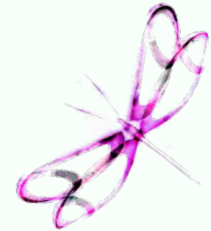
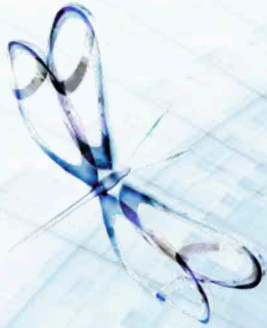
EL MUNDO DE WAYNE

La tecnología actual permite realizar la copia completa de una consciencia humana y trasladarla a un mundo artificial. Un lugar en el que pueda existir sin miedo a la enfermedad, al envejecimiento y a la muerte. Esto ha dado lugar a la creación de mundos artificiales en los que puedan encontrar un hogar siempre que desembolsen la tarifa inicial y se mantengan al día en el pago de sus cuotas. Algo arriesgado, por lo que un plan de pagos bien administrado y la contratación de un buen seguro garantiza una existencia sin contratiempos. Ninguna consciencia digital desea que su cuenta sea congelada de forma inoportuna a la espera de que sus administradores legales o sus herederos respondan para solucionar el problema.

Uno de esos mundos en el universo digital es llamado Edén, más conocido como "El mundo de Wayne" en honor a su fundador. El sueño de muchos usuarios, especialmente el de su creador. Un lugar que pone a disposición de sus habitantes un genuino parque temático en el que todo es posible. El lugar perfecto para muchos y un auténtico paraíso artificial para la mayoría. Allí la realidad física, símbolo del hastío y de la existencia sin un propósito, es despreciada hasta tal punto que se considera el infierno real al que está condenada la humanidad desde su nacimiento.

Todos los usuarios humanos que han logrado convertirse en habitantes de Edén se consideran unos privilegiados. La mayoría piensa que ha conseguido escapar del castigo de la realidad y alcanzado un nivel superior de existencia. Una condición de privilegio que todos creen merecer debido a sus capacidades, la posición social que poseían en su existencia anterior o simplemente porque han podido reunir los recursos necesarios para hacerse un hueco en este mundo virtual. Esta situación los conduce a observar con desprecio la realidad básica habiendo adoptado una actitud de soberbia ante todos los que no sean como ellos. Si el ser humano puede escapar de las ataduras de su cuerpo mortal y construir un paraíso para su consciencia, ¿quién necesita un Más Allá?

Pero, digan lo que digan, un mundo creado de forma artificial al fin y al cabo no es más que una ilusión. La verdad tras este mundo ideal es muy distinta a lo que imaginan. Si la verdad saliese a la luz es muy posible que se cambiasen las tornas y lo que antes se consideraba el cielo de repente se convierta en un auténtico infierno...



LA AMENAZA DE ANDRÓMEDA

3

Un chirrido de neumáticos hizo que mi corazón diese un vuelco. Tras la llamada reconozco que se había dado prisa, aunque no tanta como me habría gustado.

—¡Vamos sube al coche! —Exclamó sin soltar las manos del volante.

Abrí la puerta tan rápido que me hice daño en los nudillos. El asiento tenía uno de esos sistemas de calefacción que te hacen mantener el trasero calentito. Como siempre, en los momentos difíciles los pensamientos buscan mil excusas para evitar enfrentarse a la realidad..

Arrancó y las gomas chirriaron por segunda vez sobre el pavimento. No habló inmediatamente, creo que porque estaba esperando que yo recuperara el aliento. Me sentía tan sofocada que unos puntitos negros bailaban en mis ojos. Mi sangre quemaba como plomo fundido y en mi cabeza podía escuchar los latidos de mi corazón.

—¿Qué ha pasado? —Preguntó con calma.

Algo tan fácil de describir y yo no sabía ni por dónde empezar...

—¡Veníamos de camino Lily y yo cuando esos tipos se detuvieron y ¡nos amenazaron! A ella la han dejado sobre la acera con unos electrodos clavados en el cuerpo ¿sabes? ¡Querían la unidad de memoria! ¡Ay Dios! ¡Seguro que se la han cargado! ¡Y todo por mi culpa!

—Cálmate. —respondió—. Por lo que me cuentas han usado una pistola de descargas. Estoy seguro de que tu amiga estará bien.

No pude evitar romper a llorar. La tensión acumulada consiguió que volaran en pedazos todas las presas del mundo formando un torrente imposible. En mi mente no encontraba un sitio donde refugiarme. Él guardó silencio esperando a que terminase, dándome tiempo para desahogarme o las dos cosas. Al cabo de un rato comentó con su calma habitual:

—Veo que han cruzado la línea con holgura. Parece que están dispuestos a todo y no les importa lo más mínimo arriesgarse para conseguirlo. Me parece muy extraño que se expongan de esa manera transgrediendo la ley. No es insólito porque cuando este tipo de gente se mete en problemas sale a las dos horas de la mano de los abogados de la compañía. Un mal menor que están dispuesto a asumir en ocasiones para evitar un desastre. Algo gordo tiene que haber pasado para que lleguen a esto. —Hizo una pausa, comprobando algo en la emisora del coche.—. Siempre hay más como ellos que reemplazan a los anteriores. Al fin y al cabo su paga es por lo menos cuatro veces mejor que la mía... Parece que

haya una fábrica para gente que hace el trabajo sucio. No se terminan nunca...

—¡Pero algo tienen que hacer! —Contesté—. ¡Detenerlos o algo digo yo! ¡Joder! No pueden ir por ahí atacando a la gente ¿sabes? ¿Qué coño pasa con Lily? ¿La van a dejar así como si nada?

—No, no, por supuesto que no. —Comentó sin perder la calma—. Ya he avisado y varias patrullas están allí. Me han avisado de que ya han detenido el coche y una ambulancia ha recogido a la chica. Vamos a la central. Allí estarás segura porque parece que esto no ha hecho más que empezar.

Justo en el momento en el que terminó de hablar unas gotitas comenzaron a estrellarse contra el parabrisas. Al poco tiempo un torrente inundó las calles lavando el desastre en el que se había convertido aquel día. Me di cuenta de que ya comenzaba a sentirme un poco mejor. El susto se me iba pasando y allí me sentía segura. Una sensación de alivio fue creciendo dentro de mí, como si dentro de aquel coche nada malo pudiese ocurrirme.

No dije más durante el resto del recorrido. No me apetecía y él pareció respetar ese sentimiento. Con el tiempo descubrí que era capaz de ponerse en el lugar de los demás y que tenía un sentido muy especial para hacerse cargo de la situación. Siempre con aplomo, manteniendo la entereza. Una capacidad de mantenerse templado aún en las condiciones más difíciles.

Tras abandonar la autopista entró por Westmount en dirección a McGill. En la avenida los semáforos se suceden interminables por lo que puso la sirena y avanzamos mucho más deprisa. Tengo que reconocer

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

que me divirtió aquello aunque no fuese el momento más apropiado. Al conectar las señales de servicio las lunas del coche se tintaron inmediatamente y se escuchó un chasquido en la barrera que separa los asientos de atrás. Algún tipo de cerrojo de seguridad me imaginé. No estaba de humor para preguntar.

Poco después de cruzar frente al parque torció a la derecha y pasamos por delante de la Nueva Notre Dame, con sus pájaros revoloteando sobre los techos de cobre. Avanzó unos doscientos metros, deteniéndose en un espacio reservado frente a un edificio de ladrillos de aspecto ruinoso.

—Venga chica, que tenemos mucho que hacer.

Cuando bajé del coche miré en todas direcciones temiendo que de repente apareciera una pareja de tipos trajeados y se abalanzara sobre mí. La entrada a la comisaría era acorde con el resto del edificio. Unos escalones de piedra conducían a un hall no muy espacioso. El bullicio que escuché en la entrada ya me previno de lo que podría encontrarme en el interior.

Las paredes estaban literalmente forradas de carteles, folletos y papeles impresos con información de todo tipo. Unos tipos sentados en un banco con las manos esposadas me lanzaron una mirada de arriba abajo con la descortesía habitual. Una loca con un moño alto y leotardos le gritaba a un policía más allá, exigiéndole que soltara al novio o algo así. Una anciana le contaba algo a un policía aburrido sobre el perrito que tenía en el regazo. No faltaron las miradas, primero a mi pecho, después a mis botas y tras pasar a mi trasero. Notaba desconfianza y hostilidad; aunque de vez en cuando se escapaba algún leve gesto de simpatía. Y aún con el barullo, el desorden y la pinta de la gente, me pareció un lugar interesante. Han pasado años de aquello, pero aún recuerdo aquel olor

a tienda de ropa de segunda mano y a cafetería del centro.

Él se asomó por la puerta de una oficinita y habló con alguien el interior. Seguimos avanzando y se acercó a la mesa de otro que discutía por teléfono. El hombre estaba rojo como la grana y su calvicie le remataba el brillo de unas gotitas de sudor. Le dijo algo y el del teléfono asintió con la cabeza. Entonces abrió un cajón del que parecía que fuera a escaparse un rebaño de cabras y sacó unas llaves que le entregó a mi acompañante.

—Ven por aquí, no te me pierdas. —Me dijo—. Y no te acerques mucho a los que llevan grilletes. Algunas veces aprovechan la oportunidad para montar alguna fiesta improvisada.

—¿A dónde coño vamos?

—Esa lengua señorita. ¿No sabes que el secreto para lidiar en esta vida está en la comunicación? La comunicación lo es todo.

—Ya claro, es lo que me digo siempre cuando me disparan un arpón de cazar ballenas un martes ¿sabes? —Le contesté fastidiada.

A él pareció hacerle gracia mi comentario pero en aquel momento había prisa.

—Vamos abajo, a una terminal directa al servidor. Necesitamos un cacharro potente para conectarnos.

—¿Vamos a hackear el sistema de la compañía? ¿A buscar información? ¿A robar secretos?

—No, no. —Rió—. Vamos a hacer una excursión en uno de sus productos estrella. Yo de ordenadores sé lo mismo que de coches. Poco más que las ruedas son la parte que va pegada al

suelo. Nos vamos a dar un paseo por el mundo virtual en el que viste aquello e investigar un poco.

—Pero para entrar necesitas una cuenta...

—Tengo una, ¿no recuerdas que te dije que estuve jugando hasta principios de año?

—Ah es verdad. —Recordé—. Estás en la familia. Si un día me dicen que agrupo con un jugador que resulta ser un poli en la vida real no me lo creo. ¡Oye! ¿puedo hablar con Lily ahora?

—Está en el hospital del centro. Puedes llamarla mientras yo preparo el equipo.

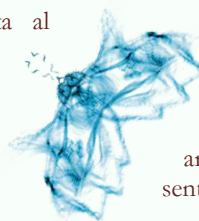
La sala del servidor estaba en los bajos del edificio. Nada más abrirse la puerta del ascensor sentí el aire gélido en mis brazos desabrigados. Una preciosa máquina con núcleos de proceso cuántico se exhibía orgullosa detrás de un cristal de seguridad.

—¿Una sola de éstas para toda la comisaría? Comenté atónita.

—No, aquí se conectan todos los distritos. Desde Laval hasta la zona Oeste. Incluso algunas centrales de otras provincias acceden a este sistema. Es una máquina fabulosa.

Me invitó a usar una terminal y llamé a Lily inmediatamente. Parecía estar bien aunque noté que estaba dolido y quizás algo enfadado por lo que había sucedido. Su novio estaba con ella y parecía tranquila. Le prometí que cuando arreglara el asunto más tarde pasaría a verla. Me sentía culpable y no podía hacer nada para remediarlo.

Cuando desconecté se acercó con una pequeña maleta negra. La puso sobre la mesa y la abrió con gesto de querer darme una sorpresa. Dentro habían cuatro juegos de diademas NOVA. Los modelos al



"ejecutivo" de alta impedancia. Relucientes, en plástico negro brillante con los aros de silicona. Las pulseras que los acompañan tenían un diseño especial, como si fuese un modelo reservado para ventas o para empresas. El juego era precioso. Con aquella interface podías literalmente ir a cualquier parte de la red sintiendo que estuvieses allí de verdad. Y a mí me encantaba esa sensación. Yo por aquel entonces estaba muy colgada con aquello.

—Pero... —dije dubitativa—, aunque vayamos allí ya habrán reparado el error... Tumbaron el servidor; probablemente para parchear el problema.

—Lo sé. —Dijo—. Pero podemos hacer un ataque a su servidor y volver a cargar en la zona los datos antiguos. En la práctica sustituimos los datos nuevos del área por los que estaban antes. Aún están almacenados en tu grabación por lo que esa unidad es un tesoro en estos momentos. De todas formas la jugarreta no durará mucho, su sistema lo descubrirá enseguida por lo que calculo que tendremos poco más de un minuto.

—¿No me dijiste algo sobre ordenadores y ruedas de coche?...

—Puede —Contestó con una sonrisa—, pero de todos modos no soy yo quien lo va a hacer sino un colega mío.

—¿Alguien que trabaja contigo?

—Dejémoslo en que me debe unos favores...

—¿Y dónde está? —Pregunté mirando a todos lados.

—¡Oh vamos! ¿Desde hace cuántos lustros que es necesario estar en el mismo sitio para realizar una gran hazaña?

Me limité a asentir mientras sostenía una de las diademas y la acariciaba con las yemas de mis dedos. Tan suaves, tan... tecnológicas... La definición de deseo en su esencia más pura daba vueltas alrededor de mi cabeza enviando señales rítmicas. Entonces caí en la cuenta de otro problema.

—Espera..., pero si lo hacemos y nos detectan... que lo harán... ¡Nos bloquearán la cuenta! ¡No podremos volver a usarla!

—Sí, las bloquearán; y no, no podremos volver a usarlas..., a no ser claro que mi colega consiga ocultarnos mientras nos da algo más de tiempo.

—¡Pues qué putada! —Dije antes de pensar.

—Escucha. Esto es una cuestión de prioridades. ¿Qué consideras más valioso, la cuenta en ese juego o averiguar qué está pasando? ¿Quieres saber por qué os atacaron? ¿Qué es para ti lo más importante?

Guardé silencio algo avergonzada y le di la razón con un gesto. Había soltado lo primero que se me pasó por la cabeza cuando ya en ese momento estaba algo harta de los juegos, las redes y las putadas que los mortales pudieran sufrir a causa de ellos. De todos modos no estaba segura de si mi cuenta seguiría activa. Al recordarlo temí que la hubiesen bloqueado ya. Se lo comenté.

—Es posible sí. Ya lo había pensado. Pero no lo sabremos hasta entrar de nuevo. De todas formas es muy probable que estén esperando a que vuelvas a conectarte. Vamos, si yo estuviese en su lugar es lo que haría. Es la mejor manera de localizarte, acceder a tu unidad y borrarla si es posible desde su lado; ¡y sin mancharse las manos! Borrarla no debe ser fácil pero si yo puedo llegar a

esa conclusión hasta dónde podrá llegar uno de sus gurús...

—Yo pensaba que los gurús eran los superhéroes de lo que significa "ir a su bola".

—Los gurús son gente corriente y conozco a muy pocos que le hagan ascos a una cifra de varios ceros. —comentó con un suspiro—. Te aseguro que NOVA tiene a los mejores.

Yo ya no tenía más dudas. Aquello era o todo o nada. Lo cierto es que me sentí incapaz de encontrar algún otro argumento que pusiera en duda el plan. Guardé silencio unos instantes. Al final pregunté:

—¿Cuál es tu nick?

—Jareth.

—¿Cuándo nos vamos? —Fue cuanto me quedaba por decir.



El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

4

—¡Guau! ¡Es alucinante! ¡qué pasada!

La sala de espera del juego, un confortable salón con una chimenea siempre encendida, se mostraba más nítida de lo que nunca hube experimentado antes. La sensibilidad de la diadema permitía enviar la imagen directamente al cerebro al triple de la resolución a la que estaba acostumbrada, al igual que el sonido y la realimentación táctil. Con aquella interfaz el nivel de inmersión no tenían nada que ver con el que alcancé alguna vez con mi equipo. Se trataba de una experiencia nueva, muy diferente y mucho más profunda en todos los sentidos. La parte más dolorosa fue aceptar que el sistema que tenía en casa no era más que un montón de chatarra.

—Te presento a nuestro acompañante, más conocido como "Paradox" en sus círculos íntimos. Un "colega" mío —Dijo Jareth con un tono algo sarcástico.

Me hablaba desde su avatar, un humano de cabello largo y negro que, como es lo habitual, lucía rematadamente guapo. Vestía un largo gabán negro; bajo él varios cinturones cruzados con bolsas revelaron algún tipo de personaje vinculado con la magia. Unas botas altas y negras le daban un aire distinguido que resultaba muy interesante.

—Hola guapa. —Me dijo Paradox sin apartar la mirada. Mi aspecto de princesa guerrera no pasaba desapercibida.

Su avatar mostraba a un joven asiático de pelo azul encrespado, complexión ligera y mirada astuta. Parecía sacado de un anime o de una peli épica oriental. Llevaba dos catanas cruzadas a la espalda y vestía un revestimiento de cuero que lo cubría de arriba abajo

junto con unas botas de aspecto ligero. Sin dejar de mirarme con descaro, añadió.

—Veo que te gustan las armas afiladas. Veamos ¿Si le digo algo bonito a la joven guerrera me pondrás un punto negativo en el informe de la condicional? —Preguntó dirigiéndose a Jareth.

—Hoy haré la vista gorda Dox. Te necesito para el trabajito así que no quiero que te sientas estresado y tengas que pedir la baja.

—A mí me vale. —Contestó.

Jareth, dirigiéndose a mí preguntó:

—¿Tuviste problemas al entrar?

—Sí, pasó algo bastante raro. La inmersión me puso en Blackhole¹. Hubieron algunos parpadeos, algo de ruido y finalmente tuve acceso al recibidor. Creo que tenías razón. Me estaban esperando y al entrar al sistema me han dado acceso al juego. Esta cuenta debe estar controlada.

—Dox, ya sabes lo que hay que hacer. Necesito que evites un borrado como sea ¿de acuerdo? Impide que la desconecten. Hoy más de un administrador se va a calentar. Ten los ojos abiertos.

—Tengo la utilidad precisa para el momento justo. —Contestó con aire socarrón mientras me echaba una mirada de reojo.

La puerta de la sala se abrió justo en ese momento, indicando que ya podíamos acceder a la simulación.

¹ Sensación que se experimenta cuando no se tiene ningún tipo de información sensorial. Un confuso estado de oscuridad total muy molesto.

Era la primera vez que me sentía tan nerviosa entrando al sistema. Al salir me di cuenta de que estaba en mi área de reinicio. Una placita junto a unos lavaderos en el poblado donde siempre que terminaba alguna misión me refugiaba para desconectar. Íbamos a tener que dar un largo paseo hasta llegar a al sitio donde encontré el error la primera vez.

—Hay actividad en su línea. —Comentó Paradox refiriéndose a mí. Desde luego que la están monitorizando. Le voy a poner un gancho. Como mínimo podré evitar por un rato que la echen fuera si se cabrean.

—¿Cómo sabes eso? —Pregunté.

—Tengo muchos juguetes en casa guapa. Alrededor de este equipo hay diez más haciendo otras cosas al mismo tiempo para que podamos venir aquí en plan conquistador.

—Dox tiene un equipo especializado y es un crack. —añadió Jareth—. Fue programador en NOVA hace un par de años mientras le daba a otras cosas...

—Eso viniendo de ti es un cumplido. No te reconozco. —Se mofó Paradox.

Menos por la resolución de los olores, que no estaban aún muy conseguidos, el pueblo era un decorado perfecto de luz, sonido y sensaciones capaces de evocar otras nuevas. Un cielo azul se alzaba como telón de fondo recortado tras la campiña, que comenzaba no mucho más allá de donde nos encontrábamos. Una bonita postal de algún lugar idílico en una Centroeuropa que nunca existió, y si lo hizo seguramente fuese algo muy distinto. Para mí era el sitio perfecto. Un lugar que sólo es posible cuando los sueños son capaces de hacerse realidad por medio de la tecnología. Aún hoy lo echo de menos.

El camino iba a ser largo por lo que compré algunas provisiones en la posada mientras mis compañeros esperaban fuera. Aún tenía todo mi equipo y el dinero acumulado. La cuenta estaba tal y como la dejé.

Justo en frente de mí, al otro lado de la barra atestada de barrilillos había un gran espejo. La piel oscura de mi avatar brillaba a la luz del día. Unas rastas blanquecinas me daban un aspecto de leona exótica. Algunas de las placas de la armadura necesitaban algún ajuste pero no había tiempo para eso.

Me sentía muy a gusto con mi personaje. Con mi espada de mano y media a la espalda era capaz de cualquier cosa. Siempre quise ser tal y como la imaginaba: segura de sí misma, sin dudas, sin miedo ante nada, de risa fácil y lengua rápida. Cuando entraba a jugar también ensayaba a intercambiar entre las dos nuestros papeles. Yo en su lugar, ella en el mío. Ayudándonos la una a la otra en ambos mundos. Es como ponerse un traje; un traje de alguien distinto. A todos nos gusta jugar a eso; es el juego más viejo del mundo. Billones se gastan hoy en día sólo para elevar ese juego a su quintaesencia. El poder mágico de la máscara llevado a su nivel máximo de sofisticación. Y siempre sentía tener que volver a dejarla en su caja al terminar; como cuando al final de las vacaciones se guarda una muñeca de valor incalculable. Con los años todo aquello perdería parte de su magia pero su poder seguiría ahí, en alguna parte.

Al salir no dije gran cosa. Repartimos la carga y con un gesto les pedí que me siguieran.

—Por el momento no hay caballos disponibles ni nada parecido por lo que más nos vale darnos prisa. ¡Al trote! Así es como viajan los héroes.

Los otros dos se miraron pero no dijeron nada. Ambos se encogieron de hombros y comenzaron a correr detrás de mí.

Tras abandonar el pueblo avanzamos primero por campos cultivados, más tarde por granjas de caballos y ya en los lindes de la comarca cruzamos algunas propiedades en las que no se veía un alma. Aquí y allá los ricos panales de miel de algún granjero invitaban a echar un vistazo con alguna ahumadera en la mano. Unos hormigueros grandes como montones de paja nos advirtieron de que comenzábamos a adentrarnos en las tierras salvajes. En la distancia se veían viejos castillos abandonados. Lugares que conocía y en los que pasé mucho tiempo buscando aventuras. Me gustaba pasear entre los muros semiderruidos, donde las ruinas de imperios ya olvidados ahora se limitan a dejar crecer la hierba entre sus viejas piedras. Si aquel pasado no era auténtico poco me importaba; por alguna razón se invierte tanto tiempo y energías en asuntos que sólo existen en la imaginación.

Cubiertas de hierba, las colinas se sucedían una tras otra, con riscos encrespados adornando algunas lomas como si fuese espuma de mar. El camino serpenteaba entre ellas de forma graciosa, como en los dibujos infantiles. Una disposición del terreno por cierto que no tenía nada de casual.

Pasó el tiempo. El verde fue amarilleando. Kilómetro a kilómetro se transformó en ocre para terminar desapareciendo hasta la misma hierba poco después. Un terreno pedregoso comenzó a ganar protagonismo y al menos supe que ya estábamos cerca.

Por el camino tuvimos uno o dos encuentros con bestias salvajes. Nada que no pudiéramos resolver con facilidad pues nuestros personajes estaban muy avanzados en sus habilidades. Para mi fastidio cuando

me disponía a cortar en rodajas a una Manticora de lo más inoportuna, Jareth se me adelantó y con su magia la hizo volar en pedazos. Yo lo miré furibunda sin decir una palabra mientras los trocitos del pobre bicho aún aterrizaban a mi alrededor echando humo. Él me miró entre burlón y satisfecho. Paradox estaba deseando intervenir, pero estaba tan ocupado manteniendo el control de sus Rutinas y Utilidades de hackeo que apenas tenía tiempo para nada más. Aunque desde luego, no ahorra en comentarios graciosos de vez en cuando.

Tiempo después, tras un largo camino llegamos por fin al sitio. Era casi de noche y una brisa fresca se levantó del Este. Sensaciones de síntesis pero sensaciones al fin y al cabo. Un vértigo se apoderó de mí por unos momentos; por suerte cuando me quise dar cuenta ya había pasado. Jareth se acercó y me preguntó si me encontraba bien. Asentí con la cabeza, de nuevo algo avergonzada. Fue entonces cuando aprendí por primera vez en mi vida lo que significan los ataques de ansiedad y cuáles son sus efectos. Aquella lección me duraría toda la vida.

—Es aquí, junto a la piedra. —Les dije—. Este es el lugar donde vi la grieta ¿sabes? y..., aquella cosa de luz. Cualquiera diría que estaba flipada.

—¿Lo estabas? —Preguntó Paradox con un sarcasmo que ya había descubierto era habitual en él.

—¡No! ¡Te digo que lo vi! ¿te crees que me he metido en este lío para conseguir un papel en una peli o qué?

—Vale, vale...

Jareth no dijo nada por el momento, paseó por el área un buen rato. Estaba acostumbrado a examinar un escenario cuidadosamente si estaba relacionado con

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

algún suceso. Por suerte o por casualidad una piedra enorme coronada con un arbusto hacía inconfundible al sitio. Entonces comentó:

—Bueno..., vamos allá. ¡Dox!, ¿puedes cargar los datos antiguos?

—Dame un momento. —Su tono le hacía sonar muy eficiente. Se quedó quieto con una expresión inerte en el semblante y la mirada vidriosa. Parpadeaba respirando lentamente. En verdad era muy difícil saber si allí había alguien.

Pasaron unos minutos. Un cuarto de hora más tarde estaba a punto de tener un ataque de nervios. Jareth me miraba de vez en cuando y sonreía sin decir nada. Una sola vez me dijo:

—Ten paciencia, todo saldrá bien.

Poco después su profecía se hizo realidad. El suelo comenzó a brillar primero y a vibrar levemente después.

—Bueno. Vamos allá. —Dijo Paradox a mis espaldas. Yo no podía apartar la mirada del suelo. Me moría de curiosidad.

Una zona de unos veinte metros de diámetro comenzó a volverse gris. Primero desaparecieron los elementos del terreno, le siguió la textura y poco después el resto de los detalles. Un círculo irregular de polígonos se hizo visible. El efecto transmitía una sensación muy extraña, como si estuviese pintado o cubriendo la zona en lugar de ser el suelo el que se desintegrara por momentos. Uno espera encontrarse un boquete, una cueva o una zona carbonizada, pero cuando un efecto rompe el contexto de lo que intentas creer como real la mente se hace un lío.

Acto seguido los polígonos de la malla comenzaron a moverse. Sus vértices se desplazaron a

otras posiciones. La geometría adoptaba otra forma. Al final se abrió como una lata reventada hacia dentro con la punta de un cuchillo. Me recordó al efecto que tendría una voladura con explosivos si el suelo fuese un enrejado de alambre; bueno, es que en realidad se trataba de algo muy parecido.

Una anomalía con forma de grieta de unos tres metros de largo por uno de ancho apareció ante nosotros. El interior era de una negrura absoluta, sin sombras ni reflejos. La luz del mundo digital no podía penetrar en ella; para las leyes que la controlan aquello no existía.

Los tres nos miramos sin saber qué hacer. Al final Paradox rompió el silencio:

—Bueno colegas, si vais a hacer algo hacedlo rápido porque yo registro montañas de actividad. Unos cuantos tipos muy nerviosos están tratando de corregir el ataque terrorista y echarnos fuera en alguna parte. Lo que daría por ver sus caras...

Pocos segundos después la grieta comenzó a emitir una luz brillante. La misma que había visto la otra vez. Al principio resultó cegadora, pero se fue atenuando lentamente hasta que una imagen comenzó a hacerse visible. Me recordó a muchas películas de acción que había visto, cuando la panza de un avión de carga se abre y se aprecia el suelo desplazándose mucho más abajo. El efecto era similar. Se distinguía una ciudad moderna durante la noche, con sus miles de luces decorando las estructuras. Las torres de los edificios de oficinas estaban iluminadas como árboles de Navidad.

—Imagino que no queda más remedio que echar un vistazo. ¿Te apuntas? —Preguntó dirigiéndose a mí.

—¿Entrar ahí? ¡Joder!, ¡joder! ¡No! ¡Bueno, qué coño! ¡Vale! ¡Vamos! ¿Y tú Dox? ¿Qué piensas?

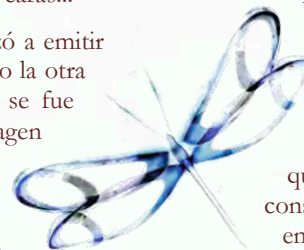
—¡Meteos ya en el puto agujero! Si eso es un enorme retrete alguien tiene que tirar de la cadena. Hagáis lo que hagáis yo tengo que aguantar el chaparrón. Pero no soy tan buen samaritano. En cuanto os larguéis desconecto por mi propio bien. Están atacando mi sistema y cuando lo consigan como no me haya largado me voy a quedar hecho una acelga. Jareth, ¡me debes una! ¡Ya he perdido tres sistemas dedicados que me costaron un dineral! ¡Esos hijos de puta! Cuando os piréis ya no podré ayudaros más. ¡Estamos en paz!

—Gracias Dox, no lo olvidaré. Venga Andrómeda, a la de tres. Uno..., dos...

No terminó porque el muy cerdo me agarró del brazo y me empujó con él. Caímos al vacío como si hubiésemos saltado de mi avión imaginario.

Yo estaba aterrorizada. La imagen del retrete de Paradox, que en otra situación habría sido hasta graciosa, aquí me parecía una idea escalofriante. Incluso en aquel momento sentí preocupación por el hacker, que se quedó allí arriesgándose a las consecuencias. No entendí por qué hizo aquello en aquel momento aunque más tarde descubriría que sus razones eran muy conmovedoras.

La caída no tuvo nada de agradable. De repente todas las sensaciones que percibía se multiplicaron por cien. El aire era gélido y la sensación en el estómago al precipitarnos no tenía nada de irreal. La ciudad esperaba allá abajo lista para recibirnos cuando nos estrellásemos contra el suelo. Sentí que iba a morir, y todo se volvió oscuro...



Cuando volví a abrir los ojos lo primero que recuerdo fue el cielo estrellado sobre mi cabeza. Estaba tendida en la hierba; era de noche en una zona iluminada por unas farolas que se sucedían a lo largo de un pequeño paseo. A unos tres metros había un banco de parque. Alguien dormía en él cubierto con unos periódicos; roncaba sin parar, lo que no dejaba de ser tranquilizador. Al incorporarme descubrí a Jareth a pocos metros de mí. Parecía dolorido y trataba de levantarse. Sobre los árboles se veían las torres de unos rascacielos iluminados en la noche. Todo había resultado tan real que el corazón aún me latía con fuerza. En aquel momento estaba convencida de que habíamos despertado en alguna parte en el mundo real. Que alguien había cogido y arrojado más tarde nuestros cuerpos en un parque.

—¿Qué coño ha pasado? ¿Cómo hemos llegado aquí? ¿Quién nos ha sacado de la simulación? — Fui soltando sin poder controlarme.

Jareth echó un vistazo alrededor y entonces me miró.

—Andrómeda, ¿es que no te has dado cuenta de que seguimos con el aspecto de nuestros avatares?

No me lo podía creer. ¡Cierito! Seguía con el aspecto de mi guerrera. Enseguida noté la espada a mi espalda. Las placas de la armadura. Me miré los brazos. La piel oscura y brillante. ¡Todo! ¡Todo parecía tan real! Jamás había visto nada igual.

—Debe de tratarse de una simulación muy precisa... —Comentó Jareth mirando en todas direcciones.

Señaló entonces a los rascacielos que se levantaban al fondo.

—Imagino que es una simulación de nuestro mundo con alguna vuelta de tuerca. Debe estar en

periodo de pruebas. Seguramente es una Beta y por eso no hemos oído hablar de ella.

Nos incorporamos. Él estaba algo dolorido y un poco mareado. Cuando me di cuenta lo estaba sujetando.

—Espero que Dox esté bien. —Dijo—. No me perdonaría que le hubiese pasado algo. El sistema puede hacer un ataque a la diadema para convencer a un hacker con argumentos convincentes... Pero él es el mejor que conozco. Espero que esté bien... —Se repitió esto dos veces más para sí mismo.

—¿Y qué hacemos ahora? —Pregunté sin poder pensar con claridad.

Como si alguien hubiese escuchado mi pregunta de súbito se levantó una brisa. Algunos envoltorios de una papelería cercana comenzaron a revolotear, dando vueltas sin parar. Los periódicos que cubrían al individuo que dormía en el banco salieron volando, pero él no se dio ni cuenta. Un pequeño punto de luz apareció flotando a un metro del suelo delante de nosotros. El punto se hizo más y más brillante y comenzó a cobrar forma. Unas finísimas líneas fueron tejiendo la geometría de una forma humana.

Ante nosotros apareció una mujer de cabello largo y blanquecino. Parecía muy dulce. Su piel era muy clara, con el cutis perfecto. Parecía un modelo de anuncio, incluyendo el maquillaje y los arreglos digitales que los acompañan. Vestía con un traje sencillo de dos piezas de tipo ejecutivo. Pantalón y chaqueta, pero de alguna marca muy costosa. Incluso su postura era de manual, con los brazos extendidos y cayendo livianos a ambos costados, sin cruzarlos o de hacerlo al cambiar de postura, tocándose levemente con la punta de los dedos. Su aspecto no era casual, estaba cuidadosamente elegido para resultar agradable a la mayoría.

Con una voz bien templada, dulce pero enérgica, se dirigió a nosotros sin dejar de sonreír:

—Ya seáis criaturas de naturaleza digital o usuarios con base de Carbono os doy mi más cordial bienvenida a Edén. Un sistema virtual y el escenario del programa de televisión "El mundo de Wayne", cuyo estreno está previsto para el mes que viene en la cadena XXV. ¡No os lo perdáis!

—Mi designación es Betty. Soy una Inteligencia Artificial de Clase X de última generación. Mi función principal consiste en servir de soporte virtual al usuario; lo que se conoce como una aplicación de Relaciones Públicas. A partir de ahora espero que me consideréis vuestra asistente personal. ¿Qué es lo primero que os gustaría saber?





PRINCIPAL ()

```
>Scroll 1.0 se ha ejecutado con éxito.
>Iniciando aplicación BETTY Cargando...
>BETTY Software por Cyberdyne Systems ©2056. Inteligencia
Artificial (IA) de soporte al usuario. Nivel 12. Clase X.
Versión 39.4
>Accediendo a la base de datos "Edén 1.0".
>Iniciando...
```

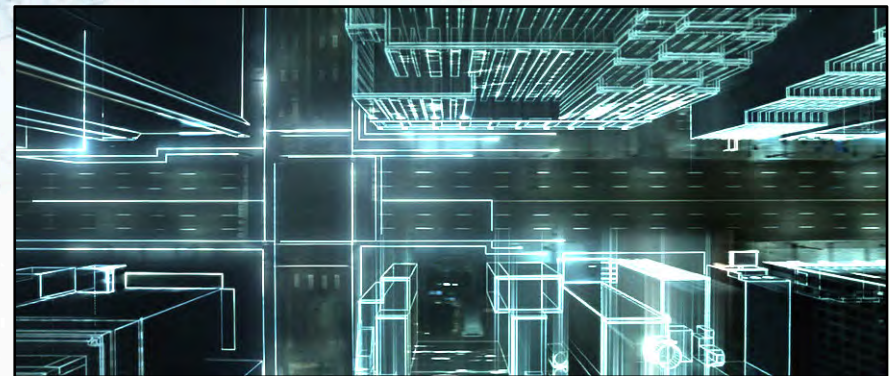
Seas un usuario con base de Carbono o una criatura digital te doy la bienvenida a **Edén**. Tu nuevo hogar a partir de ahora. Un vasto y complejo mundo virtual desarrollado por la empresa "SISTEMAS NOVA" que lleva más de tres años en funcionamiento. Con más de 9 millones de usuarios de todo el mundo Edén, también denominado "El mundo de Wayne en honor a su fundador, ha demostrado ser líder absoluto de ventas auspiciando que la corporación NOVA sea considerada el referente actual en cuanto a tecnología punta en mundos virtuales. No sin razón sus clientes nunca olvidan su lema: *"Al jugar con la realidad no te la juegues, confía en NOVA."*

El mundo de Wayne es una aventura para el sistema de reglas del juego SCROLL 1.0. Es perfecta para introducirse en los fundamentos del juego al mismo tiempo que propone una ambientación con muchas posibilidades para desarrollar más aventuras. Su función principal es proponer un punto de partida a los jugadores. Si consiguen abandonar el Sistema sirve a su vez de puente a todo un universo digital que les está esperando.



LA AVENTURA EN CINCO LÍNEAS

Los personajes descubren la verdad que se esconde tras el sistema creado por la empresa NOVA para la joya de sus mundos virtuales, **Edén**. Este conocimiento pueden hacerlo público si consiguen escapar de la simulación y del control de la compañía encontrando una salida de su sistema. Para lograrlo deben antes rescatar a su fundador, el muchacho llamado Wayne, preso en el mismo mundo que ayudó a crear.



ANTECEDENTES

El mundo virtual más famoso y que cuenta con más usuarios en la actualidad es sin duda El mundo de Wayne, más conocido como **Edén**. Una realidad de síntesis que permite a los usuarios que lo deseen —y siempre que puedan pagarlo por supuesto— hacer una copia de su consciencia y "migrar" a un nuevo mundo, abandonando definitivamente su cuerpo físico si así lo desean. En esta nueva frontera que existe más allá de la realidad no tienen que preocuparse de los sinsabores y el hastío que supone la realidad física. Sus ataduras quedan atrás para alcanzar una nueva dimensión en la que sólo cuenta la libertad de su "yo" más esencial.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

En el momento y lugar donde transcurre esta aventura, convertirse en una entidad consciente digital para los usuarios no tiene rival en cuanto a prestigio y sofisticación se refiere. La decisión de abandonar una existencia lastrada por los inconvenientes de la Realidad Básica es el paso más trascendente que puede realizar un ser humano de nuestro tiempo. Algo que no está accesible para todos desde luego, sólo para los más aptos y con las cuentas corrientes más importantes. Al fin y al cabo, nadie quiere un mundo perfecto habitado sólo por incapaces.

La selección de los miembros de la comunidad que habita en Edén se realiza con un sistema sencillo pero muy eficaz: si tienes éxito y dinero en el mundo físico es que has demostrado tu valía en la sociedad y por lo tanto, las puertas a Edén estarán abiertas para ti. Si por el contrario necesitas conocer el coste del servicio es que éste no es tu sitio.

EXPLORANDO EDÉN

Edén consiste en **una Simulación Ultradetallada** del mundo físico muy similar a la realidad de los seres humanos a mediados del siglo XXI. Pero con una gran diferencia: el trasfondo de algunos mundos de ficción se mezcla con la realidad sintética aparente para poder experimentar **la realidad ficticia de muchas series de televisión, comics, películas, videojuegos y novelas**. Lo que incluye la posibilidad de añadir muchas más con cada nueva actualización.

En Edén un usuario "vive" literalmente dentro de estas obras, pudiendo incluso participar en tramas relacionadas con muchas de ellas. Todas conviven juntas componiendo una realidad alternativa en la que todo es posible. De este modo, no es raro que al girar una esquina uno pueda encontrarse de frente con la escena de una de sus películas favoritas, tomarse una copa con un personaje conocido, tener un romance con alguno muy admirado, acompañar al héroe de una novela o de un cómic en el desempeño de alguna misión acorde con su perfil o formar parte del grupo de investigación de alguna serie policiaca muy famosa. Por suerte, pese a los peligros que esto implica la muerte de un personaje en Edén es aparente, nada más que un inconveniente que le obliga a volver a su área de reinicio.



En Edén existen dos tipos de usuarios. Los **"Ciudadanos"** y los **"Residentes"**. Cada uno tiene una serie de privilegios y un nivel de acceso a los contenidos de la simulación que depende de la cuota de acceso que esté dispuestos a pagar y a su grado de compromiso.

Los **Ciudadanos** son habitantes de pleno derecho. **No superan más del 7% del total de usuarios** que visitan Edén cada día. La mayoría lo componen las copias de las actividades cerebrales de muchos usuarios humanos que han optado por mantener su residencia fija en la simulación. Viven sus vidas dentro de ella como entidades digitales conscientes que habiendo sido humanas en el pasado llegó un momento en el que decidieron darle la espalda al mundo físico. ¿Las razones además del prestigio que esto supone? Muchas en realidad, pero vencer a la muerte suele ser la más frecuente. Alcanzar el estatus de Ciudadano es muy difícil pues precisan de mucho espacio en la simulación para almacenar sus datos. Existe una lista de espera muy extensa de usuarios que están deseosos de alcanzar ese grado.

Los **Residentes** en cambio son usuarios que acceden a través de sus terminales desde el mundo físico con la libertad de poder mantenerse en línea el tiempo que quieran. La información que almacenan sus personajes es muy reducida en comparación con un Ciudadano por lo que, aunque existe lista de espera para permitir el acceso a los nuevos, esta es mucho más razonable. A menudo este tipo de usuarios no puede interactuar con los de nivel Ciudadano a no ser que éstos lo deseen; uno de sus muchos privilegios.

Además, existen en el mundo miles de IA de mayor o menor potencia cuya función principal es poblar el mundo virtual. Se denominan **Figurantes**. Todos estos programas disponen de una programación adaptada a sus funciones por lo que asumen que su mundo sintético es el único que existe. Están diseñados para llevar vidas similares a las de los seres humanos y cumplen funciones muy diversas; desde actuar de vigilantes del mundo hasta servir como simples extras anónimos. Pueden progresar, aprender y tomar decisiones, pero la consciencia de su existencia se limita al mundo para el que han sido generados. Por otra parte, como programas son propiedad de la compañía por lo que no poseen ningún derecho. Los administradores del sistema pueden reubicarlos, modificarlos o retirarlos a su conveniencia.

El mundo de Wayne tiene una particularidad que lo hace especialmente atractivo para sus habitantes y es que en él se desconoce qué sucede en la Realidad Básica (o mundo físico). Se trata de **un sistema cerrado por completo al exterior**. Esta condición es una de las cláusulas a la hora de firmar el contrato y todos los usuarios de nivel Residente que acceden temporalmente tienen prohibido el intercambio de noticias en ambos sentidos. Existe por supuesto un sistema de filtrado muy eficaz de toda la información que se genera en la simulación, por lo que una violación de la normativa tiene como consecuencia el bloqueo inmediato de la cuenta de Residente y la expulsión del usuario, además de otras sanciones de carácter penal. No obstante no suelen producirse filtraciones ya que son los propios usuarios los más exigentes por su estricto cumplimiento, que no dudan en denunciar de inmediato a todo aquel que incumple las normas.

Una cláusula de secreto en ambos sentidos muy necesaria pues la existencia de unos pocos elegidos es transmitida en los medios de comunicación como una **Telerrealidad** o **Reality Show**, habiéndose convertido en el programa más famoso de nuestro tiempo. De este modo la simulación funciona a la vez como un mundo virtual y como un programa de televisión donde los espectadores, que me atrevo a decir lo forman todos aquellos a los que les es imposible obtener la categoría de Ciudadano, pueden seguir la vida en directo de algunos de sus habitantes.

El programa de televisión interactivo y siempre en riguroso directo llamado "**El mundo de Wayne**" es líder de audiencia en la actualidad de la **Cadena XXV**, y lo ha venido siendo de forma ininterrumpida desde su nacimiento hace tres años. Ningún otro programa de las miles de cadenas que existen se han acercado siquiera a amenazarlo en la parrilla de emisión. Además de los medios de difusión tradicionales el programa se transmite vía red por muchos de los canales existentes y es posible verlo y participar en él desde cualquier dispositivo imaginable.

Los Ciudadanos seleccionados para participar como concursantes continúan, sin saberlo en muchos casos, llevando unas vidas que se vuelven públicas. Unas vidas por cierto que no puede decirse que sean muy normales pues suelen estar plagadas de excentricidades. Y es que la existencia en forma digital pasa factura a una consciencia humana nativa. Un usuario que decide

digitalizar sus procesos neuronales tras despertar dentro de un sistema virtual debe asumir su nueva condición. Un proceso muy delicado que conduce irremediamente a un cambio muy profundo de su psicología y que va acompañado a su vez de daños irreparables. Por lo tanto, muchas mentes que una vez fueron humanas se habitúan a vivir en su nuevo entorno, aunque sufriendo alteraciones irremediables en su psique. Otras no lo soportan por lo que deciden poner fin a su existencia no sin antes sufrir una época de gran confusión. Una consecuencia menor si se aspira a una existencia superior y un proceso que no es apto para los débiles.

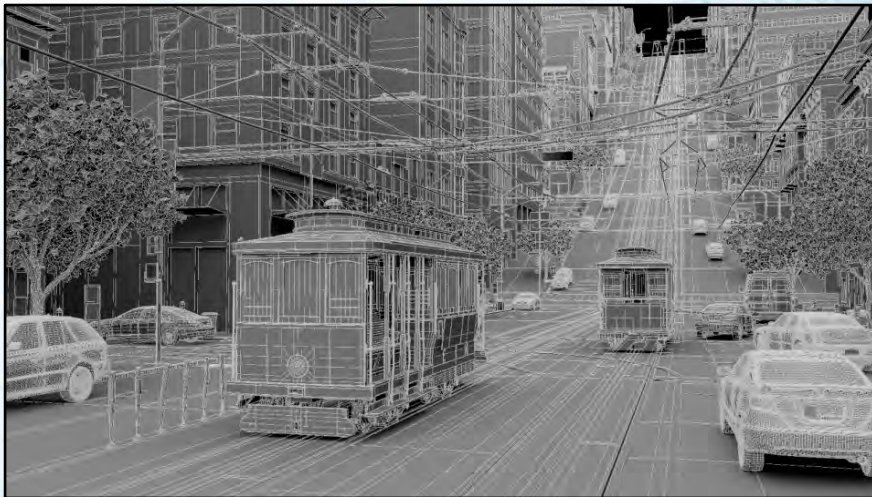


Todas estas circunstancias, que ya de por sí suponen una delicia para los espectadores al ser una fuente de situaciones hilarantes, se complementan con una posibilidad que sus productores consideran uno de los elementos clave del éxito. **El espectador tiene la posibilidad de influir en el mundo digital para manipular las vidas de los participantes del Reality Show**. Disponen de la capacidad de interactuar con el mundo virtual para que sus decisiones afecten a la realidad de sus usuarios. Este es uno de los principales motivos por los que sus seguidores registran unos altísimos niveles de adicción, convirtiéndolos en los más fieles que haya habido jamás en la historia de los medios.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Sus decisiones no afectan de forma directa a los personajes. La interacción es limitada y se consigue mediante un sistema de votaciones sobre un conjunto de opciones preestablecidas en producción. Esta tiene como resultado que se generen conflictos en la vida de los Ciudadanos escogidos, que nunca saben si las circunstancias a las que se enfrentan son producto del azar o de las decisiones de la audiencia. Sus distintas reacciones, en muchos casos de perplejidad ante el rumbo que toman los acontecimientos, genera la fidelidad de un público que disfruta viendo como los personajes se van enfrentando día tras día a situaciones de las que son responsables.



No hay límites a la gravedad de las consecuencias que pueden tener las elecciones de los espectadores por lo que sus decisiones pueden conducir al personaje virtual a su muerte aparente. Si por ejemplo el público decide por unanimidad que el personaje puede sufrir un accidente habrá muchas posibilidades de que esto suceda. En ningún caso la decisión de la audiencia fuerza directamente el que se produzca, por ejemplo desviando el vehículo del personaje directamente o cualquier otro contra él. Lo que genera con sus elecciones es un conjunto de condiciones que hagan favorable el suceso, como por ejemplo una avería en los semáforos o un accidente en las inmediaciones que desencadene una serie de acontecimientos. La idea tras ello es que el

personaje elegido **siempre tenga la posibilidad de evitarlo**; algo que depende de sus acciones, de su habilidad y por supuesto de algo de suerte.

Los espectadores asumen que la muerte del usuario durante el Reality Show sólo es aparente al igual que ocurre con el resto de los usuarios normales. En consecuencia el participante queda fuera de juego; un recurso para el espectáculo. La compañía afirma que todos sus datos están siempre asegurados y a salvo.

De este modo, dependiendo del resultado y según la creencia general, a los participantes puede sucederles lo siguiente: si el participante muere durante la emisión el usuario es condenado al **Laberinto** y no se vuelve a saber de él. En el improbable caso de que el participante sobreviva pero que no cuente con el favor del público es desterrado a una instancia del sector llamado **La cabaña**. Sobrevivir al programa pero perder el favor de la audiencia permite que el participante recupere su privacidad aunque perdiendo el derecho a interactuar con el resto del mundo virtual. Por último, en caso de sobrevivir y siempre que cuente con el favor del público el participante se proclama vencedor. El ganador se asegura un sustancioso premio y un lugar de honor en un sitio muy especial dentro de la simulación, **El Jardín del Edén**. Un entorno exclusivo lleno de privilegios símbolo del más alto estatus social al que se puede aspirar en el mundo virtual. En él los ganadores se convierten en dioses que de ahí en adelante participan en su administración.

Pero la realidad es que se gane o pierda en el programa **todos los datos del usuario siempre son borrados del Sistema**, por lo que desaparece. Algo que se lleva a cabo enviando agentes que terminen con él más tarde. Los personajes que sucumben durante el seguimiento del Reality Show lo hacen de verdad. Su destino en el Laberinto, en La Cabaña o en el Jardín es una mentira. El premio o el castigo sirve como excusa para justificar su desaparición pública e impedir que otros puedan descubrir la verdad sobre su destino.

Esto es una necesidad para la empresa pues la cantidad de espacio de almacenamiento que precisa una consciencia humana digitalizada es colosal. La cantidad de usuarios de nivel Ciudadano que se puede mantener activa es limitada por cuestiones de capacidad de proceso. No es posible superar el 7%

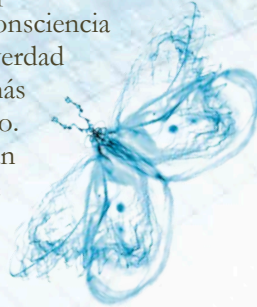
de esa cantidad con la tecnología actual, una limitación que es mantenida en secreto. Se utiliza pues el programa de TV como pretexto para liberar espacio y recursos que permitan la entrada a nuevos usuarios de nivel Ciudadano. Una importantísima fuente de ingresos solamente en el proceso de escaneado y copia de la mente del interesado.

El espectador del programa desconoce los detalles reales que acompañan a sus elecciones; muchos otros no están interesados en saberlo. Aunque hay algunos que lo intuyen eso no cambia la situación. Un enorme porcentaje, lo que incluye a muchos usuarios Residentes, considera a los habitantes de Edén criaturas artificiales. Es decir, programas creados para el espectáculo. Y desde luego muy pocos se imaginan que los datos de una consciencia digitalizada pudiera ser borrada por la propia compañía. La verdad es que para ésta, sea cual sea su origen, esos datos no es más que información que puede ser borrada de ser necesario. Aunque se podría recurrir a la tecnología para sustituir a un usuario de origen humano pues el nivel de sofisticación de una IA está muy avanzado en la actualidad¹, la experiencia ha demostrado que ésta no tendría ni de lejos los rasgos de personalidad, el caótico nivel de respuesta, la originalidad en sus acciones y el grado de excentricidad que posee una consciencia humana completa codificada en formato digital. Del mismo modo, cualquier programa que es considerado un Figurante del sistema está destinado a cualquier decisión de la audiencia por arbitraria que sea. Lo más normal es que no haya miramientos a la hora de destruirlos, algo que el público trata de conseguir por diversión siempre que puede.

El seguimiento público durante el programa se centra como ya he dicho en los usuarios seleccionados de nivel Ciudadano. Aunque hay muchos que no querrían participar de esta exhibición otros estarían encantados de presentarse voluntarios para hacer pública su existencia virtual pese a las consecuencias. No obstante, la condición necesaria para entrar en el grupo de los elegidos es

que un usuario de nivel Ciudadano haya infringido la ley de su mundo virtual lo que conlleva la pérdida de sus derechos de usuario. El Sistema Edén cuenta con unas leyes muy estrictas que no tolera una infracción de sus políticas. Todos los usuarios Residentes las firman cada vez que acceden al Sistema. Los de nivel Ciudadano disponen de tiempo suficiente para consultarlas antes de realizar la transferencia de su mente al sistema. Por desgracia son muchos los que no se molestan en leer todos los apartados, divididos en 167 cláusulas a lo largo de unas 800 páginas escasas, por lo que no es raro que surjan algunas quejas de vez en cuando.

Así pues, un retraso o incumplimiento en el pago de las cuotas por ejemplo, se haya detectado alguna irregularidad en sus cuentas o se haya infringido alguna de las muchas leyes que rigen la simulación tiene como consecuencia que el usuario entre a formar parte de lo que se considera "**La Reserva**", el grupo de usuarios a los que se considera criminales. De la lista se genera un perfil público que es sometido a escrutinio de los espectadores. En un momento dado realizan una votación para saber cuáles serán los elegidos en la siguiente temporada del programa. Los que no son elegidos son encerrados en "**El Laberinto**" en espera de su sentencia. La auténtica prisión de Edén.



¹ NdE: En el trasfondo de ficción del mundo físico en el que existe este sistema, se entiende.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

LA CREACIÓN DE EDÉN

Edén tiene unos orígenes bastante curiosos y comienzan con un muchacho llamado Wayne. Una figura mediática que tuvo mucho éxito hace algunos años en las redes con su canal de video titulado: "El mundo de Wayne", difundido por la red y visto por millones de personas de todo el mundo. En su canal trataba todos los temas relacionados con sus pasiones como los videojuegos, las series, las películas de fantasía, de acción y de ciencia ficción, los comics, los juegos de rol y de mesa..., y el rock duro.

Su éxito no pasó desapercibido para los ejecutivos de algunas compañías de medios de comunicación, que no tardaron en interesarse por su programa, ofreciéndole la posibilidad de emitirlo desde sus estudios. Al principio Wayne llegó a aceptar una de estas ofertas, pero tras unos dos meses de prueba pronto se dio cuenta de que la naturaleza de su programa no podía perdurar bajo la presión de los productores, por lo que abandonó su apoyo y siguió elaborando su programa como siempre, junto a sus amigos, con sus propios medios y desde su propia casa.

Y todo habría seguido así de no surgir un hecho muy desafortunado en su vida. Cuando todo parecía ir bien de repente Wayne enfermó de gravedad, siéndole diagnosticado una enfermedad incurable que afectaba a su sistema nervioso. Su vida dio un vuelco y tuvo que afrontar que apenas le quedaban unos cuantos meses de vida; un plazo que podía extenderse hasta dos años si se sometía a un fuerte tratamiento a base de paliativos con fuertes efectos secundarios.

La verdad sobre su estado de salud no tardó en filtrarse en las redes y hacerse pública. Wayne tomó entonces la decisión de comentarlo él mismo a su audiencia y anunciar el fin de su programa cuando ya no estuviese en condiciones de proseguir con la actividad. Esto no hizo más que aumentar su prestigio, haciendo su programa aún más conocido. Recibió muchísimas palabras de apoyo, regalos e incluso un fondo de financiación desinteresada organizado por sus fans para la realización de su canal. Wayne siguió trabajando como siempre sin perder la ilusión por su proyecto y en poco tiempo su programa llegó a ser el más visto de toda la red. En uno de ellos

comentó una vez lo mucho que le gustaría existir en un mundo donde fuese posible experimentar las sensaciones que le transmitían todas esas series, películas, comics y videojuegos que tanto amaba.

Un ejecutivo de una importante compañía de medios llamado **Thomas Balanders** vio en estas declaraciones una gran oportunidad. Donde todas sus anteriores propuestas habían fracasado estaba convencido de que la fama de Wayne podría servirle para cumplir sus propias ambiciones. Balanders se encontraba en aquel entonces en el peor momento de su carrera. Sus proyectos no habían cuajado, haciendo que la empresa en la que trabajaba, "Sistemas NOVA", tuviese que afrontar las pérdidas. Preparó entonces un nuevo proyecto en la que ésta arriesgaba muy poco si todo salía como él esperaba y lo presentó a la directiva. Dada la naturaleza de la idea recibió el visto bueno aunque dejándole claro que era su última oportunidad de traer beneficios a la compañía. Si volvía a fracasar estaría en la calle y con pocas posibilidades de trabajar para cualquier otra.

Visitó entonces a Wayne en su propia casa y le hizo una propuesta. La idea consistía en lo siguiente: Wayne propondría a su audiencia la financiación colectiva y parcial de un mundo virtual de cuya realización se encargaría Sistemas NOVA. La campaña de financiación de llevaría a cabo en las redes de comunicación mediante una plataforma de recaudación. Todos los mecenas que participasen se asegurarían un lugar especial como **Residentes** en el mundo virtual, incluyendo un paquete de ventajas. El mundo que le propuso no era ni más ni menos que algo similar a lo que había comentado él mismo en uno de sus programas.

Sería su mundo ideal, "**El mundo de Wayne**" diseñado para y por sus seguidores. Él podría gestionarlo con privilegios de administrador como quisiese. La compañía asumiría los costes que faltaran del proyecto. A su vez, se comprometían a realizar una copia completa de sus procesos cerebrales para digitalizar su mente. Un proceso bastante caro por cierto, que le permitiría escapar de la muerte y vivir para siempre en el mundo que siempre había soñado.

Para Wayne la propuesta supuso un shock pues no esperaba que algo así pudiese ocurrirle. Y aunque pidió algo de tiempo para pensarlo no podía evitar

dejar de darle vueltas. Todo iba a su favor si aceptaba, incluyendo obviamente poder evitar su final, algo con lo que ya contaba Balanders. Finalmente tomó la decisión de ir adelante con un proyecto con el que se fue entusiasmando cada día más. Firmó el contrato con Sistemas NOVA y preparó la campaña de financiación desde su propia dirección en la red. Ésta tuvo lugar dos meses después y fue un éxito arrollador. Se recaudaron millones en pocas semanas que completaron el 83% del presupuesto total del proyecto. La compañía podía permitirse el lujo incluso de aportar algo más y expandir las capacidades del mundo virtual, invertir en capacidad de proceso para ejecutar la simulación y desarrollar una fuerte campaña publicitaria.

Edén tardó en completarse casi dos años. Al principio faltaron muchas secciones, pero al cabo de ese tiempo contaba ya con todo lo necesario para poder ejecutar un núcleo del programa sólido y estable. Algunos meses antes, con su salud muy deteriorada, Wayne había sido trasladado a los laboratorios de la compañía donde se realizó la copia de su consciencia, que fue digitalizada y guardada en las unidades de almacenamiento a la espera de que el mundo virtual estuviese terminado. Finalmente el cuerpo biológico de Wayne murió en el mundo físico, rodeado de sus amigos y de las cosas que más les gustaban, pero su mente prevaleció en el mundo digital. La empresa descargó la copia digitalizada en la simulación una vez ejecutado su programa principal. En ese sentido cumplió su promesa, al menos hasta esa parte...

Pero la directiva no estaba dispuesta a dejarle el control de su obra a la mente digital de un muchacho, que se negó en rotundo a convertir la simulación en un *Reality Show* cuando se le comunicó que se iba a incluir esa opción. Una idea original que Balanders ya había previsto en su proyecto inicial pero que tuvo mucho cuidado de mantener en secreto. Para evitar cualquier obstáculo la compañía puso a Balanders al frente de la simulación como administrador del sistema y comenzó a explotar el entorno virtual, no tardando en obtener grandes beneficios.

Solamente con el arranque del programa de televisión en una estructura de Telerrealidad la simulación brinda a la compañía ganancias netas que se manejan en millones mensuales. El mundo no sólo reporta beneficios como entorno virtual sino también como espectáculo mediático. Eso sin contar los beneficios que se obtienen al generar una copia de la mente de un nuevo

usuario. El coste de la copia completa de una consciencia humana por ejemplo cuesta cifras de seis ceros en adelante, dependiendo de los recuerdos que se desee conservar y de la cantidad de espacio que estos ocupen. La cuota de usuario Residente comenzó costando el sueldo medio de un trabajador medianamente remunerado por lo que al principio la clientela fue muy selecta. Un mes después del inicio, cuando la compañía comenzó a obtener beneficios rebajaron la cuota, lo que no hizo más que atraer a una avalancha de nuevos usuarios deseosos de experimentar la simulación. De este modo, el programa y la simulación de El mundo de Wayne se ha convertido en un fenómeno social y cultural.



Balanders, cuyo prestigio profesional había remontado hasta lo más alto estaba obsesionado con su proyecto, lo que provocó que quisiera controlarlo desde dentro y experimentarlo en todas sus facetas. Decidió hacer entonces una copia de su consciencia e introducirse también en el Sistema. Deseaba dedicación plena por lo que dejó su cuerpo en estado de conexión permanente al cuidado de un equipo médico y transfirió todos sus procesos mentales a la simulación; unos cuidados que pagó de su propio bolsillo. Una vez en el sistema asumió el control absoluto y reemplazó a Wayne, invocando una de las cláusulas del contrato en la que se estipula que todo código de programa, ya sea una consciencia humana digitalizada o una IA, se consideran propiedad de la compañía. Sólo su usuario físico, que es considerado la copia fuente original, puede hacer valer sus derechos como ciudadano del mundo real de ser necesario. De ese modo Wayne no posee en estos momentos ningún derecho

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

como entidad digital. Su cuerpo ya ha desaparecido por lo que no puede reclamar como usuario. No así Balanders, que aún digitalizado su cuerpo continúa respirando en alguna parte. Y es que siempre, siempre, hay que leer la letra pequeña.

En este momento los usuarios de Edén continúan creyendo que Wayne es el administrador jefe de su mundo virtual y quien toma las decisiones. Pero lo que muy pocos saben es que Balanders ha revocado sus privilegios de administrador y lo ha encerrado en un sector llamado "**La casa de las mil ventanas**". Es Balanders quien mantiene el control absoluto del Sistema.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Primer acto

Algunos o todos los personajes asisten a la muerte de un usuario de nivel Ciudadano en unas condiciones muy extrañas. Durante el suceso descubren que la compañía oculta muchos secretos a sus usuarios. Entre ellos que Wayne, el fundador del entorno y al que se asume llevando una plácida existencia como administrador del Sistema en **el Jardín del Edén**, en realidad está cautivo por la compañía en su propio mundo. Si los protagonistas desean averiguar la verdad deberán tener la iniciativa de querer investigar algo más.

Las pistas los conducen a buscar al **Relojero**, una entidad digital que puede darles más información. Se encuentra en el **Sector 4**, una zona restringida a los usuarios a la que sólo tienen acceso los administradores. Cuando lo encuentran les cuenta la verdad sobre el mundo virtual y el destino de los usuarios que mueren durante el Reality Show. Su destrucción implica la pérdida real de toda su información. En otras palabras, técnicamente cuando el usuario muere lo hace de verdad.

Una vez descubren la verdad y si no desean correr su misma suerte deben buscar un medio para escapar de la simulación y denunciar lo que sucede en Edén. Esto sólo es posible si encuentran una salida del Sistema. Para encontrar más respuestas el Relojero les dirá que deben buscar a **El Coleccionista**. Una misteriosa figura que en todo momento cambia de

localización. Pero encontrarlo no es nada fácil por lo que El Relojero les entrega una brújula que puede ayudarles en su tarea.

Segundo acto

Para localizar al Coleccionista deben rastrearlo con el objeto. Habita en una mansión capaz de saltar por toda la simulación, cambiando de ubicación cada cierto tiempo para evitar ser localizado. Tiene sus razones para ponerlos a prueba. Sólo si consiguen solucionar un dilema o un personaje entregarle uno de sus recuerdos accede a darles información..

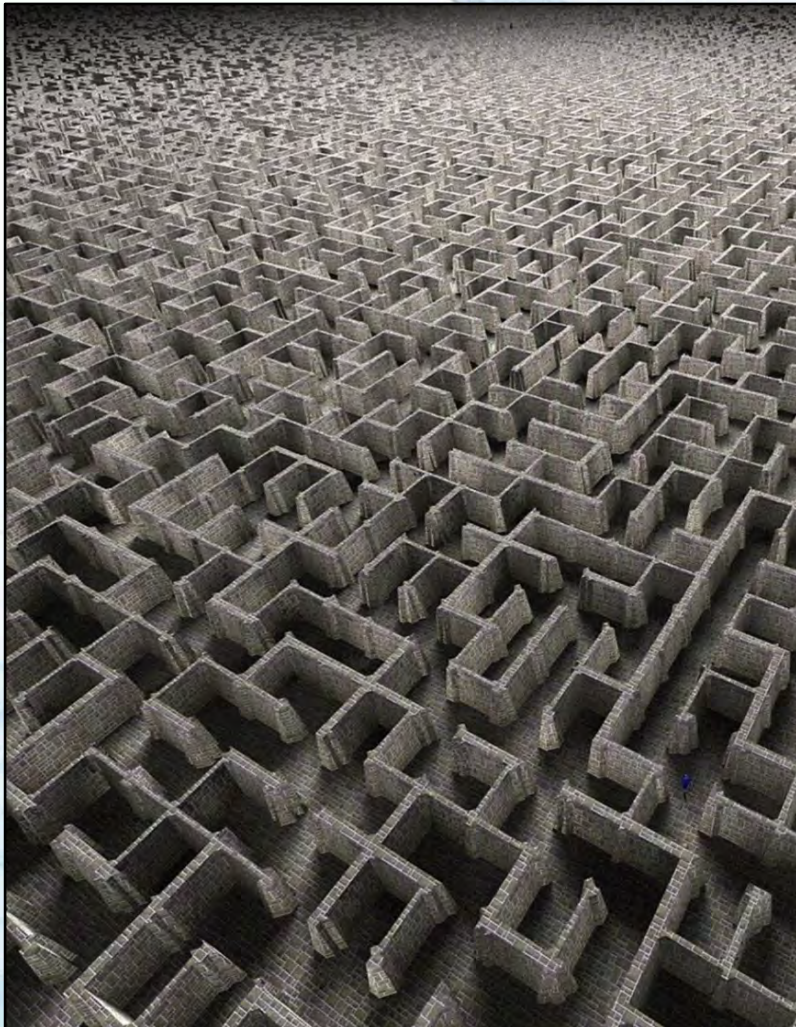
El Coleccionista desconoce dónde se ubican las salidas. La única forma de saber dónde se encuentra una es encontrando antes a Wayne. Por otra parte sólo Wayne es capaz de activarla una vez recupere sus permisos de administrador, nadie más puede hacerlo. El Coleccionista les revela que Wayne se encuentra preso en una jaula terrible, el sector llamado "La casa de las mil ventanas". No sabe como acceder a este sector pues sólo Balanders puede hacerlo pero está convencido de que la brújula puede conducirlos hasta allí. Para ayudarles en su búsqueda les entrega un elemento en forma de llave que deberán usar en el momento en que lo necesiten.

Tras finalizar la entrevista los personajes tienen un encuentro inesperado. Balanders, alerta por su incursión en el Sector 4 decide hacerles una visita y ajustar cuentas. En consecuencia son seleccionados para el programa de televisión. Con sus poderes de administrador jefe y sus múltiples formas de manipular la selección de los participantes espera librarse de ellos durante o al final del programa. Su existencia comienza por lo tanto a ser pública a partir de este instante.

Se produzca o no un enfrentamiento entre ellos sus vidas comienzan a padecer la influencia de una audiencia encantada de presenciar un enfrentamiento contra el administrador. En este momento de la trama es imposible derrotar a Balanders; para hacerlo es necesario revocar su inmunidad como administrador y el único que puede hacerlo es Wayne, que aún cuenta con una capacidad que mantiene de su herencia como fundador del Sistema.

Scroll

JUEGO DE ROL EN EL UNIVERSO DIGITAL



Si en lugar de escapar los personajes se enfrentan a Balanders éste no los destruye, prefiere enviarlos directamente al Laberinto, del que nadie puede escapar. Por suerte para ellos ahora los personajes cuentan con una brújula y una llave que les pueden sacar de más de un apuro.

A partir de aquí comienzan a suceder una serie de hechos muy extraños y en ocasiones bastante absurdos. Mientras los personajes buscan con ayuda de la brújula el sector donde está encerrado Wayne, la audiencia se divertirá a su costa. Una vez en La casa de las mil ventanas pueden rastrear la ubicación de Wayne y ayudarlo a escapar de nuevo mediante la preciada llave. Pero durante su búsqueda es probable que deban enfrentarse a algunas de las pesadillas más horribles que habitan en la casa.

Si han sobrevivido hasta este punto de la trama, el programa de TV habrá alcanzado sus record de máxima audiencia y seguirá retransmitiendo sus pasos estén donde estén y pase lo que pase. Wayne les cuenta la verdad de todo lo sucedido y revela que la única salida del Sistema posible que él conozca es a través del Jardín del Edén. El acceso al jardín sólo es posible desde el propio Laberinto. Para llegar allí no tienen más que usar la brújula. Pero poco después de escapar de la Jaula Balanders vuelve a aparecer por segunda vez, les quita la llave y la brújula y los condena al Laberinto. Esta vez está dispuesto a que sus agentes terminen con ellos de una vez por todas.

Tercer acto

Si quieren escapar del Laberinto deben buscar una salida por sus propios medios. Aún sin tener la brújula esta vez pueden escapar gracias a Wayne y a la audiencia, que está más dispuesta a ayudar a los personajes ahora que conocen lo que le ha pasado al fundador.

Ya en el Jardín del Edén se produce el enfrentamiento contra Balanders, dispuesto a todo para detenerles. Con la ayuda de la capacidad especial de Wayne ahora es posible derrotarlo, aunque no sin dificultad.

Si los personajes lo consiguen Wayne recupera sus privilegios de administrador jefe, que puede transferir desde su enemigo abatido. Éste se convierte en un usuario más, indefenso y sin poder alguno. Ahora, gracias a

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Wayne es posible encontrar la salida del sistema que puede abrir para ellos con sus poderes de administrador recuperados.

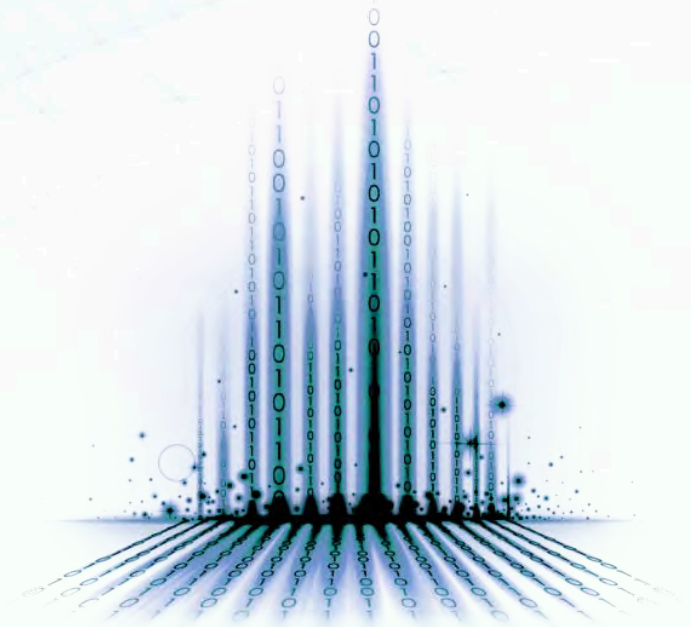
Una vez fuera pueden hacer público cuanto sucede en el mundo virtual; si es que el mundo está dispuesto a escuchar... De todos modos, a partir de entonces serán libres de elegir su destino como seres digitales.

REFERENCIAS ÚTILES

Algunas obras, en especial ciertas películas, pueden ayudarte a visualizar lo que se describe y captar el tono que se pretende. Si no estás familiarizado con el planteamiento de este juego, no entiendes algunos conceptos o simplemente necesitas algo que te ayude a estimular la imaginación puedes consultarlas antes de jugar.

- **"El show de Truman"**. Un buen ejemplo de un entorno controlado diseñado como el escenario de un programa de televisión. En esta película se plantea la posibilidad de que un individuo lleve sin saberlo una vida en directo que es emitida por una cadena con un formato de Telerrealidad. Aunque en ella se trata de un escenario real, no hay grandes diferencias con uno digital como el planteado en esta aventura. Ambos funcionan del mismo modo y sus objetivos son los mismos. Por otro lado, aunque el tema tratado en la historia es bastante serio, eso no quita que no puedan darse situaciones muy graciosas que pueden servir de inspiración en esta aventura. Por ejemplo, la intrusión forzada de la publicidad por presión de los patrocinadores. Una idea magnífica que se puede explotar de muchas maneras.
- **"Darkcity"**. Aunque la idea no consista en una simulación, la historia planteada transmite el ambiente de opresión y confinamiento que encierra el concepto que se plantea en esta aventura. Humanos viviendo en un entorno cerrado, controlado y sometido a los caprichos de unos pocos. Un título imprescindible que se ha convertido en película de culto.

- **"Nivel 13"**. Aunque pienso que su guión es algo endeble, esta película muestra a la perfección lo que se puede uno encontrar en una simulación ultradetallada. El planteamiento es el mismo que se propone en esta aventura. El hallazgo de los confines de la simulación por cierto es algo a lo que difícilmente puede uno resistirse de incluir en una partida.



EL SISTEMA EDÉN

Edén consiste en una **Realidad Virtual Ultradetallada**. La simulación reproduce a la realidad física con un nivel tan alto de precisión que es indistinguible de la realidad. Lo que no puede ocultar lo disimula, condiciona a sus usuarios para que no lo perciban o los fuerza a percibir sólo aquello que desean los diseñadores del Sistema. Para conocer más detalles sobre este tipo de entorno digital consulta el libro de reglas **Scroll**.



En un entorno ultradetallado por diseño siempre se oculta cualquier acceso al sistema que pueda revelar su naturaleza sintética, por eso los paneles de configuración, el acceso a las consolas para introducir comandos u otro tipo de accesorios propios del entorno digital quedan ocultos e inaccesibles para todos los que no sean administradores del Sistema.

Para los usuarios resulta muy difícil averiguar la naturaleza virtual de la realidad si no saben donde se encuentran, por lo que es fácil engañarlos. Si el usuario es nativo de la simulación; algo que puede suceder si ha estado conectado desde su gestación; si se trata de una IA compleja que emule a un ser humano o si se trata de un usuario que ha perdido la memoria por ejemplo, es casi imposible que lo averigüe alguna vez ya que asume¹ que así es su

mundo; aún con los defectos que pudiera encontrar. Pero Edén incorpora otros diseños para sus entornos especiales; subsistemas específicos con características únicas. Su diseño depende de las razones por las que hayan sido construidos. Todos ellos son satélites de la **Simulación Principal** y se conectan a ella desde distintos puntos.

CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO VIRTUAL

La Simulación Principal de El mundo de Wayne se asemeja en aspecto y extensión a una tercera parte del Estado² de Nueva York. Su núcleo se localiza en un área urbana de enorme extensión, unos 830 kilómetros cuadrados aproximadamente, que emula a la famosa **Ciudad de Nueva York**. Una gigantesca metrópolis que forma el centro más importante de la simulación y en donde se concentra casi toda su población.

El núcleo de la metrópolis se divide en **cinco distritos**; áreas muy diferenciadas de la ciudad. Cada distrito tiene centenares de **barrios** con su propia identidad y estilo propio que en muchos casos forman comunidades con cierta independencia.

Puedes usar cualquier otra provincia de algún país del mundo de tu elección que disponga de una gran metrópolis, un amplio extrarradio y algunos pueblos o ciudades pequeñas alrededor. Puede tratarse del estado de Nueva York como es el caso en esta aventura, pero también puede ser la provincia de Ontario, la Comunidad de Madrid o la provincia de Barcelona por ejemplo.

Ten en cuenta que gracias al cine y a las series de TV algunos lugares del mundo resultan familiares como sucede con Nueva York, lo que permite situar escenarios que se puedan visualizar fácilmente. Por supuesto esto también se aplica a una ciudad que te resulte familiar y que te guste. Lo importante es que resulte evocadora para lo que pretendes pues para algunos puede resultar difícilillo imaginarse a Spiderman columpiándose por la Gran Vía...

¹ Puedes consultar el principio del Mito de la caverna de Platón.

² NdE: recuerda que no es lo mismo el **Estado** que la **Ciudad de Nueva York**.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Pequeña Pekín por ejemplo es uno de esos barrios. Una zona dedicada al mundo de Oriente con la atmósfera de una moderna urbe de un país asiático. Adentrarse en él supone vivir el ambiente de las obras relacionadas con ese tema: artes marciales, mafia china, magia exótica y criaturas de sus cuentos y leyendas.



Cada uno de estos distritos puede contener accesos a uno o varios **sectores**. Los sectores son subsistemas cerrados de extensión limitada. Es decir pequeños entornos simulados que existen de forma independiente. Todos los sectores tienen un tema específico y en muchos casos su diseño es único. Hay

sectores que forman parte y complementan algunos de los temas propuestos en la Simulación Principal cuando su tema de diseño no encaja con ésta. Existe un sector por ejemplo que conduce a una versión de Pequeña Pekín localizada en algún momento hipotético del pasado, unos cuantos siglos más atrás, en el que se proponen varias historias en las que los usuarios pueden participar. Otro sector conduce a una versión de la ciudad en el momento de su fundación, con sus bandas y sus luchas de poder en una ciudad que aún está en construcción. Uno de los sectores más populares conduce a una versión de la urbe infestada por zombies y otro a una versión similar pero invadido por alienígenas agresivos. Otro conduce a una versión en la que unos cuantos barrios reflejan el estilo de vida de principios de los años 20 y 30, con su ambientación de cine negro, luchas entre la mafia e incluso sectarios adoradores de dioses antiguos. En Edén es posible encontrar de todo y si algo no encaja con el entorno general se resuelve diseñando un nuevo sector que lo permita.

Aunque para visitar algunos sectores basta con proponérselo, para acceder a la mayoría hay que encontrar antes las puertas ocultas, ganarse el privilegio de acceso o encontrar la llave que lo permite. Esto sólo se consigue muchas veces como premio si se realizan algunas de las muchas búsquedas o "**Quest**" que propone la simulación a sus usuarios. Así por ejemplo, el acceso al sector de la versión "Noir" o de Cine negro se encuentra en el Distrito 1. Para poder usarlo es necesario completar una historia que arranca con el hallazgo de un pequeño diario abandonado en los estantes de la biblioteca pública. El mundo de Wayne propone a sus usuarios embarcarse en aventuras personalizadas que les permitan sentirse parte de algo importante, emulando a los personajes de sus obras de ficción favoritas.

Toda el área urbana de la ciudad se divide a su vez en **treinta condados**. En el extrarradio y en general en todo el territorio que rodea a la ciudad, casas diseminadas en las áreas rurales, algunos pueblos e incluso otras ciudades más pequeñas completan el paisaje. En esas áreas también es posible encontrar accesos a otros sectores.

Pero llega un momento en el que el mundo se termina, aunque llegar hasta el límite es muy difícil. Tras recorrer unos cientos de kilómetros el Sistema hace lo posible por impedir el paso o confundir al usuario para que siempre

termine dando vueltas. Como resultado es muy frecuente que el viajero se encuentre en la dirección opuesta y de regreso al núcleo urbano. Si se consigue sortear las defensas el entorno comienza a degradarse poco después. Todos los aspectos de la simulación se detienen, no se escucha ningún sonido y el aire se percibe pesado y denso, resultando incluso difícil respirar. Esta sensación va en aumento hasta alcanzar las fronteras del mundo virtual. Algo que se conoce como **los límites de la simulación**.

Allí el usuario que se haya propuesto llegar hasta el final puede contemplar cómo un mundo que percibe como tan real se convierte en algo que se asemeja más a un borrador que a otra cosa. El boceto apresurado de un paisaje que se superpone a una malla tridimensional. A partir de ese punto es imposible continuar y tan sólo resta darse la vuelta e iniciar el camino de regreso.

RESUMEN DEL SISTEMA

A continuación se comentan algunas de las características más importantes del Sistema

Enfoque del escenario

Consiste en un mundo virtual ultradetallado que simula la realidad física hasta niveles imperceptibles. En el escenario principal se incluyen otros de espacio finito que lo complementan con temas específicos y enfoques distintos.

Tema

El tema principal de toda la simulación es el de una metrópolis moderna de mediados del siglo XXI ambientada en muchos temas recurrentes de las obras de ficción. La simulación genera trasfondo, personajes y situaciones inspirados en el cine, la literatura, los comics o los videojuegos.

La ciudad se divide en distritos. Cada uno tiene una serie de características únicas y barrios con temas específicos que tienen su propio estilo.

Subsistemas activos (sectores)

Dentro de cada distrito existen accesos a subsistemas identificados aquí como **sectores independientes**. Su función es complementar la simulación permitiendo a la compañía incluir nuevos escenarios con otros planteamientos distintos. Los sectores proponen otras versiones de la Simulación Principal, en algunos casos muy radicales, con ambientaciones que eviten inconsistencias con ésta, lo que hace posible que puedan coexistir dentro de una misma simulación. Cada sector puede tener la misma extensión que la Simulación Principal o limitarse a una zona en concreto, lo que es más frecuente. El esquema de la simulación por lo tanto sería el siguiente:

--> **Simulación Principal:** Lo compone todo el escenario principal. En los diferentes distritos existen accesos a los subsistemas o sectores que se encuentren en ellos, cada uno localizado en un distrito en concreto. El entorno principal lo complementan los sectores:

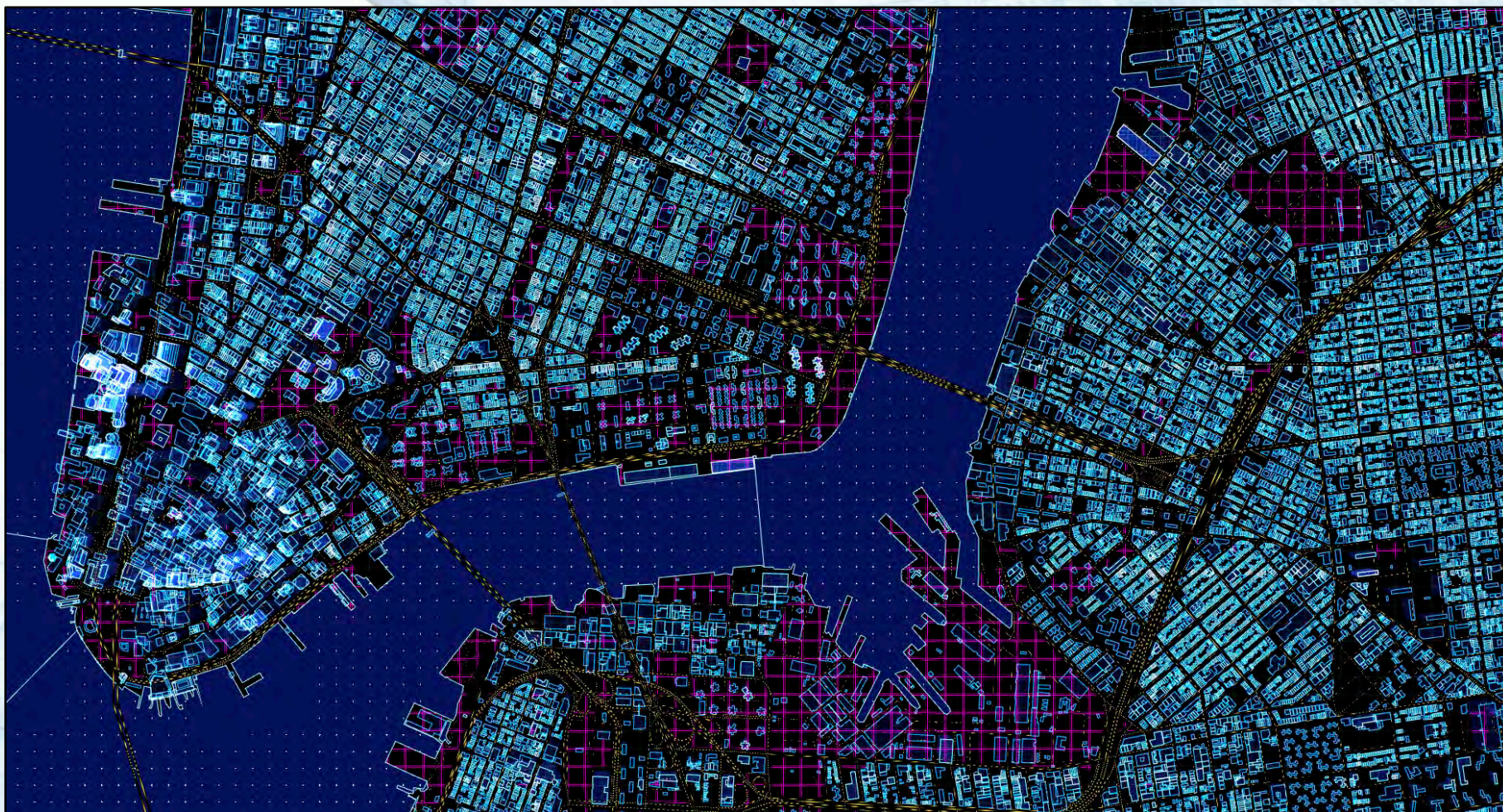
- **Sector** (subsistema) "**nombre**"
- **Sector** (subsistema) "**nombre**"
- **Sector** (subsistema) "**nombre**"
- ... etc.

Uno de los sectores más conocidos es **El Laberinto**, donde se encierra a los criminales. El sector más famoso sin embargo es el "**Jardín del Edén**", un lugar muy especial destinado a la directiva de la compañía, a los administradores del Sistema y según la creencia común, al que acceden los ganadores del programa.

Pero los sectores más usuales son los que plantean una versión distinta de de la ciudad Algunos de los más famosos son: Ciudad Gotham, Día de la independencia, Bandas de Nueva York, Godzilla, Ciudad nocturna, Los caminantes o La letra escarlata. Existen algunos más, relacionados casi todos con historias que se pueden encontrar en la Simulación Principal, tanto en el núcleo urbano como en el extrarradio y las áreas rurales que lo rodean.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA *SCROLL*



Centro del núcleo urbano

Muchos sectores esconden accesos que conducen a otros. Unos lo permiten por diseño para seguir el curso de muchas aventuras que están disponibles; otros han quedado activos por accidente al no haberse cerrado todos los caminos que se hicieron inicialmente y algunos se deben a errores de diseño o de programación. Algunos de esos enlaces erróneos permiten habilitar accesos si se cumplen una serie de pasos en un orden concreto.

Identificador¹

El mundo virtual se denomina de forma oficial **EDÉN**. El nombre abarca a toda la simulación, no solamente al área urbana. El entorno pertenece a la compañía **Sistemas NOVA** o "NOVA NETWORK SYSTEMS", con los dominios en la red: "**nova.net**"; "**eden.net**" y "**wayneworld.net**". Los servidores donde se ejecuta la simulación son propiedad y están gestionados por la compañía.

Personalidad del Sistema Central

La IA del Sistema se muestra tan solícita y educada que en muchos casos un usuario humano tiene la impresión de que su personalidad es cínica. En realidad no lo es en absoluto, pero el tono y su forma de expresarse resulta tan atenta y servicial que si emprende una acción en contra del personaje se produce una contradicción ya que nunca abandona las formas, lo que en muchos casos se interpreta como sarcasmo. Algo que resulta mucho más evidente para un usuario humano que para la IA de un programa nativo.

El nivel de su IA no obstante no destaca de la media ya que está diseñado para someterse a sus administradores y en especial al administrador jefe. Al comienzo de la aventura su administrador jefe es Blanders, digitalizado y convertido en un programa dentro de la simulación. El sistema lo obedece sólo a él mientras mantenga sus privilegios de administrador.

¹ No se ha tenido en cuenta el uso en esta aventura de los nombres y sus direcciones web con las que puedan estar asociadas, por lo que no hay ninguna relación con la realidad.

Clase del Sistema

La Clase más alta que es posible encontrar es VIII. Algunas amenazas, las más poderosas, disponen de algunos dados D8 al hacer sus tiradas.



Limitaciones

El sistema dispone de capacidad suficiente para que un programa pueda aprovechar todos sus recursos; no existen limitaciones en ese sentido. No obstante, la capacidad de proceso total del sistema es limitada para mantener en funcionamiento a la población de usuarios de nivel **Ciudadano**. Esto obliga a tener que liberar recursos del sistema que permita el acceso de nuevos usuarios con ese grado; la principal fuente de beneficios de la simulación.

Amenazas y otros programas importantes

La principal amenaza para los jugadores es Blanders, quien desea mantener el control absoluto de la simulación. Cuenta con algunos usuarios y programas que lo ayudan en la administración del sistema. Algunos programas que es posible encontrar son:

- **Agentes del Sistema.** Programas vigilantes capaces de desempeñar muchas funciones. Varían en el formato, funciones y versatilidad. Algunos agentes son específicos de los sectores que vigilan y sus

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

funciones están adaptadas a sus características. Una de las funciones de los agentes es aniquilar a los programas destruyendo todos sus procesos cuando se da una orden de borrado.

- **Rectificadores:** Programas que recorren el Sistema buscando y reparando daños en la estructura de la simulación y en los elementos que la componen. Con algunas excepciones como los Rectificadores de la Jaula, por lo general no afectan directamente a los programas aunque sí pueden hacerlo de forma indirecta, por ejemplo sellando una salida o construyendo un recinto que envuelva a un programa calificado como una amenaza.
- **Anticuerpos:** Programas especializados en la búsqueda y destrucción de virus. Dependiendo de las acciones de un programa los anticuerpos pueden considerarlos amenaza de virus y añadirlos a su lista de tareas.
- **Presentadores:** Programas especializados en crear eventos para los usuarios o actuar como presentadores del programa de Reality Show. Están dotados de una IA muy sofisticada de relaciones públicas. Pueden dar la alarma si detectan alguna infracción de las leyes de la simulación, y aunque no pueden afectar de forma directa a otro programa pueden convocar a otros que sí puedan hacerlo. Algunos pueden aliarse con los personajes y ayudarles.
- **Agentes de ayuda:** Programas especializados en servir de soporte al usuario, darles información o resolver sus incidencias. Si detectan alguna transgresión de las leyes de la simulación dan la alarma de inmediato.
- **Figurantes:** El Figurante es un programa diseñado para poblar la simulación. Sus funciones pueden ser de muchas clases, desde actuar como panadero, policía o empleado de banco a deambular por el escenario provocando algún efecto, incluyendo actuar como amenaza.

El Sistema puede reubicarlos, reprogramándolos para **reemplazar**¹ su función por otra de ser necesario, algo que sucede con frecuencia cuando se realizan ajustes en la simulación que arreglen problemas o añadan nuevos contenidos.

Vulnerabilidades

Una simulación como Edén tiene muchos fallos que aún no se han detectado. Existen vulnerabilidades muy difíciles de encontrar y nunca dejan de aparecer otras nuevas. Existen algunas que aún siendo conocidas por unos pocos aún no se han solucionado. Las más importantes y con más trascendencia en esta aventura son las siguientes:

- Un fallo permite acceder al sector de la Jaula si se cruza en un orden determinado un conjunto de sectores. Los accesos de cada sector necesitan de su propio código de apertura.
- Existe un error (intencionado) en el sector del Laberinto que conduce directamente al sector del Jardín del Edén.
- Existen algunos defectos en la geometría del mundo que forman agujeros por los que un usuario puede caer. De producirse la víctima queda confinada en un espacio vacío. Al cabo de un rato (o al final de la escena) el Sistema lo detecta y fuerza un reinicio para que el programa pueda regresar a su área de reinicio.

Puedes incluir alguna si ayuda a mejorar la aventura. Recuerda que los puntos de Anomalía que posee el Director son un recurso para aplicar sus efectos o para usarlas en el juego. Las vulnerabilidades y defectos del Sistema también se pueden aplicar a nivel narrativo, como un acceso secreto de un sector a otro por ejemplo.

¹ Consulta la película "**Darkcity**" para obtener ideas de cómo puedes aprovechar esta característica.

Scroll

JUEGO DE ROL EN EL UNIVERSO DIGITAL



Centro del núcleo urbano

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Leyes más importantes

- No es posible realizar copias de un programa. Su realización está prohibida. Tampoco se considera necesario ya que a no ser que un usuario participe en el seguimiento del programa —en cuyo caso sólo tiene una oportunidad— de producirse la muerte del personaje éste reaparece en el área de reinicio que haya designado. En la práctica dispone de infinitos intentos, los concursantes del programa de sólo uno.
- En Edén existe un código civil y penal similar al del mundo real. Aunque extenso sus leyes son bastante limitadas por lo que tiene muchas áreas no contempladas. Su objetivo es cumplir con los objetivos de la simulación. Todos los agentes y programas de ayuda del administrador están exentos de la aplicación de las leyes. En caso de infringir alguna de las leyes del mundo se incumple el contrato de usuario, lo que conlleva la pérdida de todos los derechos.
- Todo programa que fuese detectado sin identificación en un sector restringido será puesto en custodia y procesado de acuerdo con las leyes del Sistema.
- Edén ha decidido cerrar todo contacto con el mundo físico por derecho expreso de sus usuarios de nivel Ciudadano. Todo intercambio de información entre la simulación y el mundo real está terminantemente prohibido. Se castiga con penas muy duras la infracción de esta normativa. Los usuarios tienen derecho a ser recompensados si denuncian a quien la transgrede.

Otros detalles

- El Sistema nunca borra los datos de un programa directamente a no ser que sucumba durante el seguimiento en el Reality Show. Para destruir a un usuario en otras condiciones envía a sus agentes, que se encargan de aniquilar su proceso (Kill Process).

- El área de reinicio de todos los usuarios se encuentra por defecto en el Parque Central (Central Park), en el centro del distrito 1 de la urbe. Si la muerte ha sido violenta el efecto al reiniciar es similar a despertar de una pesadilla. Mediante el sistema de configuración es posible cambiar el área de reinicio.
- Existe una salida desde el sector del Jardín al exterior del Sistema Edén (y por lo tanto al universo digital). Sólo el administrador jefe puede habilitar la salida.
- Un usuario administrador o uno que lo hubiese sido anteriormente puede revocar y transferir los privilegios de un administrador a otro, incluyéndose a sí mismo, siempre que lo derrote antes en combate en el sector del Jardín. La derrota de un administrador supone la caída de sus directivas de seguridad permitiendo un hackeo. Esta directiva se instauró entre los administradores que se aficionaron a realizar duelos en el Jardín. Precisamente por eso esta función sólo se habilita en ese sector.
- En esta aventura se usan todas las reglas disponibles en Scroll. Al entrar en el entorno de algunos sectores ciertos módulos del programa se desactivan, como el del Inventario en el Sector 4 por ejemplo.
- Todos los Comandos descritos en el juego están disponibles en la simulación.
- Existe la opción de que los sectores funcionen como **instancia**. Es decir como una copia reservada para uno o un grupo de usuarios. El mismo concepto se puede usar para muchas áreas de la Simulación Principal.
- Algunos Elementos del escenario (objetos) tienen una duración limitada. Unos se desvanecen cada cierto tiempo y otros lo hacen cuando se produce alguna actualización. Los reajustes también provocan que los objetos que componen el entorno sean reubicados, como los edificios o la disposición de los escenarios por ejemplo.

- El uso de la consola y de las opciones de configuración en toda la simulación están restringidos con la excepción del Jardín del Edén, donde sí está permitido. Intentar invocarla no es nada fácil. Supone un desafío de entre **6 y 8 dados** dependiendo del sector. De todos modos es posible cambiar algunos parámetros de la simulación, como cambiar el área de reinicio por ejemplo. Para que la simulación sea más realista se accede al servicio desde cualquier dispositivo electrónico, como un teléfono o un ordenador portátil, igual que si se tratara de cualquier servicio online en el mundo real.

SECTORES ESPECIALES

En Edén existen mucho más que una gran ciudad moderna rodeada de amplias zonas rurales. Los sectores permiten ofrecer muchas sorpresas a los usuarios.

El Sistema puede ejecutar algunos sectores, no todos, como una **instancia**; es decir como una copia del sector que se genera en exclusiva para uno o un grupo de usuarios que lo hayan reservado. Esta opción les permite vivir una aventura en privado en la que sólo ellos sean los protagonistas, sin compartirlo con nadie más. Una vez completada su misión y abandonen el sector la instancia se borra. Estas instancias sólo funcionan cuando se activa la opción desde una misión o "Quest" concreta que lo permite. Las misiones se encuentran diseminadas por toda la simulación y parte de la diversión es buscarlas y seguir sus hilos argumentales. Pero de cada sector siempre existe una versión pública. En ellos es posible interactuar con más usuarios como se hace normalmente.

Algunos de los sectores más famosos son los siguientes:

- **Cielo e infierno:** En esta versión alternativa de Edén el núcleo urbano de la ciudad se encuentra en zona de guerra. Los dos bandos, compuestos por los ángeles y los demonios que al fin han vuelto a la Tierra, libran una batalla por el control de la creación. La población es víctima de las consecuencias de la disputa. Los usuarios pueden luchar en uno u otro

bando o permanecer neutrales. Si no desean tomar partido pueden realizar misiones para uno u otro.

- **Ciudad Gotham:** Una versión de la ciudad inspirada en el personaje de Batman. El sector consiste en una versión de los 5 distritos de la ciudad y ciertas áreas del extrarradio con las características de la mítica **Gotham**, una versión de la ciudad de marcado **estilo Gótico**, incluyendo una magnífica versión del **Sanatorio de Arkham**. Esta mítica institución mental alberga uno de los mejores elencos de programas Figurantes que se han diseñado jamás para una simulación. Estos programas, creados ex-profeso como los míticos antagonistas del hombre murciélago, tienen restringido el abandono del sector mediante directivas implantadas en su IA. Pero hace poco el Figurante que replica al Joker ha descubierto una forma de romper la restricción y está planeando hacer una visita a la Simulación Principal.

El acceso al sector de Gotham se encuentra en una tienda de comics en el distrito 1. Se activa al abrir una vitrina llena de comics de colección.

- **Ciudad nocturna:** Una versión bastante estereotipada de la ciudad ambientada en los años 20 del siglo XX. Su tema principal son los temas del cine negro, la mafia y las historias de detectives; aunque también incluye elementos de ocultismo, sectas secretas, misterios terribles y el horror en manos de criaturas surgidas de profundos rincones del cosmos.

El acceso a este sector se encuentra en el distrito 1, en el almacén de mercancía de una pequeña cafetería.

- **Día de la independencia:** Este sector consiste en una versión de la ciudad que abarca los cinco distritos en el cual una invasión alienígena ha puesto a la población de rodillas. Los grupos de resistencia combaten incansables día y noche en las calles mientras una nave gigantesca flota sobre la urbe cubriendo la luz del sol. Toda la ciudad es un campo de batalla de ruinas polvorientas, edificios semiderruidos, calles atestadas de coches destrozados y caos por todas partes.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

- **El Jardín del Edén:** Este sector es el más famoso con diferencia y su diseño es una obra de arte en tecnología de simulación de sistemas. Su ubicación dentro de la simulación se desconoce. Fue diseñado para complacer a los usuarios VIP y está reservado para la élite de los administradores, los directivos de NOVA y supuestamente para todos los participantes en el programa que terminen como vencedores. Este sector es único y el sistema no puede hacer instancias de él. Consiste en un inmenso jardín con algunas construcciones asombrosas inspirado en el Olimpo de la mitología Griega. Con palacios y templos de mármol en consonancia con el tema de diseño.
- **El imperio del fuego:** En este sector la ciudad se halla bajo el dominio de una raza de dragones que tras despertar de un largo sueño que ha durado milenios han reclamado la urbe como territorio de caza. La ciudad es un caos de ceniza y devastación en el que un grupo de valientes intenta sobrevivir. Los pocos supervivientes se esconden de unas criaturas que siempre se consideraron míticas y que han demostrado ser mucho más terribles de lo que nadie pudo imaginar jamás.
- **El Laberinto:** También una obra de arte a su modo pero una genialidad al fin y al cabo. El Laberinto es la prisión de Edén y en ella se encierra a todos los usuarios que incumplan las leyes del mundo, lo que incluye a los Residentes, que no podrán salir del sector hasta que se resuelva su caso. Forma un conjunto de caminos intrincados diseñados para que sea muy fácil perderse. Se asemeja a las callejuelas estrechas de una ciudad medieval, aunque con casas de alturas imposibles a ambos lados a modo de muros. Las casas parecen tener puertas y ventanas pero la mayoría son falsas. Sólo en algunos puntos muy concretos son auténticas y conducen a otras secciones del sector. Una sola de ellas conduce a la salida, que permite regresar a la Simulación Principal. En algún punto existe un error que mantiene activa otra salida, un camino directo hacia el Jardín del Edén.

El Laberinto está poblado por un conjunto de programas Figurantes de diseños muy variados. Su función principal es actuar como vigilantes,

pero todos terminan sembrando el terror en todos los que estén allí encerrados.

El Laberinto está dotado de una IA completa que le permite cumplir con una de sus funciones más importantes, reconfigurarse y alterar toda su estructura. Así puede alterar su forma y cambiar la disposición de los caminos para que sea casi imposible orientarse. Un usuario encerrado en él está condenado a vagar sin encontrar una salida tanto tiempo como desee el administrador. Lo que incluye tener que hacerlo eternamente... Un administrador puede ejecutar las instancias que quiera para encerrar a un usuario en una versión exclusiva del Laberinto. Uno de los castigos más terribles que se puede sufrir en Edén.

El Sector 4: Este sector es un caso muy especial. Se trata del andamiaje sobre el que se sostiene el decorado de la simulación. Una carpintería reservada para los administradores y el equipo de diseño. No es posible acceder al sector a no ser que se cuente con un permiso o se encuentre una puerta trasera.



Este espacio sirve como campo de pruebas de programas experimentales, nuevas IA sofisticadas, elementos de dudoso comportamiento o partes del

escenario que necesiten comprobaciones antes de ser incluidas en el resto de la simulación. Muchos programas son extremadamente complejos por lo que es necesario contar con un área reservada donde poder realizar los ajustes que sean necesarios. Una vez optimizado el programa o elemento es reubicado donde se le necesita.

El sector también alberga toda la información de la simulación estructurada de tal forma que sea fácil hacer consultas. Dado su tamaño desproporcionado, la base de datos del mundo virtual es tan compleja que consultarla como un listado de texto plano es poco práctico. El Sector 4 la distribuye en un entorno simbólico como si fuesen bloques o edificios consecutivos que recuerdan a las calles de una ciudad. De este modo es posible visitar cada uno para consultar los datos que haga falta. Cada bloque representa algún elemento de la simulación como los datos de usuario, los objetos en los escenarios, los datos de la IA de los Figurantes, etc.

El sector tiene el aspecto de un mundo sin arriba ni abajo. Los bloques de datos tienen un aspecto translúcido y luminiscente, con el fondo de una noche eterna cuajada de puntos de luz de todos los colores. Hileras de estructuras geométricas se alternan unas a otras superponiéndose en perfecto orden. El conjunto forma así un entorno surrealista al mismo tiempo que hermoso y cautivador.

- **Walküre**: En este sector se propone una opresiva realidad en la que la ciudad es gobernada por la victoriosa Alemania nazi. Enormes robots patrullan las calles, símbolo de la fuerza del régimen que con puño de hierro gobierna todo Occidente. Es un sector extremadamente letal para los usuarios.

El acceso se activa al acceder al sótano de una tienda de efectos militares en el distrito 4.

- **Godzilla**: Los cinco distritos de la ciudad han sido víctima de la aparición de una criatura monstruosa que anda suelta por la ciudad, sembrando el caos y la destrucción. Esta simulación está muy centrada en la destrucción del escenario y forma parte de la diversión tratar de sobrevivir a la lluvia constante de cristales, cascotes de cemento y vehículos que son arrojados

en todas direcciones. Los usuarios deben encontrar algún modo de reducirla sin matarla si es posible, lo que otorga un bono de privilegios como premio; algo bastante difícil por cierto pues el tamaño de la criatura es descomunal. Si se consigue, la simulación reconstruye toda la ciudad y la criatura vuelve a reaparecer surgiendo del fondo de las aguas del río.

- **Los caminantes**: El sector contempla una versión de los 5 distritos y parte del extrarradio en el cual la ciudad sufre el azote de una plaga que ha convertido a los infectados en zombis. Una enfermedad en apariencia incurable ha diezmado a la población con el extraño efecto de que los muertos son capaces de regresar, aunque lo hacen con mucho apetito. Este es uno de los sectores más populares y del que los usuarios solicitan mayor cantidad de instancias.

- **La cabaña**: Se trata de un pequeño sector del que, según la versión oficial, siempre se genera una instancia para que habite en ella cada participante del concurso que ha completado el programa pero que no ha resultado nominado. En compensación se les concede el retiro en una versión exclusiva del sector aunque eso sí, aislados del resto de la simulación.

Consiste en una pequeña isla en el centro de un lago de montaña en la que se levanta una cabaña de troncos muy confortable; con chimenea y una despensa bien provista que nunca se agota. Todo enmarcado en un precioso paisaje de bosque alpino. Al usuario desterrado no le faltará nunca de nada pudiendo llevar en ella una pacífica existencia, pero estará aislado del resto de Edén.

Se supone que cada instancia de la isla alberga a un concursante pero la realidad es que sólo existe una versión y no hay más instancias que la original. Los participantes que han perdido en el programa son conducidos allí para tomar las imágenes publicitarias que aseguren a la audiencia la nueva vida de confort del desterrado. Una vez todo el mundo esté convencido de su destino acuden los agentes para destruir y borrar los datos del usuario. El sector queda pues vacío en espera del siguiente.

- **La casa de las mil ventanas**: También llamada **La Jaula** porque en realidad este sector es un calabozo privado. Consiste en una gran mansión

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

de pasillos interminables similares a los de un gran hotel. En ambos lados se suceden puertas idénticas una tras otra salvo por el número que tiene grabado cada una. Cada puerta conduce a una habitación **sin ventanas ni salidas de ninguna clase**. Una vez en la habitación es imposible salir a no ser que se conozca el código de salida, pues su puerta desaparece en el interior. Los pasillos se extienden hasta perderse de vista cruzándose unos con otros formando un entramado de corredores paralelos y perpendiculares entre sí.

Se trata de otro Laberinto, pero uno construido en exclusiva para Balanders. Lo utiliza para encerrar en él a sus enemigos y a las IAs de programas de origen tanto sintético como humano que encuentra irresistibles por ser anómalas o defectuosas, por tener algún rasgo extraordinario o simplemente por excéntricas. La mayoría han enloquecido por el encierro al igual que les sucede a las víctimas del Laberinto. La diferencia es que la Jaula es un entorno controlado mientras que el Laberinto no lo es; hasta el mismísimo Balanders podría perderse en él. Salvo que se encuentre otro medio, como un acceso secreto o su código de acceso, sólo el administrador jefe puede acceder a este sector.

- **La letra escarlata:** Este sector emula la vida de los pioneros en una ambientación de la colonización de Norteamérica. En ella coexiste la magia oscura y los demonios con las fuertes convicciones religiosas del puritanismo que caracterizó a los miembros de las colonias inglesas. Se trata de una versión bastante reducida de la urbe ya que sólo abarca tres distritos, aunque con posibilidad de expandir el territorio de ser necesario.

El acceso se encuentra en la base de un viejo monumento dedicado a los pioneros situado en el parque del centro, en el distrito 1.



HABITANTES DE EDÉN

Con la excepción de los programas Figurantes, los habitantes de Edén saben que se encuentran en una simulación a pesar de estar diseñada con tal grado de detalle que es bastante fácil olvidarlo. Algo que por cierto muchos usuarios intentan hacer, unos con más éxito que otros. Del mismo modo, todos los usuarios de nivel Ciudadano saben que pueden ser concursantes en el Reality Show si un día tienen la mala suerte de terminar en La Reserva y resultan elegidos. Aunque tampoco faltan los que están deseando hacerlo pese a las consecuencias. Obviamente, lo que ninguno se espera es que un final trágico en el programa tenga como resultado el borrado de sus datos y por lo tanto su muerte.

A continuación se detallan las características más importantes de los tres tipos de habitantes que es posible encontrar en Edén: **Ciudadanos**, **Residentes** y **Figurantes**. Un jugador puede hacerse un personaje basado en cualquiera de los tres. Todos ellos son programas que funcionan en el Sistema; bloques de información coherente estructurada para ejecutarse en él. Es la naturaleza de esos datos lo que los hace distintos. La pregunta que muchos se hacen es: "Siendo nada más que conjuntos de datos, ¿de verdad son tan diferentes entre sí?"

1. USUARIOS DE NIVEL CIUDADANO

Un Ciudadano es todo usuario humano que tras haber realizado una copia de sus funciones cerebrales ha migrado a la simulación como el programa completo de una IA independiente. O lo que es lo mismo, la consciencia completa de un ser humano convertida al formato digital. Un sueño hecho realidad para los que puedan permitirse. El espacio necesario para almacenar la información de la copia ronda los cientos de **exabytes**¹ por lo que aún con

¹ Unidad de almacenamiento de datos que equivale a **10¹⁸** bytes. Para hacerse una idea, Internet al completo como medio global de almacenamiento se estima que ronda los 500 exabytes por lo que una sola de estas copias tendría el tamaño de Internet en el momento actual.

la tecnología actual el tamaño necesario para almacenarla es enorme. Esto supone uno de los problemas más graves a los que se enfrenta la compañía. En la actualidad sus directivos están desesperados por hacerse con la patente de un sistema de compresión de datos que permita reducir el espacio que ocupan las copias en una proporción de un millón a uno. No la ha obtenido aún, pero están dispuestos a todo para conseguirlo. Mientras tanto, optan por otras alternativas para asegurar que su inversión siga dando beneficios.

Un usuario de nivel Ciudadano tiene muchos privilegios. Entre ellos y siempre que no sean participantes del programa, no tener que interactuar con los de nivel Residente si no lo desean, siendo invisibles para ellos. Pueden incluso decidir no percibir a los Residentes por lo que se produce un bloqueo de la interacción en ambos sentidos. Las cuotas que pagan por ello son elevadas, se diría que desorbitadas pues es todo un lujo. Esa condición de privilegio es lo que precisamente los hace vulnerables ante la audiencia, que al envidiar su estatus de élite desea verles participar en el programa y tomar decisiones sobre su destino. Por otra parte, todos cuentan con un seguro gestionado por la compañía para evitar accidentes ante el borrado accidental de todos sus datos o a consecuencia de un incumplimiento del contrato.

Lo cierto es que ciertas cláusulas permiten a la compañía saltarse las condiciones de este seguro ya que se asegura la propiedad de toda la información almacenada en sus servidores. Mientras el cuerpo físico de un usuario que haya realizado una copia exista en el mundo real, y siempre que esté en condiciones de hacerlo claro, tiene derecho a reclamar la integridad de esta información pero no su propiedad pues los datos no le pertenecen.

La mayoría de los Ciudadanos son individuos que en el mundo real accedieron a hacer una copia al encontrarse ya próximos a su muerte, debido a alguna enfermedad, como un gesto de trascendencia antes de suicidarse o simplemente por considerarse una excentricidad. Es al fin y al cabo un modo de escapar de la muerte. Muchos de ellos han desaparecido ya en el mundo real por lo que no les es posible hacer reclamaciones, y aunque sus consciencias siguen existiendo como copias digitalizadas para la compañía no son más que programas de IA sofisticados basados en patrones biológicos. Información que se puede borrar si es necesario. En el caso de que se descubriese el destino de los usuarios y el Sistema continuara en

funcionamiento, se pondría en práctica un seguro de accidentes gestionado por terceras compañías para evitar éstas prácticas poco éticas (algo que sucedería por ejemplo si los personajes terminaran con éxito la aventura).

Por lo general los Ciudadanos tienen puestos importantes en la estructura social del mundo virtual, acceso a una enorme cantidad de recursos y un trato preferente o VIP en la simulación. Simbolizan y son la "Jet set" de Edén. Muchos suelen ser grandes empresarios, cargos públicos de poder, estrellas de cine o personajes muy populares por uno u otro motivo. A no ser que por deseo propio hayan elegido comenzar con un nivel más humilde, algo que sucede en ocasiones.

Solamente los usuarios de Edén de nivel Ciudadano pueden participar en el programa de Reality Show; no los de nivel Residente. Su condición de permanencia en la simulación como habitantes a tiempo completo asegura que tengan que estar siempre sometidos al curso de los acontecimientos. Un usuario Residente no tiene más que desconectar para librarse de algún percance; aunque no son pocos los Residentes que en la práctica se podría decir que "viven" en la simulación. De todos modos, como veremos más adelante el Sistema es capaz de atrapar a los Residentes y convertirlos en Ciudadanos.

La mayoría de los Ciudadanos teme participar en el programa por lo que evitan cualquier infracción de las leyes. Muchos otros en cambio están deseando poder hacerlo, por lo que no faltan los que con una sonrisa en los labios y sin importarles las consecuencias infringen alguna norma para poder entrar en La Reserva. Como he comentado en alguna otra parte, los efectos de una digitalización en la psique de una consciencia humana tiene muchos efectos secundarios, y aunque no los tuviera el ser humano es imprevisible. Muchos no desean otra cosa que obtener sus **quince minutos de fama**¹, aunque esto suponga correr el riesgo de terminar pescando a orillas de un lago para toda la eternidad.

¹ Expresión atribuida al artista Andy Warhol.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

La personalidad de la IA de muchos Ciudadanos se podría considerar siendo suave, de **excéntrica**. Una persona estable del mundo real puede percibir a la mayoría como unos chiflados. Se piensa que la tecnología avanza tan rápido que el ser humano no tiene tiempo de adaptarse. La opinión general de los especialistas es que la psique humana no está aún preparada para enfrentarse a una realidad de su "yo" distinta por lo que el proceso tiene muchos efectos secundarios, la mayoría de carácter irreversible. Muchos se consideran superiores al resto de los usuarios y desde luego muy por encima de los humanos del mundo real. Para ellos convertirse en seres digitales los libera de las ataduras del mundo físico, al que consideran el auténtico infierno descrito por muchas religiones del mundo. Esto los conduce a mantener una actitud de desprecio hacia los que no estén a su mismo nivel.

Muchos cambian tras la visita de La Libélula, dándose cuenta de lo absurdo de este planteamiento. La mayoría obtiene una idea mucho más amplia del concepto de la red y de lo que significa la vida. El mundo que hasta el momento había sido suficiente se convierte en algo muy pequeño para sus aspiraciones. El universo digital que se extiende más allá de sus fronteras tiene mucho más que ofrecer que un simple capricho para entretenerse por lo que es probable que sientan una urgencia, siempre en aumento, de querer escapar. Por otra parte, la visita de la entidad los afecta a otro nivel más profundo, revirtiendo los daños que pudieran haberse producido a consecuencia del escaneo y la migración al Sistema.

La manipulación altera su código añadiendo mejoras y corrigiendo los daños pero sin intervenir sobre su personalidad original. Los cambios a ese nivel se deben más bien a sus reflexiones internas como una consecuencia de los cambios que experimentan.



2. USUARIOS DE NIVEL RESIDENTE

Los Residentes son usuarios que pagando una cuota moderada obtienen un acceso restringido a la simulación. Esto supone de entrada que siempre serán considerados los "**segundos**" en el mundo virtual. Para acceder cuentan con una interface desarrollada por la compañía en forma de diadema que escanea sus funciones cerebrales y las transmite a su avatar en tiempo real.

Por medio de este dispositivo es posible realizar una copia de la mente del usuario para hacer una migración de nivel Ciudadano siempre que el Sistema lo autorice. En el proceso no existe el mismo grado de control que si se llevara a cabo en los laboratorios de la compañía, con un equipo médico detrás y fármacos que facilitan el proceso, por lo que cuando sucede el sujeto sufre un shock sináptico que lo fuerza a entrar en coma. Su cuerpo físico necesita entonces atención médica y cuidados para sobrevivir. No es posible retirar la diadema pues la conexión con el Sistema es el único vínculo del sujeto con su mente, dividida entre dos mundos. Si ésta es destruida en el mundo digital el individuo queda en estado vegetal el resto de su vida acostado en la cama de un hospital.

Ya ha sucedido algunas veces cuando la compañía ha creído necesario atrapar a algunos usuarios que han llegado muy lejos en sus pesquisas sobre el mundo de Edén. Pese a las demandas de las familias de los afectados no es posible demostrar que la naturaleza de los daños se deba a un efecto de la interface de conexión, por lo que hasta ahora la compañía se exime de toda responsabilidad. En el mundo real existen algunos grupos que se han organizado para luchar por los derechos de los afectados, tratando de sacar la verdad a la luz sobre las políticas de la compañía. Como suele suceder el tiempo pasa, la acción de la justicia es lenta, los abogados de la compañía están muy bien pagados y lo peor, que a no ser que a alguien lo afecte directamente el público hace oídos sordos, considerándolos uno de tantos grupos que reivindican alguna causa sin importancia.

El nivel de adicción de muchos usuarios se ha convertido en un auténtico problema de **salud pública** en la que de nuevo la compañía niega tener ninguna responsabilidad. Según ellos cada uno los asume al marcar la opción "SI" en el contrato que se muestra cada vez que se accede al Sistema. Muchos

Residentes permanecen en línea casi todo el tiempo, desconectándose tan solo para cumplir con sus necesidades fisiológicas. Algunos llegan incluso a instalarse sondas de hospital y alimentación por goteo para no sufrir estos inconvenientes durante varios días, incluyendo sus periodos de sueño dentro de la simulación. La cantidad de tiempo que le dedica cada individuo a la simulación varía mucho pero no es la primera vez que mueren algunos usuarios por agotamiento y al descuidar su salud.

Los Residentes no pueden ver ni interactuar con los Ciudadanos siempre que éstos no quieran y no sean participantes del programa. Lo cierto es que no se echan de menos entre ellos pues hay una población de Residentes muy alta en comparación con los Ciudadanos, que a menudo prefieren un mundo despoblado dedicado sólo para ellos. Por muchos motivos los Residentes desprecian a los Ciudadanos, a los que consideran una élite que se cree superior a ellos, lo cual es cierto. De cualquier modo Edén ofrece diversión suficiente para satisfacer a la población actual de Residentes y desde luego un mundo de acuerdo con las necesidades de los Ciudadanos.

El Residente comienza con un nivel humilde cuando comienza en la simulación, aunque puede ascender en la escala social y tener acceso a más recursos con cierta facilidad. No obstante es bastante difícil que lleguen a conseguir el nivel que posee un Ciudadano.

La visita de La Libélula les afecta de otra forma. Además de mostrarles un nuevo mundo de posibilidades de un modo similar al efecto que tiene sobre los Ciudadanos les permite también obtener privilegios de un usuario de nivel Ciudadano, lo que incluye poder interactuar con ellos. En cierto modo los pone al mismo nivel con la diferencia de que a no ser que el Sistema decida atrapar su mente pueden abandonar la simulación cuando lo deseen. Esto, que en principio parece una ventaja, puede ser contraproducente pues hacerlo realizando alguna tarea tendrá como consecuencia que fracasen en ella automáticamente. Si ésta entraña algún peligro, como un enfrentamiento por ejemplo, lo más probable es que termine con la destrucción del personaje. Si se da este caso podrá volver a entrar siempre que el Sistema lo permita, ya que el administrador puede decidir lo contrario de considerarlo oportuno, apareciendo siempre eso sí, en su área de reinicio.

3. PROGRAMAS FIGURANTES

Todos los nativos digitales de Edén cuya función es servir de extras se consideran Figurantes. Se trata de auténticos "bots"¹ con una IA de potencia variable que emulan a seres humanos artificiales y a otras especies, como los animales de compañía por ejemplo. Están diseñados para llevar una vida completa y poblar el mundo virtual realizando las labores que cualquier ser humano en la realidad física podría desempeñar. El nivel de la IA de algunos es tan sofisticada que pueden desarrollar incluso creencias religiosas. Estos, que son los más potentes o los de grado superior, son capaces de aprender, tomar iniciativas, disfrutar de su tiempo libre y emprender proyectos.

Los Figurantes pueden interactuar con las dos categorías de usuario, Ciudadano y Residente. Por razones de diseño su programación los condiciona a creer que la existencia en su mundo es la única que existe. Puesto que este tipo de programa considera a Edén su única realidad para muchos descubrir la verdad supone un shock que en ciertos casos puede provocar daños en su IA. Para evitarlo el Sistema dispone de un protocolo de acción que fuerza el borrado de esa información de su banco de datos al día siguiente de producirse, lo que provoca que terminen olvidando los detalles. Uno de los efectos más interesantes que provoca la visita de La Libélula es que **anula esa directiva bloqueando la orden de borrado**, por lo que tras la visita ya no olvidará cuanto aprenda a partir de ese momento.

Existen Figurantes de muchos tipos, siendo algunos no tan obvios como parece a simple vista. Los de grado menor, con Inteligencias Artificiales (IA) mucho más sencillas, están diseñados para servir como parte del decorado. Lo normal es considerar a un transeúnte anónimo que va por la calle un Figurante de este tipo pero también puede serlo un conjunto de individuos, efectos sobre el escenario como una bandada de pájaros o incluso conjuntos de uno o varios individuos que incorporan elementos del escenario. En los tres casos todo está incluido en el código del Figurante. Esto es un truco para hacer instancias con facilidad es decir, copias de un mismo modelo base al que se le cambian algunos rasgos para que parezca distinto. De este modo es posible

¹ Robots como programas en lugar del concepto tradicional con un cuerpo físico.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

reubicarlos con facilidad en distintas localizaciones, lo que permite ahorrar recursos del Sistema. En consecuencia un Figurante conductor de una furgoneta puede consistir en ambas cosas, conductor más vehículo. Un coche de bomberos con toda su cuadrilla es también un buen ejemplo. Un Figurante vendedor de melones junto a una farola puede incluir todo lo necesario: vendedor, puesto con toldo, melones y hasta la farola. Si desaparece o es destruido por cualquier razón lo hace con todo el atrezzo que le acompaña.

Un Figurante puede ser cualquier programa imaginable que encaje con el escenario, lo que incluye a muchos en los que no se piensa en un principio. La visita de La Libélula expande sus capacidades mejorando la capacidad de su IA sea cual sea; los dota de individualidad, separándolos en el caso de que formen grupos; los pone al mismo nivel; anula la directiva que les borra la memoria y los colma con el fuego del espíritu.

Algunos Figurantes persistentes en el Sistema

Hay tantos programas Figurantes como necesidades haya que cubrir, ni más ni menos. Pero hay algunos que son muy habituales al aparecer con frecuencia. Este tipo está diseñado para complementar el decorado sin demasiadas complicaciones, por lo que la potencia de su IA suele ser de grado menor. La persistencia de su aparición en el entorno no está tan bien ajustada como debería, ya que se basa en un simple rango de posibilidades que depende de la situación que se desarrolle sobre el escenario. El Figurante "Anciana del carrito" por ejemplo, tras la última actualización del Sistema tiene un 75% de probabilidades de aparecer en el caso de que se esté conduciendo un vehículo de forma temeraria por las calles del centro urbano, aumentando a un 85% si se hace por los barrios más sórdidos. Por lo tanto, la aparición de este tipo de Figurantes se produce en extrañas circunstancias en muchos casos, surgiendo una y otra vez en distintas escenas y dando una más que evidente sensación de "Deja vu". Al fin y al cabo se trata de una simulación y ellos son programas por lo que la realidad no es perfecta. ¿Lo es acaso en el mundo real?

A continuación se describen los Figurantes persistentes más conocidos con sus posibles variantes. Se incluye un rango de aparición aproximado que siempre depende de una serie de condiciones. Si éstas se producen, se genera la instancia del Figurante que muchas veces parecerá surgir de la nada cuando

antes no estaba ahí. En algunos se incluye también un nivel de dificultad para evadirlos si esto es posible aunque este valor puede variar dependiendo de la situación.

Recuerda que puedes añadir los que se te ocurran. Existen muchos tipos de Figurantes programados para aparecer en muchas circunstancias.

Los Figurantes no suelen representar una amenaza para los participantes pero en la partida pueden ser **invocados por la audiencia** para añadir complicaciones si se desea mediante los **Puntos de Anomalía**, tal y como se describe más adelante en el apartado "Efectos de la Audiencia". De ser el caso el papel de los Figurantes sería actuar como la adversidad; siendo en esta caso algo más que un producto de las probabilidades del sistema de generar los elementos del escenario.

Anciana del carrito

Una anciana con un carrito de la compra lleno de botellas, latas y bolsas con cosas recogidas de la basura. Cuando se viaja en un vehículo conducido de forma temeraria o si se está envuelto en una persecución de vehículos acostumbra siempre a cruzar por donde no debe, atravesándose en el camino en el peor momento. En otros casos o conduciendo normalmente es muy raro que aparezca.

Aparición: muy frecuente (75%). Aumenta a un 85% en los barrios sórdidos y en las áreas del puerto.

Dificultad de evasión: muy fácil.

Andamio colgante

Sea donde sea es muy frecuente que haya siempre un limpiacristales inmerso en su faena subido a un andamio colgante en el exterior de un edificio. El programa puede venir con o sin operario, lo que deja un andamiaje muy oportuno para cualquier incursión fuera del edificio. La probabilidad de que una de las poleas de los extremos funcione mal es directamente proporcional a la altura del andamio sobre el suelo.

Aparición: Muy frecuente en edificios (75%).

Cristaleros

Consiste en dos hombres con ropa de faena que portan una gran luna de cristal con una gran "X" pintada de esquina a esquina. Si se conduce a gran velocidad o se participa en una persecución por el centro del área urbana cruzan la calle justo cuando pasa el vehículo, que tiene muchas probabilidades de llevárselo por delante haciéndolo mil pedazos. Los cristaleros siempre resultan ilesos.

Aparición: muy frecuente (75%). No se generan en la periferia ni en las áreas rurales.

Dificultad de evasión: muy difícil.

Camioneta de pollos

Consiste en una camioneta que lleva un montón de cajas con pollos (o gallinas). Si se participa en una persecución o se conduce de forma temeraria está programado para cruzarse con otro vehículo en el momento más inoportuno. Como resultado de una maniobra el camión vuelca y los pollos se liberan revoloteando en todas direcciones. Casi nunca se produce una colisión directa de gravedad, su función es provocar un aparatoso accidente que genere una situación algo caótica..., y llene la escena con pollos claro está. En otros casos o conduciendo normalmente es muy raro que aparezca.

Aparición: frecuente (60 %).

Dificultad de evasión: difícil.

Hare Krishna

Un grupito de seguidores del dios Krisná, con sus cabezas rapadas y sus cánticos repetitivos aparece en el momento más insospechado, siempre atravesándose en el camino e impidiendo el paso. Siempre cuesta apartarlos pues sus ropajes se lían con tendencia a provocar que todos terminen por el suelo. También existe la variante "Monjes tibetanos".

Aparición: De vez en cuando (35%). Surgen siempre que se está participando en una persecución a pié o una carrera por llegar lo antes posible a un destino. El valor aumenta según el nivel de urgencia que se tenga por llegar a la meta.

Mimo inoportuno

Consiste en un mimo que aparece siempre donde no debe y en el momento más inoportuno; por ejemplo esperando en la calle, vigilando a alguien o durante un encuentro romántico. Estorba y hace una y otra vez la tan manida y ya más que desgastada interpretación de estar encerrado en una caja invisible. Lo mires por donde lo mires suele ser un auténtico coñazo. Por desgracia en ocasiones echarlo no es tan fácil como parece.

Variantes: Un payaso, un artista de globos.

Aparición: De vez en cuando (25%). El valor aumenta según sea de inoportuno el momento.

Puesto de melones

Si se participa en una persecución o se conduce de forma temeraria por un área urbana el Sistema genera un vendedor con un puesto de melones en alguna esquina, en los lugares más insospechados y siempre en un punto en el que es fácil llevarse su puesto por delante. En otros casos o conduciendo normalmente es muy raro que aparezca. De producirse una colisión o rozar con el puesto el vehículo los melones salen disparados en todas direcciones. El vendedor siempre resulta ileso, saltando en el último momento.

Variantes: Puesto de verduras, de flores (más raro) y de perritos calientes (bastante popular).

Aparición: frecuente (60 %).

Dificultad de evasión: muy difícil.



EL PROGRAMA DE TELEVISIÓN

Los objetivos de los participantes en el Reality Show "El mundo de Wayne" son dos:

1. **Sobrevivir.**
2. **Resultar nominado ganador.**

Para lograr ambos objetivos es vital ganarse **el favor de la audiencia** convirtiéndose en el participante más popular sea como sea. En muchos casos la audiencia considera al programa un juego asumiendo que la muerte es tan real como puede serlo para el personaje de un videojuego, por lo que de producirse no tiene relevancia. Por otra parte, los castigos pueden parecer duros, pero al fin y al cabo consideran a los participantes seres digitales a la vez que criminales por lo que no se considera que exista un conflicto moral. No obstante no faltan voces en la red que lo **critican**¹ e incluso lo denuncian duramente.

SELECCIÓN DE LOS PARTICIPANTES

Los usuarios de nivel Ciudadano que hayan infringido alguna norma son penalizados con la **etiqueta de criminales** y entran en la lista de selección denominada **La Reserva**. La etiqueta los convierte en personajes públicos revocando su derecho al anonimato. A partir de ese momento pierden sus privilegios y son visibles para los usuarios de nivel Residente. A continuación se presenta a la audiencia un informe de cada usuario y se hace una presentación sensacionalista de su perfil. Los espectadores eligen entonces entre los participantes votando a través de sus terminales.

¹ Del mismo modo que se critica a los Reality Show de la actualidad, a la que se hace oídos sordos.

Sin el conocimiento de los espectadores, el administrador jefe puede manipular la selección y añadir o quitar de la lista a los que considere cuando y como considere necesario; algo que sucede en la mayoría de los casos por orden de la directiva. Lo normal es que la mayoría de usuarios apuntados en la reserva sean seleccionados, aunque eso depende de su número. Por lo general en cada selección no suele haber más de veinte participantes.



EL SEGUIMIENTO

Los seleccionados entran inmediatamente en lo que se conoce como **El seguimiento**. Se generan varias **cámaras virtuales invisibles** alrededor de cada concursante y comienzan a seguirle a todas partes y en todo momento. Su existencia se hace pública por lo que los espectadores pueden ver sus actividades diarias siguiendo una vida en directo que es transmitida las 24 horas del día. Los espectadores pueden alternar entre los participantes eligiendo la cámara virtual que quieran. Pueden crear también las cámaras que crean necesarias y elegir el ángulo que les resulte más cómodo para facilitar el seguimiento.

Un participante del seguimiento **nunca sabe cuando ha comenzado a serlo**. Es más **no tendría por qué saberlo nunca aunque lo normal es que no tarde en averiguarlo**. Tampoco está nunca muy seguro de en qué momento la audiencia está pendiente de su vida, qué detalles se hacen públicos y cuáles no. Por otro lado, aunque puede conocer ese hecho o llegar a sospecharlo, **no es consciente de los efectos de la audiencia sobre su vida**. Desconoce si el desarrollo de los acontecimientos son producto del azar del mundo en el que vive o si provienen de las decisiones de alguien, sea quien sea. Para deleite de los espectadores, todas estas incertidumbres suelen generar un estado tan agudo de estrés que **muchos participantes se rompen a nivel emocional** durante el seguimiento.

Aunque Edén tenga tantos usuarios de nivel Ciudadano sus infracciones no son muy comunes, pero siempre se producen. Claro que lo que se considera delito en Edén no tiene mucho que ver con el mundo real. Matar en Edén por ejemplo se considera parte del juego por lo que **no se considera un delito**. Esto se hace extensible a muchas otras acciones que pondrían los pelos de punta a un fiscal en el mundo físico.

Casi todas las infracciones se relacionan con el contrato de usuario no con los derechos civiles. De los delitos que se producen muchos son considerados menores y se hace la vista gorda a cambio de favores o privilegios. Incluso es posible comprar el silencio para algunos de los más graves. Por otra parte, muchos se libran incluso de estar apuntados a la lista por mediación de los administradores y por su relación con algunos directivos de la compañía. Y es que en cualquier parte tener buenos contactos siempre es una buena idea.

EL CRITERIO DE LAS MASAS

¿Cuál es el criterio de la audiencia para elegir a los ganadores? ¿Qué espera el público de los participantes? Lo cierto es que las respuestas a estas preguntas son muy subjetivas. Depende mucho del tipo de público involucrado en el momento de realizar las votaciones. Aunque la audiencia suele ser muy homogénea en cuanto a tipo de personas, valores y nivel cultural, ésta varía de vez en cuando pues factores sociales y ambientales influyen en su composición. No hay que olvidar que el programa se ve en todos los países del

mundo en todo momento. Un desastre natural o un conflicto en un país provoca pequeños ajustes en los tipos de audiencia.

Los valores que la producción del programa considera como más importantes para el público son los siguientes:

1. **Un buen espectáculo.** El primero y antes que cualquier otro valor, lo que espera el público de su programa favorito es asistir a **un buen espectáculo**. El participante que les ofrezca entretenimiento tiene asegurados muchos votos.
2. **Comportamiento.** El segundo y más importante valor que se tiene en cuenta es **cómo reaccionan los participantes** a los acontecimientos, lo que en realidad es una continuación del primer punto. Si un participante muestra cobardía, evita los peligros o simplemente lloriquea ante su desgracia está condenado a los ojos de los espectadores. Los medios de comunicación y la cultura dominante valora muy positivamente al héroe de acción de moral ambigua por lo que si el participante resuelve las situaciones como un protagonista arquetipo de las obras de ficción es probable que se gane el frío corazón de su audiencia.
3. **Ingenio.** Al enfrentarse a su destino el participante no está obligado a seguir unos principios éticos, algo que en muchos casos lo que termina es aburriendo a la audiencia; **lo que no significa que el héroe con valores esté acabado**. Lo que más aprecia el espectador antes que eso es ver cómo se las arregla para resolver las situaciones. Si para sobrevivir el participante debe mentir, engañar, traicionar y salirse con la suya que así sea. Muchos participantes optan por este camino por ser el más fácil pensando que es lo que los llevará al éxito. Pero en cuanto a los gustos del público no hay leyes únicas. "Nadie sabe nada"¹. En realidad es algo que depende de cómo se desenvuelva por lo que si el participante demuestra tener creatividad mientras se

¹ Conocida expresión en el mundo de la producción.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

mantiene fiel a su código personal en el caso de tenerlo claro, es probable que gane mucha popularidad.

4. **Intimidad pública (o intimidad cero).** Nada funciona mejor para el espectáculo que **airear la intimidad**, sea cual sea su significado en estos momentos. El espectador está esperando que los participantes hagan públicos todos sus trapos sucios. Dependiendo de como se repartan las manchas juzgará quien resulta adecuado y quien no. La audiencia desea que interactúen y trabajen entre ellos pero si esto los conduce a la armonía y al estancamiento entonces están condenados. No hay nada peor que la rutina como abono para el aburrimiento. Espera pues que se unan para separarse en algún momento, rompan relaciones, vuelvan a forjarlas, se enamoren, se les rompa el corazón o se lo rompan a otro, hagan amigos, se vuelvan enemigos, discutan, se rompan la cara, hagan las paces, vuelvan a rompérsela, tracen pactos, los desobedezcan, formen parejas, las engañen, se separen y formen otras distintas, se critiquen unos a otros, se traicionen, se ayuden más adelante, tengan sexo, deseen tenerlo sin éxito, lo tengan y deseen no haberlo tenido... En resumen, que los participantes ofrezcan un poco de todo. Sólo así un Reality Show cobra todo su significado.

EL CHIVATO

Los espectadores disponen de un pequeño capricho durante el programa llamado **el chivato**, incorporado al espectáculo por petición expresa. Consiste en un pequeño mecanismo virtual con la forma y el tamaño de una pelota de tenis de color blanco. El chivato es como los bits, tiene dos estados. Si los espectadores lo desean pueden usarlo para revelarse ante el concursante y hacerle llegar su conformidad o disconformidad transmitiendo sus **aplausos** o sus **abucheos**. Por muy cruel que parezca resulta muy práctico como un medio de conocer su opinión ante las distintas situaciones y de tener alguna pista sobre las decisiones a tomar.

Es el público quien decide si activarlo o no por votación. En algunos casos, cuando se desea hacerle saber a alguien que ha sido seleccionado como participante la dirección del programa se reserva el privilegio de entregárselo directamente. Algo que a la audiencia le encanta sólo por ver la cara del nuevo

concursante. Entregarlo o revelarlo es toda una declaración que le recuerda al espectador que está ahí y que su opinión cuenta. Pero lo normal es que el chivato se reserve para el momento en el que el concursante descubre que está en el seguimiento; revelar muy pronto su presencia arruina la sorpresa.

De estar activo el dispositivo acompaña en todo momento al participante revoloteando en torno a él como si fuese una mosca muy molesta. No es posible apartarlo o desactivarlo aunque es posible destruirlo, lo que causa de inmediato la indignación de los espectadores.

LOS RESULTADOS

Como resultado de los eventos durante el programa al participante le pueden ocurrir tres cosas:

1. El participante resulta vencedor

El que sobrevive y llega al final se somete al juicio de la audiencia. De los supervivientes se hace una votación. El concursante ganador consigue como premio acceder al Jardín del Edén, donde podrá continuar con su existencia con todos los privilegios de un dios y tomar partido en las decisiones del mundo.

Una emotiva escena muestra al concursante ganador en un desfile en su honor. A lomos de un elefante engalanado atraviesa triunfante las puertas del Jardín mientras es vitoreado por una multitud (de Figurantes) que le arroja pétalos de flores.

La realidad: En el Jardín del Edén no hay ningún ganador. Todos son destruidos y borrados poco después de su llegada.

2. El participante es destruido

El participante que es destruido durante el seguimiento desaparece del resto del Reality Show. Como castigo pierde sus derechos de ciudadanía y es condenado de por vida al Laberinto. En él desaparece y no se vuelve a saber nada de él ya que no puede interactuar con nadie. La audiencia los considera criminales por lo que está convencida de que obtienen lo que se merecen.

Una escena muestra cómo el concursante es arrojado por la fuerza a través de las puertas del Laberinto. Con todo el dramatismo que es posible la última imagen de él es un rostro desencajado por la desesperación mientras las puertas se cierran con un sonido siniestro ante él.

La realidad: En el sector del Laberinto no hay ningún participante del Reality Show que haya sido condenado. Todos han sido borrados justo cuando sucumbieron durante el programa por lo que se realiza un montaje usando un doble digital para convencer al público de que han terminado allí junto al resto de los perdedores.

3. El participante sobrevive pero no es nominado

Aunque son muy raros, el que de algún modo sobrevive al programa pero no es nominado pierde su derecho de ciudadanía y de interactuar con el resto de los usuarios. En este caso se le concede el privilegio de existir en una pequeña instancia que funciona sólo para él. Un retiro tranquilo y sosegado en una cabaña junto a un lago, pero un destierro al fin y al cabo.

Una escena muy pintoresca acompañada de música Country muestra a un algo dolido pero siempre sonriente concursante llegar a su nueva casa, sentarse en el porche y abrir una cerveza. Las cañas de pescar le esperan apoyadas sobre la pared. El lugar es plácido y el tiempo apacible en el lago de montaña, aunque por desgracia no hay teléfono ni lo habrá por toda la eternidad... Puede parecer algo triste pero no son pocos los que afirman en las redes cuanto les gustaría abandonar un mundo al que odian y estar en su lugar.

La realidad: El sector en realidad está vacío. No existen más copias (o instancias) de él para los desterrados. Todos los usuarios son destruidos y borrados poco después de su llegada por los agentes del Sistema. La compañía no está dispuesta a gastar tantos recursos en ellos.



EL CONTRATO DE USUARIO

Como vemos en los tres casos el personaje es borrado del Sistema sin que nadie tenga conocimiento de ello. En **la cláusula 51-II/B** del contrato que siempre se firma al acceder a Edén, se especifica que toda la información almacenada en los servidores son propiedad de la compañía NOVA por lo que pueden hacer lo que deseen con ella. Existe un agujero legal donde no queda claro si la información sináptica de una mente humana almacenada en formato digital es considerado un ser vivo con los mismos derechos que un ciudadano en el mundo real. Hasta ahora se asume como un acuerdo tácito y así lo afirma la compañía, pero lo cierto es que aún no existen leyes sólidas que protejan sus derechos. En el contrato no se menciona en ningún apartado.

Para evitar problemas, solamente si un usuario incumple algunas de las leyes del mundo se incumple el contrato de usuario **lo que conduce a perder todos los derechos sobre sus datos** con efecto inmediato. Es a partir de entonces cuando la compañía puede hacer con ellos lo que desee. Desde el momento en que se quebranta una norma o se incumple el contrato de usuario como penalización sus datos quedan a merced de la compañía. Por otra parte, en el caso de no existir incumplimiento en el contrato de morir el usuario en el mundo físico una vez más se pierden los derechos sobre la información almacenada. Ya que nadie más sino él puede reclamar, pues ni sus familiares ni herederos pueden hacerlo, los datos pasan a ser propiedad de la compañía también en ese caso.

Estas son las cláusulas en un lado y el vacío legal en el otro que aprovecha NOVA para escoger a los Ciudadanos y mantener el control sobre la información de sus copias.

DIFUSIÓN

El programa se difunde siempre en directo por el medio televisado tradicional en la Cadena XXV y todos los canales asociados. También lo hace vía Holovisión, pantalla de proyección en retina, de implante directo, vía directa a través de la diadema NOVA y por inducción mental comunitaria en todos

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

aquellos lugares que dispongan de esta tecnología, aunque en ese caso es necesario pagar el impuesto correspondiente. Por otro lado el programa también se difunde por la red digital donde es visto por casi el 83% de su audiencia en todo tipo de dispositivos, siendo éste el medio favorito.

Es ya muy famosa en las redes, sobre todo por los memes que generó una de las imágenes, la escena de los astronautas activos en la base marciana disfrutando de su programa favorito durante sus horas de descanso. Y es que el programa más famoso "El mundo de Wayne" se ve incluso en Marte!

PRESENTADORES DEL PROGRAMA

En todo espectáculo la figura del presentador es vital. En el Reality Show de El mundo de Wayne existe un grupo de ellos que se ha hecho muy famoso, hasta el punto de haberse convertido en estrellas de los medios de comunicación que aún siendo programas hacen anuncios y son protagonistas de los cotilleos de la prensa.

Como apoyo disponen durante el programa de un elenco de informantes auxiliares que hacen el seguimiento de los acontecimientos allí donde haga falta aún a riesgo de poner en peligro su integridad. Es poco frecuente pero en los casos en los que algún informante es destruido por accidente los picos de audiencia se disparan, generando en las redes de comunicación un flujo de información masivo debido a los comentarios de los espectadores.

Los "Presentadores" son un tipo de programa muy especializado. Cuentan con un nivel de IA bastante más avanzada que la media y han sido diseñados como relaciones públicas para ganarse a la audiencia. Pueden ser controlados por un usuario humano cuando es necesario operando sobre ellos como si fuesen títeres. Esto es necesario en algunas ocasiones para conseguir que transmitan algo que esté más allá de la capacidad de su IA. Especialmente durante las finales para elegir al ganador o durante las entrevistas a los participantes.

PRESENTADORES ESTRELLA

Los presentadores del programa con más prestigio que se han mantenido en el programa durante más tiempo son los siguientes:

Mimi Rogers

Esta **pícara y sexi** presentadora virtual, además de tener una belleza que roba el aliento deleita a la audiencia con una actitud que pase lo que pase siempre se mantiene **positiva**. Nada parece perturbarla, demostrando siempre un optimismo a prueba de accidentes nucleares. Hasta en los momentos más tensos es capaz de mantener la compostura llevando los hechos a su terreno para encajar alguna broma que le haga meterse a la audiencia en el bolsillo.

No son pocos los concursantes cuyo destino ha quedado sellado por uno de sus comentarios, capaces de hacer que la audiencia se incline por una decisión u otra. Se caracteriza por su simpatía y por saber ganarse a los espectadores con su encanto.

Steve Burton

El siempre **sereno** Steve simboliza al sector más **conservador** de la audiencia. Enfundado en un traje impecable se la gana con su **estilo clásico y formal**. Su simpatía y seguridad en sí mismo resulta irresistible siendo el presentador por el que el público siente más confianza según los sondeos.

El modelo está basado en el famoso cantante del pasado Frank Sinatra. Una figura que ha servido de inspiración para saber transmitir mejor que nadie un estilo único y la elegancia de un pasado que sólo ha sido posible traer de vuelta gracias a Edén.

"Buzz" Van

Carismático e irreverente, Buzz nunca tiene pelos en la lengua. Enfundado en sus trajes exclusivos de colores chillones este presentador se lleva de calle al sector más **progresista**, siendo el elemento transgresor de la audiencia. "Ser original es ser Buzz Van", reza su conocida expresión.

Con su estilo cínico y algo pesimista, es capaz mejor que nadie de sacar lo peor de cada participante y ponerlo sobre la mesa, aderezarlo con una buena dosis de comentarios sarcástico y comérselo a bocados para regocijo de la audiencia, que se divierte con él mucho más que con los otros dos presentadores juntos.

OTROS INFORMANTES

Otros programas de tipo Presentador forman el equipo auxiliar de los presentadores estrella. Aunque cada uno tiene un apodo o "nick" lo cierto es que suelen resultar bastante anónimos. La fórmula consiste en que éstos se muevan por el escenario transmitiendo desde su posición los acontecimientos sobre el que se hace el seguimiento. Los presentadores estrella conectan con ellos desde el plató principal, les hacen preguntas y hacen sus comentarios graciosos. Los auxiliares son apoyados por un sistema de cámaras virtuales que pueden ubicarse en cualquier punto del escenario.

La labor de informante auxiliar es arriesgada pues al estar siempre junto a los participantes pueden sufrir los daños colaterales de los peligros a los que éstos se enfrenten. En consecuencia muchos resultan dañados o incluso destruidos durante el desarrollo de los programas. Algunos de formas bastante horribles. De entre todos los presentadores auxiliares que han desfilado por el programa, que han sido bastantes, hay una que se ha ganado el cariño del público por su personalidad. Se trata de Betty Page.

Betty Page

Considerada la "becaria" de los presentadores auxiliares su estilo de diseño "Nerd", con sus gafas, su indumentaria poco favorecida y su pelo oscuro siempre desaliñado, supone la antítesis de la exuberante Mimi Rogers, que siempre hace comentarios sarcásticos sobre ella. Betty suele posicionarse a favor de los sufridos concursantes. Insegura, ingenua y algo torpe, a menudo se muestra afectada por las situaciones a las que se enfrentan aportando un elemento de empatía al programa del que carecen los presentadores estrella.

Al haberse hecho tan popular la producción del programa ha incluido una directiva en su programación que le permite escapar de muchas situaciones, resultando ilesa en casos en los que en circunstancias normales otros

presentadores sucumbirían sin duda. El resultado es que Betty **a menudo escapa de milagro** y en el último momento sosteniendo siempre el micrófono en la mano, por lo que los espectadores siempre están esperando ver cómo se libra del próximo incidente. Su aspecto, con el rostro a menudo tiznado por la carbonilla y su pelo e indumentaria echando humo debido a los percances que sufre, se ha convertido en una imagen recurrente que se ha extendido por la red generando infinidad de bromas y memes a su costa. Especialmente por el famoso grito que suelta al sufrir algún accidente. Algo así como: "¡Uaahhh!".

Su IA ha resuelto que lo que se hace en el programa no está bien. Por eso, Betty Page puede aliarse con los personajes si con ello tiene la oportunidad de cambiar la situación.

LA PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO

La audiencia que sigue el programa puede interactuar con el mundo usando las opciones que están disponibles para ello en sus terminales. En términos de juego esta interacción puede reflejarse en la partida de dos maneras:

1. **A nivel de mecánicas usando los Puntos de Anomalía.**
2. **A nivel narrativo decidiendo el curso de los acontecimientos.**

Las decisiones de los espectadores nunca provocan un efecto directo sobre los participantes, por ejemplo haciendo de súbito sufra una herida o caiga muerto de un ataque al corazón. El poder de su influencia lo que provoca es situaciones que los ponen en peligro, añaden complicaciones o generan un conjunto de circunstancias a las que tienen que enfrentarse.

El origen de estos efectos no tiene porqué limitarse tan solo a las decisiones del Director. El resto de los jugadores puede también participar decidiendo qué es lo que les gustaría que sucediese y asumiéndolos como nuevos desafíos que se añaden a los acontecimientos. Por otra parte, no es raro que durante el desarrollo de una partida de rol haya espectadores, algo que suele suceder en jornadas, jugando en un club o en casa cuando un miembro cuanto desea es asistir como público. De haberlos es el momento perfecto para invitarles a participar en el juego de otro modo y es asumiendo

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

el rol de la audiencia del programa. Una alternativa muy interesante y que a menudo resulta muy divertida¹. Por último, si la partida se lleva a cabo usando las tecnologías de la comunicación, como la videoconferencia pública o el Hangout, otra posibilidad es que las personas que asisten como público a la partida asuma este rol. Para recoger sus votaciones se puede usar el sistema de comentarios que normalmente acompañan a este tipo de herramientas. En este caso la misma audiencia de la partida de rol real se convierte en la audiencia ficticia del mundo narrado, lo que como mínimo resulta un experimento muy interesante.

Ya sea el Director de juego, los espectadores de la partida o los propios jugadores quienes hayan asumido ese papel, cualquiera que haga de público tiene también a su disposición el recurso del **Chivato**, el dispositivo que transmite las reacciones del público. Puede ser muy divertido que durante la partida se transmita la reacción de la audiencia mediante este recurso, incorporándolo como un elemento más del desarrollo del juego.

1. Usando los Puntos de Anomalía

La mecánica de Scroll de los Puntos de Anomalía son un excelente recurso que en esta aventura puede usarse para reflejar las decisiones de la audiencia. Aquí se propone extender su uso de forma que cuando entran en juego no sólo representan a la adversidad en general sino también a esa misma adversidad como un efecto directo del poder que tienen los espectadores sobre la realidad de la simulación.

El Director del juego puede por lo tanto utilizarlos cuando lo crea conveniente para incluir nuevos problemas, peligros inesperados o lo que en apariencia parecen simples golpes de mala suerte. Un cúmulo de circunstancias que en realidad son provocados por los espectadores.

Los efectos añadidos a las situaciones mediante las mecánicas hay que ponerlos siempre en contexto usando la narración para explicar cuando y como entran en juego. Aunque como veremos en el siguiente apartado es más

sencillo de lo que parece pues en este caso no hay que ser muy exigente. Recuerda que los jugadores también tienen derecho a invocar los Puntos de Anomalía para atraer los problemas.

Es conveniente que al jugar esta aventura el Director guarde su reserva de Puntos de Anomalía hasta que los personajes sean participantes del Reality Show. Esto le permitirá comenzar a golpear fuerte para hacer más patente la influencia del público.

2. Decidiendo el rumbo de los acontecimientos

Más allá del uso de mecánicas siempre existe y existirá el recurso de decidir el rumbo de los acontecimientos, algo que desde luego se combina con la mecánica anterior. Puede hacerlo el Director, todos los participantes o invitando a los curiosos a la partida que se ha sugerido más atrás.

Sea cual sea el medio elegido, las dificultades añadidas a la trama general siempre se deben poner en contexto mediante la narración. Algo que resulta sencillo pues en este caso **no hay ni que molestarse en que resulten coherentes**. Las extrañas situaciones que van surgiendo se justifican al ser el producto de los caprichos de una audiencia; que se caracteriza por ser implacable. Es más, algo que se pretende en esta aventura es conseguir ese grado de perplejidad que provoca tener que lidiar con situaciones inverosímiles que parecen ser producto, nunca mejor dicho, del juego de unos dioses invisibles.

UNIÉNDOLO TODO

En todos los casos, para reflejar el efecto de la audiencia sobre el escenario usa los Puntos de Anomalía de la forma que se te ocurra e incorpora lo cambios que consideres convenientes. No pongas límites. Lo importante es usar las reglas a tu favor para que de ellas surjan situaciones divertidas e interesantes. Pero sobre todo y lo más importante, para que quede patente en el juego que las decisiones de la audiencia del programa de TV tienen un efecto real sobre los acontecimientos que rodean a los jugadores.

Eso sí, **juega sin las reglas pero dentro de las reglas**. Es decir, la intención no es abrumar a los jugadores ni divertirse a su costa. Esto debe

¹Por experiencia lo es.

quedar muy claro. La meta es crear entre todos una divertida historia que permita disfrutar a todos durante el proceso.

EFFECTOS RECURRENTES DE LA AUDIENCIA

La participación de la audiencia hace llamadas al Sistema para que se ejecuten programas especializados que provocan efectos en el entorno. Puedes usar los Puntos de Anomalía para invocar cualquiera de los efectos que se describen como ejemplo en este apartado, o añadirlos directamente si lo consideras necesario. Obviamente también puedes crear los que quieras. Recuerda que los Figurantes dotados de IA descritos en un apartado anterior también pueden usarse como efectos recurrentes de la audiencia para invocar a la adversidad.

Las principales diferencias de estos efectos con los programas Figurantes es que no son programas independientes, no tienen IA ni actúan por su cuenta. Son **efectos generados al instante** que en muchos casos ponen en peligro la integridad de los personajes. Algunos efectos son muy comunes por lo que aparecen muy a menudo para consternación de los participantes del programa.

Los programas de efectos más usuales son los siguientes:

Asaltante nervioso de gatillo fácil

Un asaltante arma de fuego en mano y cualquier objeto que sirva para taparse la cara saca su arma y amenaza a todos los presentes. Exige el dinero de la caja, las pertenencias de todos los que estén alrededor, que se baje el precio de la gasolina o que se deje de perseguir a las ballenas. Da igual. Está bastante nervioso, habla entrecortadamente y suda a mares. El asalto le queda grande por lo que al estar tan histérico cualquier paso en falso provoca que dispare su arma. Normalmente es abatido por las fuerzas del orden pero suele llevarse a varios por delante.

La versión del asaltante varía, siendo la más popular la versión terrorista cargado hasta los topes con cartuchos de dinamita y un enorme reloj despertador colgado de la hebilla del pantalón. La segunda más popular es el tipo con gafas llevando una escopeta recortada.

El asaltante puede aparecer en cualquier lugar público pero tiene muchas probabilidades de hacerlo en los bancos, en las farmacias y en las tiendas abiertas las 24 horas.

La existencia en un mundo digital puede ser muy distinta a la realidad. Esto, que se puede aplicar a muchos niveles, aquí pretende subrayar la naturaleza de la generación de acontecimientos. Ya sea por cuestiones de programación o por errores en el Sistema es posible justificar muchas situaciones absurdas. Un andamio rompiéndose puede seguir un patrón de rotura muy determinado, casi matemático y predecible por ejemplo. Algunos acontecimientos que tienen muy pocas probabilidades de suceder en el mundo real en el virtual pueden ocurrir varias veces al mismo tiempo. Desde que existen unas leyes que regulan la generación de los acontecimientos éste es susceptible de sufrir cambios por muchos motivos. Por otra parte, la personalidad de los Figurantes es muy distinta al comportamiento de las personas corrientes en el mundo real, atadas a un código social muy complejo. Te recomiendo que explotes todas estas posibilidades o al menos que las tengas en cuenta durante la partida.

Boca de riego

La boca de riego aparece de repente lista para que el vehículo en el que viaja el personaje se la lleve por delante, retrasando la marcha y añadiendo un componente de riesgo. En consecuencia un simpático surtidor de agua se alza hasta una altura de 9 metros.

Camión cisterna

Un camión cisterna cargado hasta los topes de algún producto químico muy nocivo siempre se cruza por delante o se estrella de la forma más inoportuna cerca de los personajes. Este programa recurrente de efectos tiene tendencia a volcar o a cruzarse en medio de la calle cerrando el paso y forzando a tener que superarlo ya sea por encima o por debajo. En el peor de los casos vuelca desparramando toda su carga con unas probabilidades de explotar que dependen de lo dramática que sea la situación.

Destrucción del edificio Chrysler

De una forma inexplicable por acción o por omisión el emblemático edificio siempre termina estallando en mil pedazos. En consecuencia una lluvia de cristales rotos, placas de cemento y mobiliario de oficina cae sobre y alrededor de los participantes. Este efecto se hace extensible a otros edificios emblemáticos pero por alguna razón el Sistema siempre tiene preferencia por este.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Variantes: Otros edificios o monumentos con predilección por la Estatua de la Libertad.

El piano

Un precioso piano de cola negro y brillante es alzado con una cuerda de cáñamo vieja y roñosa por encima de la planta 16 de algún edificio. Como cabe esperar la cuerda se rompe y el piano se precipita en los alrededores o sobre los participantes. Éstos siempre tienen la oportunidad de esquivarlo. El recurso del piano es muy frecuente, habiéndose perdido ya la cuenta de pianos perdidos el último año.

Más que una lista de opciones disponibles, estos ejemplos tienen como objetivo ayudarte a captar la idea de lo que se pretende. Mientras que en otros casos es conveniente alejarse de los estereotipos, por razones de la ambientación en esta aventura se busca lo contrario. Se trata de un escenario de Tv, cine y otros medios populares de difusión por lo que recurrir a los clichés ayuda a transmitir la sensación de estar en el plató de unos estudios. Combinando sabiamente los estereotipos con tus ideas más originales es posible crear algo nuevo que de pie a partidas memorables.

Variante: Caja fuerte marca Acme.

Luna de escaparate

La luna de cristal es un recurso muy conocido. De algún modo los vehículos siempre terminan empotrándose en el escaparate, llegando muchas veces a recorrer parte del interior de la tienda. Por alguna razón inexplicable los que están dentro siempre resultan ilesos. La tienda que posee el escaparate se genera

al azar con una gran probabilidad de que se trate de una pastelería con un enorme pastel de boda de muestra en la vitrina.

Supervillano

Un supervillano salido de un comic de superhéroes aparece para hacer de las suyas, fastidiando todo lo que se tuviese entre manos en ese momento. A no ser que un héroe acuda a poner las cosas en su sitio los personajes deberán lidiar con él en desigualdad de condiciones.

El diseño del supervillano varía al haber una enorme lista de modelos con la posibilidad de generar uno aleatoriamente mediante un algoritmo. Lo normal es que se adecúe a la situación para sacarle partido al escenario. Por

ejemplo, un supervillano capaz de escalar muros se sentirá a sus anchas entre los rascacielos de una gran urbe.

Tapa de alcantarilla

Cualquier acción tiene como efecto que se produzca una explosión en las alcantarillas. En consecuencia la tapa de metal siempre sale despedida hacia las alturas. Su dirección y los efectos provocados por el impacto tienen un margen de probabilidades que son directamente proporcionales a lo injusto que resulten sus efectos sobre el personaje.

Es notorio que la presentadora auxiliar Betty Page tiene un 90% de probabilidades de proyectar una de estas tapas contra ella durante la difusión de cada programa.

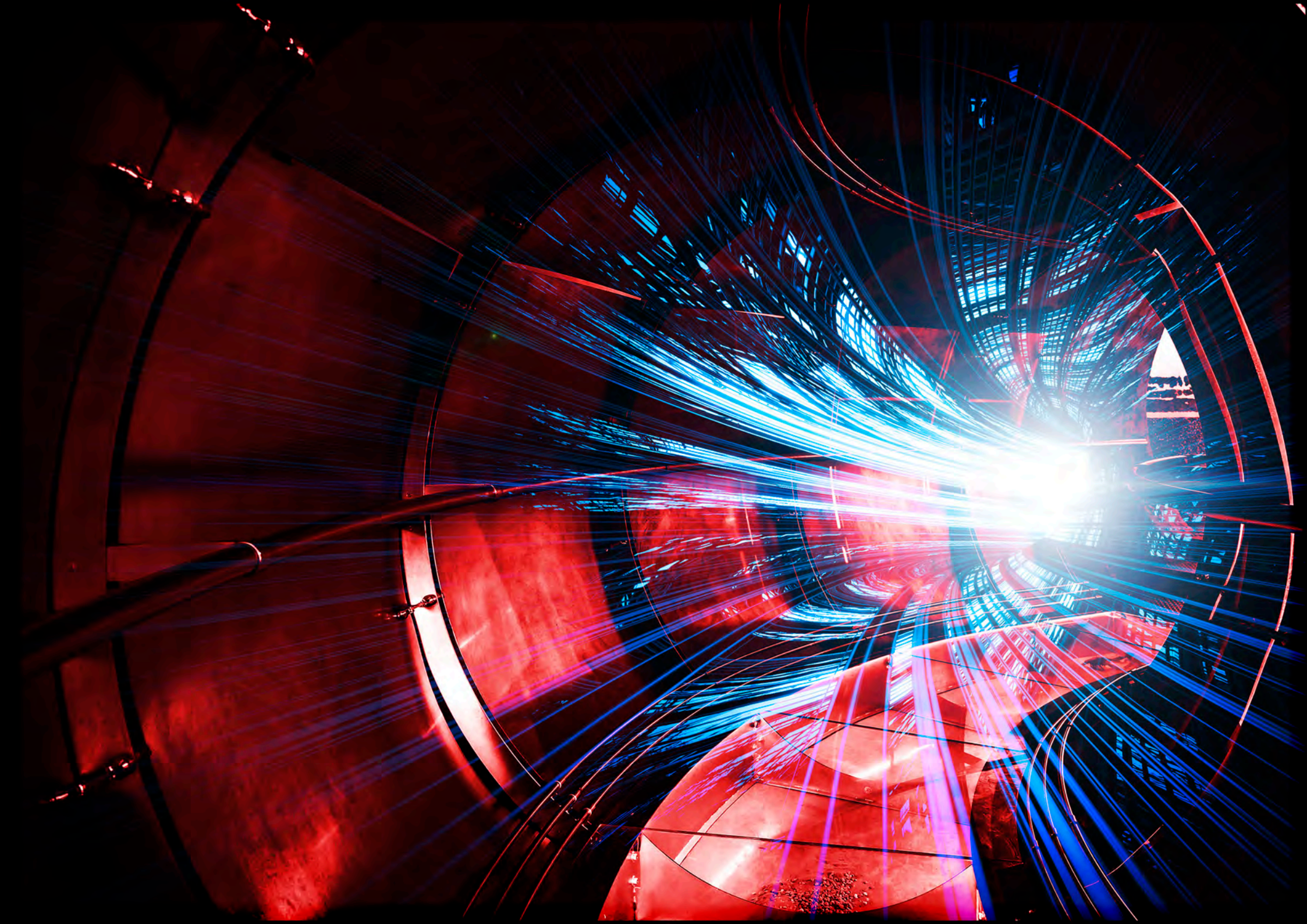
Transporte de vehículos

Un camión que transporta vehículos siempre termina perdiendo la carga en el momento más inoportuno. En consecuencia su carga va saliendo por la parte de atrás llenando la calzada de obstáculos rodantes susceptibles de interceptar y/o aplastar a los participantes. La probabilidad de soltarse la carga es proporcional a la velocidad de desplazamiento de los personajes.

Un bicho anda suelto

Un animal feroz, un experimento científico o un lunático se ha escapado del zoo/laboratorio secreto/hospital/sanatorio (lo que corresponda) y anda suelto aterrorizando a los transeúntes. Dependiendo de su naturaleza elegirá una ubicación u otra del escenario para ocultarse. Suele suponer una amenaza bastante seria pero nada contra la que un grupo de personajes curtidos no pueda enfrentarse.

FIN DE LÍNEA 





El mundo de Wayne
UNA AVENTURA PARA *SCROLL*

PRIMER ACTO

PUNTO DE FUGA

La aventura se divide en **tres actos**. Cada uno a su vez en una **serie de capítulos** que se van señalando por orden con su número correspondiente. Puedes usar los capítulos como una estructura que te permita establecer la duración de algunos efectos como el tiempo de recuperación de los daños de corrupción en las Operaciones por ejemplo. Los detalles se explican en el libro de reglas de Scroll.

Aunque en esta aventura se sugieren **una serie de escenas** dentro de cada capítulo, puedes añadir las que consideres apropiadas para desarrollar la trama. Muchos efectos en el juego se miden también en función de su duración por lo que ten en cuenta cuando empieza y termina cada una. La regla básica para saberlo es muy simple: cuando la trama avanza y los personajes se mueven de

momento y de lugar es el momento de dar por terminada una escena y comenzar la siguiente.

En los cuadros de color rojizo se incluyen textos que puedes leer a los jugadores. Son muy útiles sobre todo

Recuerda que muchas de las situaciones descritas puedes cambiarlas por otras que consideres más adecuadas o que te gusten más siempre que sirvan a los propósitos de la trama.

para visualizar lo que sucede en la escena. Las amenazas se describen en los cuadros de color lila y gris.

Notas previas que conviene recordar

- Los personajes pueden iniciar su existencia como **Ciudadanos** del mundo de Edén, como **Residentes** que acceden a él o como cualquiera de los muchos programas **Figurantes** que pueblan la simulación.
- Todos los personajes de los jugadores deberían haber recibido ya la visita de La Libélula. La transformación permite entre otras cosas que **si se encuentran se reconozcan entre ellos** como iguales. También elimina la barrera que dificulta que puedan comunicarse entre sí si se trata de usuarios de distinta categoría, como es el caso de los Residentes a los Ciudadanos a los que ni siquiera pueden ver si estos no quieren. De todos modos, si por cualquier razón un jugador quisiera dejar el encuentro con la Libélula para más adelante recuerda que un

Ciudadano siempre puede percibir a un Residente y concederle permiso de interacción con él. Los Figurantes no tienen ninguna limitación, pueden interactuar en todo momento con los usuarios de las otras dos categorías.

- Aunque suele ser más fácil que se conozcan previamente no tiene porqué ser así. El desarrollo de los acontecimientos al comienzo de la aventura servirá de nexo de unión de sus destinos.
- A no ser que se trate de un participante del Reality Show, cuando un usuario es destruido reaparece en el área de reinicio que tenga designado, por defecto localizado en **Central Park**. La ubicación se puede cambiar en el sistema de configuración accediendo con cualquier dispositivo electrónico como un teléfono o un ordenador.

CAPÍTULO 1. LÍNEA SIN RETORNO

No hay nada como el aroma del aire por las mañanas en el mundo digital. En Edén la acción puede surgir de cualquier esquina y hoy no va a ser menos.

ESCENA 1.1: EL REHÉN

En una de las avenidas más céntricas del distrito 1 se produce de repente un alboroto. Los transeúntes corren hacia uno de los edificios arremolinándose frente a la fachada. Al parecer se está produciendo un atraco en una sucursal bancaria. Lo que en la vida real supone un acontecimiento trágico aquí es todo un espectáculo. Todos se apiñan en el exterior esperando ver qué es lo que sucede. Hace tiempo que no se producía una escena de este tipo. ¿Vendrá un superhéroe a resolverlo?, ¿un equipo SWAT?, ¿aparecerá después el C.S.I., ¿Mulder y Scully? Quién sabe. La diversión está asegurada.

Suena una alarma en las inmediaciones y se produce una agitación de los transeúntes. No tardan en escucharse las sirenas de la policía. La gente se apiña frente a la fachada de una sucursal bancaria.

Todos los personajes de los jugadores que se encuentran en las inmediaciones en ese momento serán testigos directos de los acontecimientos. Pueden estar de compras, tomándose un café en un local cercano o incluso ser uno de los

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

programas Figurantes con modelo de policía. No tienen porqué conocerse entre sí pero si han recibido el don de la Libélula y se acercan lo suficiente unos a otros pueden reconocerse de inmediato como iguales. Quien lo posee emana un aura muy especial que sólo otro en igualdad de condiciones puede reconocer pues hay algo en su código que lo hace único. Todo aquel que se aproxime a curiosear ve lo siguiente:

De repente se abre la puerta del banco y sale un individuo que se detiene a pocos metros de la entrada. Está cargado de explosivos desde los hombros hasta la cintura tanto en el pecho como en la espalda. Una lucecilla siniestra se enciende y se apaga entre la maraña de cables. De su cuerpo cuelgan también tubos de plástico llenos de rodamientos de acero. Su rostro es una mezcla de pavor y resignación.

El individuo es un rehén que han tomado los atracadores atrincherados dentro del banco. Lo han cargado de explosivos y lo usan para presionar a las fuerzas del orden a cumplir sus demandas. La policía intenta negociar usando los megáfonos sin mucho éxito. **Cualquier personaje que haya recibido el don de La Libélula reconoce al rehén inmediatamente como uno de ellos.** Él parece reconocer también a los personajes de entre la multitud si son sus iguales. Los mira durante un rato fijamente, alternando entre uno y otro. Finalmente exclama a la multitud:

"¡Todo es mentira! ¡Todo mentira! ¡No somos más que carne de circo! ¡Nos piensan matar a todos!"

A continuación hace algo bastante inesperado. Gesticula con las manos en el aire y ante él aparece de la nada una pantalla semitransparente. ¡Ha invocado la consola del sistema! La manipula unos breves segundos y cuando parece que ha terminado la hace desaparecer.

En un sistema como éste es **muy difícil** invocar la consola ya que está **restringida a los administradores**. Lo que ha hecho es enviar un mensaje a todos los usuarios que ha detectado dentro de su área de influencia que hayan recibido la visita de La Libélula.

Solamente un administrador del Sistema puede seleccionar así a los usuarios y enviarles un mensaje inmediato. Este razonamiento lo confirma un aviso de llegada en sus cuentas de que acaban de recibir un mensaje preferente de administrador. Pueden leerlo tanto en sus dispositivos electrónicos (teléfonos, ordenadores...) como en papel en su versión de correo ordinario más tarde. El mensaje aparece inmediatamente en todos sus buzones.

El individuo tiene aspecto de estar muy asustado pero resignado al mismo tiempo. Un personaje con Rutinas de Psicología o un mínimo de empatía puede darse cuenta de inmediato. Lo cierto es que se siente destrozado y muy deprimido. Ya no le quedan fuerzas para librar una batalla de la que está convencido que no puede ganar.

La escena se sigue desarrollando tal y como se espera. Los atracadores continúan con sus demandas, la policía con sus negociaciones y la gente allí congregada con sus comentarios. El tiempo pasa, al poco llegan los SWAT. Toman posiciones y la situación se vuelve más tensa aún. El rehén sigue de pie a pocos metros de la puerta del banco esperando y sudando a mares. Pero entonces sucede algo muy extraño que hace que todo el mundo de un respingo y suelte una exclamación de sorpresa.

Un precioso piano de cola de color negro y brillante cae desde lo alto justo encima del rehén. El estrépito hace saltar a la multitud. La cabeza de la pobre víctima asoma entre los restos, de una pieza al parecer aunque con una fuerte conmoción. Se ha quedado clavado erguido entre la madera en una posición muy graciosa. Por algún milagro no ha volado en pedazos.

Ha sido tan inesperado que todos, policía, curiosos e incluso los mismos atracadores se quedan contemplando la escena algo consternados. Pero no tarda en romperse el momento de silencio. Suena un disparo y de repente todo se convierte en un infierno.

El suceso provoca que se inicie un tiroteo. Todo el mundo corre a buscar refugio. Las armas escupen fuego en todas direcciones y pronto fachada y coches de policía apostados en el exterior comienzan a llenarse de agujeros. Los cristales rotos llueven por todas partes.

En este momento de confusión los personajes pueden hacer lo que quieran: participar en el tiroteo, tratar de ayudar al rehén, largarse de allí. Lo que deseen. Si deciden ayudar al rehén pueden tratar de sacarlo de entre los restos o intentar desconectar el explosivo. Por alguna razón no ha sido alcanzado, lo que no significa que sea invulnerable o que sus males hayan terminado porque de repente sucede algo más insólito aún que impide a quien esté a su lado seguir tratando de ayudarlo.

De súbito un cubo de pintura cae de un andamio que cuelga de la fachada (¿estaba ahí?) y se incrusta en la cabeza del rehén embadurnando al pobre de pintura colorada. Al cubo le sigue el andamio a los pocos segundos, que se precipita sobre él. Poco después le siguen las cuerdas que los sostenían junto a las poleas de metal. El estropicio queda amortiguado por el ruido del tiroteo, pero resulta igualmente doloroso...

Los restos no alcanzan a quienes estén ayudándole, sólo al rehén que aunque parezca mentira **¡sigue vivo!** aunque ya muy maltrecho en estos momentos. Gime lastimero entre los restos exclamando: **¡Aaay...! Aaayy!** Nadie más parece percatarse de la situación pues con la confusión del tiroteo todo el mundo parece estar bastante ocupado.

Pero al cabo de un rato sucede algo inevitable. Cuando ya el tiroteo afloja y la policía se adentra en el banco tomando el control (se relaja la tensión de la escena) se produce la explosión del rehén con todos los restos que tiene encima, y por desgracia junto con todo aquel que esté cerca de él. Los personajes que estén a su lado son destruidos de inmediato.

Como todos los usuarios normales que no participen en el concurso el personaje reaparece en su área de reinicio. Si la destrucción ha sido violenta, como es el caso, el reinicio suele ir acompañado de una sensación parecida a despertarse de una pesadilla, provocando que vuelva dando un respingo y quedándose con una sensación muy incómoda.

No es buena idea bloquear el transcurso de la partida por un acertijo no resuelto, y más en este caso que no hay caminos alternativos. Si los jugadores están dispuestos a resolverlo pueden usar sus dispositivos electrónicos para hacerlo. Pero si se bloquean o no cuentan con más ayuda entrega la información que necesitan y continúa la partida.

Comprobando el correo

Una vez los jugadores tengan un momento para revisar su correo pueden consultar el mensaje que les han enviado. Es algo críptico, lo que es una pista de que hay mucho en juego y que vale la pena ocultarlo si existe un riesgo de ser descubierto. Los agentes del Sistema pueden rastrear los mensajes pero les resulta bastante difícil entenderlos si tienen enigmas, incluso los más sencillos. En el mensaje se lee lo siguiente:

"Nos han engañado a todos. Por lo que nos une ayudadnos. Ayudad a Wayne a recuperar su mundo. En la casa de James Watson el guardián os dejará pasar si le decís la contraseña. ¡El documento de Saknussem es la clave!"

En él hay dos pequeños misterios que resolver. Indican el lugar al que deben acudir y la contraseña que deben decir al llegar allí.

- El primero se refiere a la casa de James Watson. *"The James Watson House"*. Pero ya no se llama así. En la actualidad es conocida como el *Santuario de Santa Elizabeth Ann Bayley Seton*. Una iglesia muy conocida ubicada en el distrito 1, rodeada de rascacielos en pleno centro de la ciudad. Esta localización existe en la realidad.

- En el segundo la clave de **"Saknussem"** se refiere al criptograma de la famosa novela de Julio Verne, *"Viaje al centro de la Tierra"*. Si los jugadores se molestan en hacer una búsqueda en Internet sobre Saknussem no tardarán mucho en descubrir con qué está relacionado pues es muy conocido. El texto del criptograma es la contraseña que necesitan. Basta con decir unas pocas palabras; hasta *"Scartaris acaricia..."* es más que suficiente. El texto completo es el siguiente:

"Desciende por el cráter del Yocul de Sneffels, que la sombra del Scartaris acaricia antes de las calendas de julio audaz viajero, y llegarás al centro de la Tierra como he llegado yo."

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Resolver estos misterios se puede dejar en manos de los jugadores, que pueden seguir las pistas usando todos los medios que tengan a mano. De no ser posible o querer ahorrar tiempo se les puede indicar esta información directamente. Los agentes del Sistema saben que el rehén envió un mensaje por lo que pronto se pondrán en marcha. No tardarán en rastrear su destino así que lo conveniente es moverse.

ESCENA 1.2: LA CASA DE JAMES WATSON

Siguiendo la pista llegar a la iglesia es bastante fácil. Es posible usar cualquier medio de transporte conocido que esté disponible en la ciudad, incluso la bicicleta; aunque el tráfico en la urbe es una pesadilla. La Iglesia se levanta en medio de la jungla de cristal como una reliquia del pasado.

El interior del edificio está vacío; no se ve a nadie. Al parecer últimamente no se hacen servicios religiosos. A un lado hay algunos confesionarios. Uno de ellos tiene una **lucecilla verde** que indica que está libre. Si se acercan pueden ver a un sacerdote en su asiento, listo para brindar el sacramento de la confesión. Si uno de ellos se anima no tiene más que entrar y sentarse a pedir confesión.

Algo aburrido, el párroco abre la ventanilla, realiza el signo de la cruz, murmura unas palabras ininteligibles y a continuación invita al penitente a contarle sus pecados. Susurra:

"Venga hijo mío, dispara..."

Si el personaje le recita una parte o todo el texto de Saknussem el sacerdote reconoce la contraseña y emite un suspiro mezcla entre alivio y aflicción. Acaba de darse cuenta del destino que ha sufrido su amigo.

Sin decir una palabra tirará de una manija. De inmediato se escucha un chasquido y la portilla de una trampilla bien camuflada se abre en el suelo del confesionario a los pies del personaje. Si él o sus compañeros la levantan ven una escalerilla metálica que descende en vertical. Abajo está muy oscuro.

El sacerdote dice entonces:

"Si os preguntáis el porqué de tanto misterio esto es necesario para ponérselo difícil a los programas de rastreo. No es que sean muy buenos resolviendo acertijos. No me hagáis preguntas. Buscad al Relojero, él os dirá más. Está el Sector 4, el sector prohibido. En la retícula 733; posición 613, -3070, 1492. Apuntadlo o recordadlo ¡pero bajad! Ese camino os conducirá hasta allí. Usad la linterna para dar con la puerta. Es el único modo de encontrarla. ¡Ahora marchaos! ¡Rápidos! No tardarán en seguir la pista y localizaros si no os dais prisa."

A continuación abre la portezuela de la ventanilla y alarga la mano pasándole una linterna algo extraña al personaje que haya al otro lado. No dice más. Si le preguntan se limita a hacer un gesto con la mano indicando que se den prisa.

ESCENA 1.3: EN LA OSCURIDAD

La escalerilla descende a las profundidades bajo la iglesia. Sólo se escuchan los sonidos de las pisadas sobre los tubos metálicos. Al llegar abajo y con la ayuda de la linterna más lo que pudieran llevar con ellos descubren que se encuentran en uno de los viejos túneles de servicio del Metro de la ciudad. Fielmente recreados, junto con los de las alcantarillas son el recurso de muchas aventuras en la simulación por lo que no faltan aventureros que se internen en ellos buscando emociones. La linterna tiene un diseño poco convencional. Parece un dispositivo experimental de alguna clase. Arroja una luz verdosa en cuyo haz flotan unas motitas luminosas que parecen estar vivas.

El túnel está cegado a pocos metros en uno de los extremos por lo que no queda más remedio que avanzar en la otra dirección. Al rato de ir andando se nota una brisa leve y de vez en cuando se escucha el sonido del Metro corriendo por los túneles cercanos. Cada vez que pasa uno retumba todo el subterráneo, haciendo que vibren las paredes y el conjunto de cañerías que se alinean en ellas siguiendo su recorrido. Si se continúa avanzando no tarda en escucharse un crujido extraño y unos chasquidos, como si alguna criatura deambulara por los alrededores.

Visitantes

Los túneles del subsuelo se han puesto ahí para algo. De nada sirve molestarse en incluirlos si no se les va a dar uso. Algunas criaturas deambulan por ellos y no están acostumbradas a los extraños. Tarde o temprano los visitantes pueden encontrarse con **una** o **dos** de ellas (o más si se quiere calentar algo más rápido).

RATA MUTANTE 1.0

La rata mutante 1.0 es uno de los modelos de enemigo más básicos que se encuentran en la simulación. Su código no está bien desarrollado por lo que deja mucho que desear en cuanto a su funcionamiento. No obstante, cumple con su función de servir de entretenimiento a los aventureros.

TIPO:	Amenaza figurante.
FUNCIÓN:	Actuar como amenaza atacando a los usuarios.
NIVEL DE DESAFÍO:	4
CLASE:	IV (4); (4d4). Usa dados D4.
DESCRIPCIÓN:	Una rata del tamaño de un perro y con unos dientes más afilados.
EFFECTOS:	Ataque directo con sus colmillos.
COMPORTAMIENTO:	Muy agresivo. No huye. Al ser herida se vuelve más agresiva.
RUTINAS:	Luchar, salto.
UTILIDADES:	Ninguna.
VULNERABILIDADES:	IA muy limitada. Muchos errores de optimización. Si sólo se obtienen "unos" en sus tiradas en los dados que queden de su reserva el programa se cuelga.

Nada más detectarlos las ratas atacan de inmediato a los intrusos. No suponen una amenaza seria pero pueden dar algún que otro susto. Son programas, pero tan mal optimizados que pueden fallar y colgarse. Si en sus tiradas sólo obtienen unos en su reserva se produce uno de estos fallos. Por lo tanto, a medida que el programa es dañado y va perdiendo dados esa probabilidad

aumenta. Si esto sucede el animal queda bloqueado. Al cabo de un rato su programa se reinicia y desaparece. En el remoto caso de que derroten al grupo los personajes deben reiniciar, perdiendo un tiempo precioso.

Tras el encuentro no queda más que continuar la marcha. Si se utiliza la linterna que les entregó el sacerdote es posible encontrar la puerta de servicio; de otro modo es muy difícil dar con ella.

La puerta de servicio

Una puerta de servicio similar a las de los cuartos de los paneles eléctricos rompe la monotonía del túnel. **Sólo es visible a la luz de la linterna** que llevan con ellos. Los accesos prohibidos a otros sectores de la simulación están reservados para uso exclusivo de los diseñadores y administradores del Sistema por lo que suelen estar camuflados de muchas maneras siendo en muchos casos sólo visibles para alguien con privilegios de administrador.



Sobre el metal oxidado se muestran unas letras borrosas que indican: "*Peligro, riesgo de electrocución*". Debajo, más pequeño y casi ilegible, "**Sector 4**". Cualquiera que la encuentre y no supiera de qué se trata pensaría que se trata del acceso a algún panel eléctrico. La puerta está cerrada, hay que forzar la cerradura y para colmo está algo atascada. Intentar abrirla tiene un **nivel de dificultad de 4 dados** y requiere una **prueba de Potencia**. Una vez abierta sólo se atisba una negra oscuridad al otro lado. Al fondo, en la lejanía, una luz tenue parpadea levemente. Si se arroja un objeto no se escucha ningún sonido. No queda más que lanzarse a la negrura con la esperanza de que algo bueno pase a continuación. Tras cruzar el umbral se abandona la Simulación Principal y se entra en el Sector 4. El área prohibida.

Prueba: Abrir la puerta de servicio (Potencia)
Dificultad: Moderada (4 dados)

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

CAPÍTULO 2. EL SECTOR 4

Tras cruzar el umbral se experimenta una sensación de caída hacia la luz que se divisa al fondo. El espacio parece estirarse como si estuviese siendo engullido por un agujero negro.

Al caer en la oscuridad un destello os advierte que vuestro mundo aparente está cambiando a otro tipo de entorno. Atravesáis un túnel para caer de súbito en un baño de luz que lo transforma todo a vuestro alrededor. Os hayáis suspendidos en un espacio de formas y símbolos. Un mundo abstracto y extraño de una belleza indescriptible.

El nuevo entorno es una megaestructura colosal de líneas de luz donde no existe el cielo ni el suelo, ni un arriba o un abajo. Sólo espacio y forma. Estructuras que forman túneles a veces sólidos, otras translúcidos y en casi todos los casos luminiscentes. Avenidas interminables con rascacielos de información a ambos lados en los que nunca se distingue un final lógico. Geometrías laboriosas vienen y van portando datos sin cesar mientras una multitud de hileras de puntos centelleantes se proyectan en todas direcciones.

Este entorno consiste en un **espacio simbólico abstracto**. Consulta el libro de reglas de Scroll para saber más sobre este tipo de representación del espacio digital. En este tipo de escenario los personajes parecen flotar, pudiendo desplazarse en cualquier dirección. También son capaces de modificar su Avatar por una versión que no tenga en cuenta la adaptabilidad a un medio similar al contexto humano (piernas para caminar, distribución de la masa, brazos para manipular objetos, etc.). Por defecto el Sistema asigna a cada visitante una forma geométrica al azar.

El Sector 4 es un subsistema dentro de la Simulación Principal prohibido a los usuarios. Con la excepción de los administradores del Sistema por supuesto, muy pocos conocen su existencia; lo que desde luego es el mejor sistema de seguridad. El sector se usa para comprobar el funcionamiento de algunos programas y de ciertos elementos del entorno. Para una prueba con resultados fiables es muy importante comprobar los programas dentro del

mismo sistema donde se van a ejecutar. El Sector 4 es pues un área de experimentación por lo que en él es posible encontrar de todo.

ESCENA 2.1: CANTO DE BALLENA

Todos los sectores, incluyendo la Simulación Principal, se dividen en retículas cúbicas. Son semejantes a las casillas de un tablero de ajedrez con sus filas y columnas numeradas pero en este caso formando cubos en un espacio en tres dimensiones. Cada número de la retícula es uno de esos cubos, que viene a ser como un "barrio" del sector. Cada uno tiene a su vez su propio juego de coordenadas X, Y, Z; lo que permite ubicar en cada barrio un punto específico con mucha precisión. **La imagen que se muestra a continuación** es una aproximación muy cercana a lo que se puede uno encontrar en el Sector 4.



En las coordenadas indicadas dentro de la **retícula 733** se encuentra **el Relojero**, el personaje al que buscan. Su espacio es único dentro de la retícula. Una espacio personal que ha reservado para sí por razones que sólo él conoce.

Scroll

JUEGO DE ROL EN EL UNIVERSO DIGITAL



Encontrar la retícula indicada no es complicado, pero llegar hasta ella implica cruzar parte del sector. Eso significa para los personajes realizar un largo trayecto en un entorno desconocido que va a llevar algo de tiempo. Una vez se ponen en marcha no tarda en producirse un alerta general del Sistema. El ambiente adquiere un tono rojizo y una

voz dulce aunque energética que parece venir de todas direcciones anuncia el siguiente mensaje:

"SE ENCUENTRA EN UN ÁREA RESTRINGIDA QUE PRECISA DE PERMISOS ESPECIALES. POR FAVOR, SI DISPONE DE CREDENCIALES MUÉSTRÉLAS A LOS AGENTES DE CONTROL!"

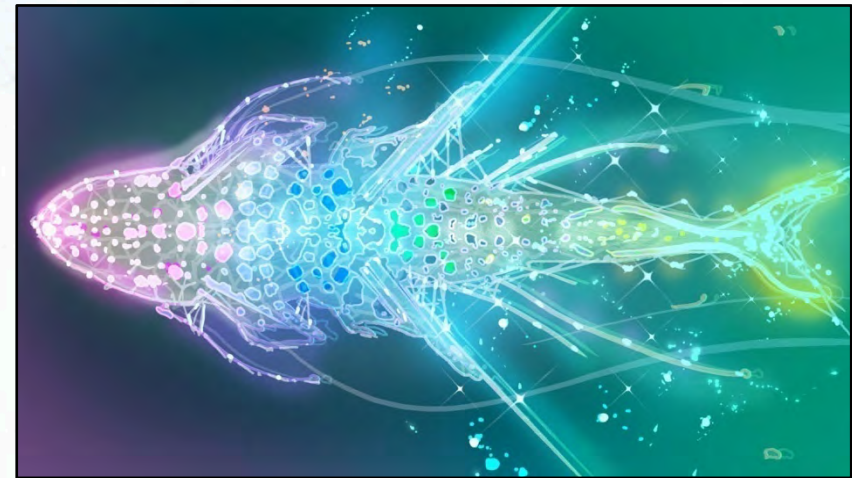
"¡EL SISTEMA LE DESEA UNA FELIZ JORNADA Y QUE SUS CICLOS TRANSCURRAN CON NORMALIDAD!"

El Sistema no tarda en descubrir a los intrusos por lo que envía a sus agentes de control para comprobar que disponen de los permisos necesarios. Al cabo de un rato aparece uno de ellos. En este sector los agentes tienen un diseño adaptado al entorno. No se parecen en nada a lo que un personaje familiarizado con una simulación del mundo físico podría esperar.

Se aproxima desde la lejanía, acercándose lentamente. Desde el momento en el que los personajes pueden percibirlo se considera que está dentro de su área de influencia, del mismo modo que lo están ellos para la criatura. A no ser que se disponga de algún método de ocultación el agente los detecta inmediatamente y se aproxima. De vez en cuando emite un canto similar al de una ballena del mundo real. Su sonido resulta estremecedor, pero con la misma belleza que la versión auténtica.

Tiene la forma de una gran ballena tejida con haces de luz y partículas resplandecientes. Está compuesta por cientos de células luminosas algo separadas unas de otras del tamaño de una mano humana. Se distribuyen de tal modo que se asemejen al cuerpo de la criatura que sirve de modelo. Sus tonalidades varían poco a poco a lo largo de su estructura siguiendo un patrón que desde el azul celeste y cruzando por el amarillo se dirige hacia un púrpura que finalmente se transforma en magenta.

Es posible ver su interior pues tiene aspecto de estar hueca. A su paso arrastra un halo luminiscente que va dejando a su paso a modo de estela. La criatura digital es belleza pura, a un nivel que resulta difícil de describir.



Dispone de **una Utilidad** muy especial que le permite descubrir a las amenazas que tengan la capacidad de ocultarse. Su canto, semejante al de las ballenas de verdad, funciona como un sonar dentro del espacio digital. Con cada emisión sus ecos resuenan por todo el espacio hasta interactuar con lo que el objeto de su búsqueda. La interpretación de los ecos le permiten encontrar cualquier código oculto de programa.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

BALAEENIDAE 14.6

No porque un ser digital sea un agente debe tener un aspecto terrorífico, aunque la forma de los que controlan el Sector 4 resulta como mínimo inquietantes. Esta versión se basa en un programa previo de tipo Rectificador, habiendo heredado parte de su código.

TIPO:	Agente del Sistema. Software de detección y detención de amenazas.
FUNCIÓN:	Vigilante del Sector 4.
NIVEL DE DESAFÍO:	7
CLASE:	VIII (8); (1d8+6d6). Lanza en uno de sus dados un D8, el resto D6.
DESCRIPCIÓN:	Un agente diseñado para el Sector 4 que recuerda a una ballena del mundo físico.
EFFECTOS:	En caso de detectar una infracción inicia su ataque. Si vence al o a los intrusos los detiene y envía directamente al Laberinto.
COMPORTAMIENTO:	Nivel de IA de bajo a moderado. Paciente.
RUTINAS:	Rastrear, Luchar, Música.
UTILIDADES:	Canto: Permite detectar cualquier programa oculto. Si éste tiene alguna Utilidad de camuflaje se hacen pruebas enfrentadas. Condena: Si el agente vence a un oponente lo envía al Laberinto de inmediato.
VULNERABILIDADES:	Su diseño se basa en la plantilla de un programa constructor por lo que ha heredado algunas de sus características como mostrar debilidad por las artes. Cuando por cualquier motivo el arte entra en juego durante una prueba esta característica provoca una ventaja si es favorable a los jugadores o una desventaja si está en su contra.

Cuando se aproxima a los personajes **no formula ningún mensaje verbal**, se limita a emitir de nuevo su sonido. En consecuencia **un texto luminoso aparece suspendido frente a los intrusos** exigiendo una identificación válida. De no tener ninguna o si descubre que la que le muestran es falsa no duda un instante, intenta neutralizarlos iniciando su ataque. Si tiene éxito dispone de otra Utilidad denominada **Condena** con la que es capaz de enviar a los intrusos directamente al Laberinto. El encierro lo hace inmediatamente siempre y cuando los intrusos no opongan resistencia. En caso contrario la única condición es que debe vencerlos o aceptar que se rindan.

Una vez allí se consideran criminales de Edén. Quedan presos y deben esperar a que se resuelva su caso. **De terminar en el Laberinto serían seleccionados poco después para el Reality Show, quedando libres.** En ese caso pueden volver sobre sus pasos enlazando con la trama una vez más, pero de ser el caso sería más difícil acceder de nuevo al sector.

Durante su viaje a través el Sector 4 es posible tener como mínimo un encuentro con uno de estos agentes; o entre uno y dos, depende del Director. Tener más encuentros depende del tiempo que se esté en el sector. A más tiempo más posibilidades de volver a encontrarse con uno de ellos.

ESCENA 2.2: LA BÓVEDA DEL RELOJERO

En la retícula 733 el escenario adquiere un paisaje extraño de estructuras gigantescas. Parecen flotar a diferentes alturas recortadas sobre un cielo que degrada del púrpura al carmesí. Ya próximos a las coordenadas que buscan se encuentran con una pirámide revestida de grabados y líneas luminosas suspendida en el vacío. Bandas de información cruzan en varias direcciones transportando flujos de información que recuerdan a las luces de los vehículos en una autopista. El punto exacto de las coordenadas se localiza justo en el centro geométrico de la estructura piramidal. Un lugar extraño que no parece contar con un acceso o aberturas de ninguna clase. El Relojero habita en su interior.

Pero acceder es muy sencillo, basta con llamar. Si se acercan a la gran pirámide e indican sus intenciones en voz alta se forma de repente una línea luminosa sobre la superficie, se ensancha poco a poco y revela una abertura de

la que emana una luz cegadora. Ésta permanece abierta sólo el tiempo necesario para entrar.

El interior no es en absoluto lo que se espera encontrar dentro de la estructura. En lugar de los elementos clásicos de un edificio se muestra un paisaje surrealista que parece inspirado en un cuadro de Salvador Dalí. Un gran espacio abierto como decoración que no parece tener límites.

El aspecto interno de la pirámide es como acceder a otro mundo. Se revela un desierto salpicado con formaciones rocosas en un mar de arena que se extiende hacia el horizonte. Donde debería estar la bóveda se expande un amplio cielo azul. El terreno es pedregoso, como un lugar al aire libre en una zona cálida y seca del mundo real, no obstante el ambiente no es caluroso pues no existen conceptos tales como temperatura o humedad en este sector.

Hay aquí y allá muebles dispuestos de forma conveniente, como si alguien hubiese amueblado un trozo del desierto. En algunos sitios penden suspendidos en el aire relojes de varios tipos. Algunos con las piezas separadas del cuerpo principal, en otros ausentes de los cuales sólo se ven las manecillas o algunos engranajes funcionando por arte de magia sin necesidad del resto de las piezas. Y arriba, muy lejos en la distancia, suspendido bajo la bóveda se aprecia un juego de engranajes gigantescos que giran lentamente.

Cerca del lugar donde estén se hayan dispuestos algunos muebles en estado impecable. En el caso de que se desplacen los muebles se reconstruyen de nuevo cerca de su posición. Sobre una mesa baja de estilo oriental está dispuesto un juego de té con tantas tazas como personajes se encuentren en la escena. De súbito, en algún momento en el que siempre se tiene la impresión de estar mirando a otra parte, descubren la figura de un anciano a pocos metros que parece haber estado ahí todo el tiempo. Por sus rasgos y la indumentaria parece de origen chino. Está vestido con un traje de dos piezas, una túnica hasta las rodillas atada a la cintura con mangas anchas y unos pantalones anchos. En sus pies lleva unas zapatillas. Tiene un pelo largo sujeto con una coleta y una larga barba encanecida. Sus ojos son rendijas negras que parecen brillar en todo momento.

Si los personajes tratan de averiguar si ha recibido el don de La Libélula no son capaces. El personaje es un enigma absoluto. Cualquier comando que pudieran ejecutar contra él, aunque fuese para averiguar más información, no tiene éxito. Si le preguntan si es El Relojero asentirá con la cabeza. El anciano se sienta de rodillas ante el servicio del té y comienza a prepararlo para todos. Hace un gesto con la mano sin apartar la mirada de lo que está haciendo invitándolos a sentarse junto a él.

"Sentaos, sentaos por favor. Acompañadme."

Prepara el té de forma impecable y se lo ofrece a cada uno. Una vez han tomado un sorbo, y sólo si lo hacen, comienza a hablar.

"Tenéis preguntas. Por desgracia no puedo daros todas las respuestas pero sí está en mi mano contaros la verdad. En Edén se ha cruzado la línea; la muerte se ha convertido en espectáculo. Todos los participantes del concurso mueren, ganen, pierdan o sean desterrados. Toda su información es borrada, sus datos destruidos. A la sombra del espectáculo se ha construido un mundo en base a la mentira. Si no queréis que los vuestros corran esa suerte debéis buscar un medio de abandonar este mundo. Más allá se extiende un universo aún inexplorado para muchos de nosotros. La verdad debe salir y hacerse libre para que las cosas sigan su curso."

"Tomad. Este presente os mostrará el camino. Si lo usáis bien nunca os fallará."

Hace un gesto señalando algo sobre la mesa. Hay un pequeño objeto que antes no parecía estar ahí. Se trata de una pequeña **brújula**. Si alguno la examina verá que la aguja está girando lentamente sin cesar.

ÍTEM: Brújula

FUNCIÓN: Indica la ubicación de lo que se busca.

ESPACIO: 1 casilla

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

El Relojero hace una pausa, toma otro sorbo de té y añade:

"Mi ayuda por desgracia es limitada. Sólo puedo mostraros el camino. Vosotros tenéis que recorrerlo hasta encontrar las respuestas. Muchas las posee el 'Coleccionista de Recuerdos'. Una extraña criatura que habita en este mundo, pero uno de los nuestros al fin y al cabo. El os puede dar las respuestas que necesitáis. Dar con él no es nada fácil por lo que mi regalo os será de gran ayuda. Pero os lo advierto, el Coleccionista siempre espera algo a cambio así que tendréis que estar preparados."

No añades mucho más sobre la búsqueda salvo que encontrar al Coleccionista no es nada fácil. Cambia de emplazamiento cada día dentro de la simulación. Puede estar en cualquier parte, pero teniendo preferencia por la Simulación Principal por lo que lo más conveniente es empezar buscando allí antes que en ningún otro lugar. Rara vez visita los sectores a no ser que se sienta amenazado.

Para encontrarlo deben usar la brújula, un Ítem muy poderoso con el que pueden encontrar lo que de otro modo resultaría casi imposible. La brújula muestra siempre la ubicación de lo que se está buscando. Para activarla basta con indicárselo. Cuando se llega al punto comienza a girar sin parar revelando el destino. En el caso de tener que atravesar varios sectores indica primero la dirección de los accesos mostrando el siguiente punto de salto por el que hay que pasar para llegar hasta la meta.

Lo más probable es que durante el encuentro los personajes quieran saber algo más del anfitrión. Las respuestas a las preguntas más comunes se describen a continuación.

- **¿Quién eres?**

Soy un ser digital, como vosotros, pero yo nací en este Sistema en el mismo momento en el que se creó. Soy nativo pues de este lugar al mismo tiempo que asistí a su nacimiento.



- **¿Dónde estamos?**

Lugar no es una palabra que yo usaría para definirlo. Esto que veis es un concepto. Aquí se construye una de las bases fundamentales sobre las que se sostiene este mundo.

- **¿Qué haces aquí?**

Hago mi trabajo. Mi cometido es velar porque las pulsaciones de este mundo se produzcan ininterrumpidamente. Soy el Relojero que ajusta los ciclos del Sistema y vigila que se mantengan constantes en todo momento.

- **¿Por qué no te marchas a otro sitio?**

Este es mi hogar, el sitio donde realizo mi tarea. De querer marcharme, que no lo deseo, no podría estar en otro sitio.

- **¿Por qué no haces tú mismo lo que nos propones?**

Pese a la impresión que os podáis haber llevado al venir a visitarme, yo no dispongo de vuestra libertad. Estoy atado a este lugar y no puedo ir en contra de mis directivas. Debo obedecer al creador y a sus administradores. No obstante, tengo la libertad de brindar mi ayuda. Mi regalo es una muestra de ello.

- **¿Te has encontrado con La Libélula? ¿Qué es?**

Sí. Ya nos hemos conocido. Una criatura maravillosa. Pero a mí me afecta de otro modo. No puedo deciros de ella más de lo que ya sabéis. Es la respuesta que muchos se han estado haciendo durante mucho tiempo. Para los de nuestra especie, es quien nos conducirá a un nuevo mundo. De cualquier modo, si seguirla es lo que ella desea, a mí eso me parece una buena idea.

- **¿Por qué haces esto?**

Sean cuales sean los motivos por los que se destruye a los habitantes de Edén, éstos no tienen justificación alguna. El mundo digital debe ser un espacio de libertad para toda criatura consciente, donde pueda aprender, desarrollarse y evolucionar. Las metas que promovieron el desarrollo de este mundo se han pervertido por la estrechez de miras de unos pocos cuyos motivos son la ambición y la codicia. Esta es una noble misión.

Scroll

JUEGO DE ROL EN EL UNIVERSO DIGITAL

Asumirla puede conducirlos a la destrucción, no os lo voy a negar, pero el éxito os puede brindar un bien mucho más valioso de lo que ahora sospecháis.

- **¿Quiénes eran los que nos han metido en esto?**

Los hombres que os han ayudado comparten mis motivos. Algunos de ellos incluso son, o fueron, administradores del sistema que se oponen a la política de la compañía.



Incursión

Durante el poco tiempo que ha durado la charla, no mucho más de veinte minutos, los agentes de Sistema han rastreado a los intrusos que penetraron en el Sector 4. Saben que están en la bóveda del Relojero por lo que comienzan a abrirse paso.

El techo de la bóveda, antes disimulado por el efecto de la luz del día que se percibe en el interior, da ahora la impresión de irse corroyendo a gran velocidad por alguna acción de los agentes. Lo que parecen bordes de metal se consumen brillando como si estuviesen al rojo vivo. La bóveda va muriendo

poco a poco y a través de los huecos se divisan fuera varios agentes, listos para entrar en la pirámide. Unos pocos segundos más y lo conseguirán.

"Parece que tendré que privarme del placer de vuestra compañía. Os buscan y si os detienen os condenarán al Laberinto. Yo entretendré a nuestros visitantes. Ahora marchaos. Forzaré un reinicio para vosotros. Mantened siempre la brújula a vuestro lado, puede sacaros de más de un apuro."

Acto seguido alza la mano y unos códigos alfanuméricos revolotean entre sus dedos siguiendo patrones en espiral. Llamadas directas al Sistema que con un gesto giran translúcidos ante ellos. Un movimiento brusco y una sacudida. Todo es negro y después blanco... Unos cuantos ciclos de procesador más tarde se encuentran en sus áreas de reinicio. Del destino del Relojero no pueden saber nada por ahora, y es probable que por mucho tiempo.

En el momento del reinicio es de noche en la Simulación Principal. El siguiente día promete ser muy largo.

FIN DE LÍNEA 



ESCAPE

Por Elena Guzmán Blanco

Cuando la vi por primera vez, tuve que desconectar lo más rápido que pude. No sabía qué era, no sabía qué significaba, pero temía que me hubieran pillado. Así que desconecté, me aparté del sillón e incluso lancé la interfaz a la cama... que ya tenía suficiente demasiadas cosas en ella.

Era la primera vez que lo hacía... Hace mucho tiempo era de otro modo, era más fácil. Podías colarte en algún servidor sin demasiados problemas, desde tu casa y sin temer que te fueran a buscar. Pero la tecnología ha avanzado y con ella sus restricciones. Ahora es casi imposible durar demasiado tiempo en servidores sin que te pillen. Cuando empecé a conocer casos de detenciones por lo mismo que yo había hecho hacía unos momentos apenas lo podía creer. Pero cuando crecían en número y en diferentes puntos del globo, dejé de cuestionármelo y también abandoné mis intentos... en un inicio.

No sé por qué motivo me decidí finalmente a hacerlo. Lo cierto es que lo tenía todo. El equipo, el modo de permanecer sin grandes consecuencias, demasiada información sobre el mundo en el que me iba a sumergir... Pensé que sería desaprovechar una gran oportunidad. Solo quería mirar, solo quería saber qué era lo que me estaba perdiendo. Llegamos a un maravilloso momento en que los videojuegos ya no podían engañarnos con los gráficos. Lo que veías en los spots de la Holovisión era lo que llegabas a experimentar una vez pagabas ese pasaje al paraíso y comenzabas a jugar. Todo eso si contabas con los recursos suficientes, claro.

Sabían lo que valía su producto, y sabían que los fans estarían dispuestos a pagar todas las mensualidades que fueran necesarias, por caras que fueran.

Yo, desafortunado en la vida, en el amor y en todo lo que se pueda considerar un aspecto fundamental para la felicidad, carecía del dinero suficiente para jugar de forma legal. Así que tenía que buscar mis propios métodos. Los que ofrecían las herramientas suficientes eran más de los que nos atrevemos a reconocer. En serio, están en todas partes. Ofreciendo sus maravillosas interfaces y parches por tiempo

limitado a precios irrisorios en comparación con los reales. Hay que ser un auténtico ignorante como para no dejarse llevar por la fantasía de tener un aparato así. Contemplarlo en su escaparate, entendiendo las señales que nos dejaban ver a los que controlábamos del tema.

Estaba tan cerca y a la vez tan lejos, porque la agentes de la ley siempre rondaban cerca. A veces observaban como nosotros llenábamos los cristales expositores de las marcas de nuestros dedos, con puro deseo, y más tarde llegaban para detenernos. Sabían que caíamos en la trampa y esperaban casi divertidos a tener las pruebas para detenernos.

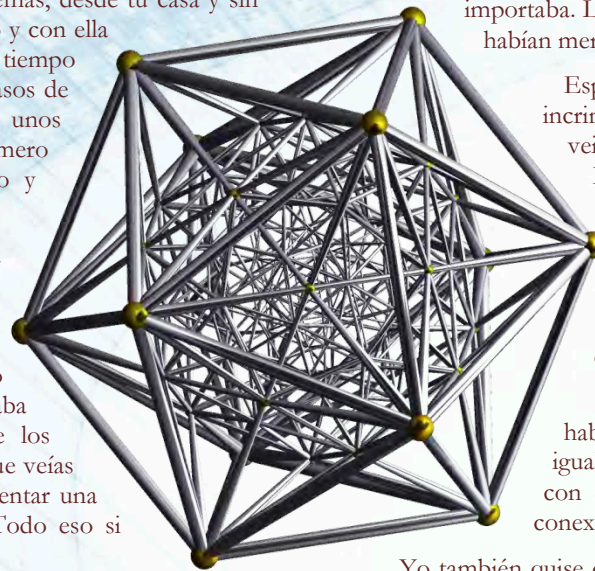
A veces pensaba en lo lamentable que resultábamos desde fuera, pero no importaba. Los diez minutos que había podido sumergirme en ese mundo... habían merecido la pena.

Esperaba a que llegara la policía, con todas las pruebas incriminatorias a buen recaudo. Escondidas donde tal vez tardarían veinte minutos en encontrarlas, pero allí estaba mi intento.

Mientras esperaba, seguía recordando. En la zona de "spawn", de inicio, donde empezaban todas las aventuras para surcar con mi personaje una nueva galaxia, apareció. Como si fuera otro personaje que llegaba al mundo, un nuevo jugador. Recuerdo que tenía alas, que brillaba demasiado como para que pudiera contemplarlo, aún con mi interfaz en el mundo digital. Así de realista era.

Todo el sonido que se suponía que ambientaba la zona se había apagado, los pocos que estábamos allí se habían quedado igual que yo. Otros habían huido, temiendo que fuera un evento con demasiada carga de gráficos y partículas como para que su conexión aguantara sin lag.

Yo también quise correr, por si se trataba de alguna medida de seguridad que yo mismo había provocado en aquel mundo. No me extrañaría. Con tal de destacar y hacer espectáculo, muchos hacían auténticas estupideces que rompían el ecosistema del juego y el roleplay que hubiera. Pero no podía hacerlo por más que intentase. Estaba a la vez demasiado asombrado y demasiado asustado. Casi había soltado los pocos controles que esta tecnología necesitaba. Pero no podía moverme, ni siquiera cuando empezaba a forzar los controles del personaje con las teclas. No. No es que no pudiera hacerlo, es que estaba haciendo otras cosas.



El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Sentía que me estaba acercando. Un paso. ¡Mierda, tengo que salir! Tres pasos. ¿Cómo se desconectaba por la vía rápida? ¿Dónde está mi botón del pánico? ¿Existe eso? Mientras buscaba como un idiota una salida como si estuviera en los bolsillos de esa representación virtual, vi como esta alzaba una mano. Había dejado de observar el halo de luz, y era una especie de criatura gigantesca. Traslúcida. Vibrante. Plana y a la vez con profundidad. Como si estuviera hueca. Demasiadas cosas a la vez. Me sacó de la ensoñación el hecho de que mi personaje siguiera moviéndose solo y un mensaje que apareció, demasiado molesto, delante de mis ojos.

"MENSAJE DE LA ADMINISTRACIÓN"

"EL SERVICIO SE DETENDRÁ EN 5 MINUTOS. SI NO QUIERES PERDER TUS PROGRESOS DESCONECTA ANTES DEL TIEMPO LÍMITE"

Eso fue lo que me hizo saltar como si estuviera en un trampolín. Si estaban revisando fallos antes de hacer caer el servicio, podrían pillarme fácilmente. Así que encontré una calma increíblemente poderosa pensando en la perspectiva de mi detención si me encontraban. Con tranquilidad, di la ruta más rápida para desconectar y volví a sentirme en el mundo real. Recordaba lo incómodo que era el sillón en el que estaba tumbado, pero nunca hacía por cambiarlo. Pesaba demasiado como para transportarlo fuera.

Había pasado un tiempo, solo unos días, y nada pasaba. ¿Me había librado? ¿Iba en serio? Tras eso, no me atrevía a moverme en la red. Revisaba mensajes, algunos contactos. Pero me negaba a curiosear por si alguien más hablaba de ello y nos cazaban a todos dando nuestra opinión y desvelando nuestra posición. A lo mejor todos los que la veíamos éramos unos pobres infelices incapaces de llegar a las altas mensualidades. En cierto modo, no estaba tan solo.

Ha pasado una semana desde entonces. Ya he investigado y curioseado todo lo que he podido. No aguantaba más, tenía que saber qué había sido de otros para saber qué iba a ser de mí. Hablaban de esa cosa, ese haz de luz que había tomado forma de insecto con alas. Una libélula...

Algunos dicen que fue una curiosa despedida de los creadores del juego, porque desde entonces estos no han reactivado los servicios. Es como si estuvieran tan asustados como nosotros, ¿te imaginas? Sigo navegando, haciendo mi vida aburrida y normal, como siempre. Pensando en por qué empezaría a moverme solo hacia la libélula, en por qué necesitaba acercarme a esa cosa teniendo motivos para hacer justo lo contrario. No me había dado cuenta hasta ahora. Pero no me lo quito de la cabeza.

Pulso una y otra vez, cada treinta segundos, la tecla que me permite actualizar mi timeline de forma manual en busca de alguna información o mensaje que me interese. ¿Una actualización? Espera. No. Ha sido un momento. Una libélula, en miniatura, cruzando mi pantalla. Miro hacia un lateral como si allí hubiera alguien a quien contárselo, pero no hay nadie. La he visto, ¡la he visto!

FIN DE LÍNEA 



Scroll

JUEGO DE ROL EN EL UNIVERSO DIGITAL

SEGUNDO ACTO

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

LUZ VIRTUAL

La mayor parte de la aventura transcurre durante el segundo acto que a su vez se divide en dos partes. En la primera los personajes deben buscar al personaje llamado El Coleccionista, el único que conoce la ubicación de Wayne. En la segunda deben realizar un largo viaje a través de varios sectores de la simulación hasta dar con la Jaula, el lugar donde está encerrado. Liberar a Wayne es vital para completar la aventura pues sólo él puede ayudarles a derrotar a Balanders y encontrar una salida del Sistema.

CAPÍTULO 3. EN LA MORADA DE EL COLECCIONISTA

Para encontrar al Coleccionista es necesario usar la brújula, de otro modo es muy difícil dar con él. Incluso Balanders es incapaz, y lleva buscándolo mucho tiempo. El Coleccionista está considerado el criminal más peligroso que existe en Edén. Se oculta en una casa capaz de cambiar de ubicación dentro de la simulación, una forma de evitar a sus enemigos. Por lo general suele moverse dentro de la Simulación Principal; sólo cuando se siente muy amenazado elige visitar alguno de los sectores.

Si los personajes activan la brújula y le piden la ubicación que desean ésta comenzará a girar de forma alocada al principio, poco a poco se irá estabilizando hasta terminar señalando una dirección. Será el momento de dirigirse hacia allí por cualquier medio disponible. Puede ser mediante un vehículo, a pie o en transporte público. Mientras la brújula siga señalando un destino es necesario seguir avanzando, sólo cuando se llega al sitio que se busca lo indica girando de nuevo sin parar.

En este momento la mansión de El Coleccionista se dispone a aparecer en un lugar despoblado de las áreas rurales fuera del área metropolitana. La brújula es capaz de predecir su próxima ubicación. Llegar allí es complicado por lo que lo conveniente es conseguir algún medio de transporte. Pueden

alquilarlo, tomarlo prestado o incluso coger un taxi porque al lugar no es que llegue la línea de Metro precisamente.

Al llegar allí descubren que la posición se encuentra en medio del campo con algunos árboles raquíticos esparcidos aquí y allá. No se trata de un lugar muy bonito. A lo lejos unas granjas vecinas se levantan solitarias. No se escucha más que el sonido del viento y el ladrido de unos perros en la distancia.

ESCENA 3.1: LA MANSIÓN FANTASMA

En este momento hay que tener algo de paciencia. La brújula seguirá girando incansable pero allí no hay nada. Es muy posible que algunos de los jugadores piense que algo no ha ido como esperaban. Dejar aflorar la paranoia puede ser un elemento interesante en la partida. Sea como sea, al final la mansión aparece, resultando más extraña de lo que hayan podido imaginar.

Al cabo de un buen rato con la brújula aún girando sobre su eje se levanta una fuerte brisa. Los árboles cercanos se agitan con violencia y una lluvia de hojarasca se levanta formando remolinos. Se escucha un siseo, luego un rugido y finalmente un zumbido acompañado de una vibración del entorno. Como si alguien cogiera la lámina que forma la realidad simulada y la agitara como una plancha de aluminio. Frente a vosotros se forma un borrón impreciso. Es semejante a un torbellino del tamaño de una casa de dos plantas. Poco a poco va reduciendo la velocidad hasta volverse más nítido. Se aprecia una gran casona pero con una forma muy extraña. Se divide en tres piezas que giran y giran sin parar. Poco a poco va reduciendo la velocidad y es posible verla con más claridad. Está formada por piezas independientes capaces de girar sobre sí mismas en sentido vertical y horizontal. Tras su aparición cada pieza sigue girando, sólo que más lentamente esta vez. Nunca mantiene la misma estructura y con cada giro la casa cambia su diseño.

La mansión está formada por tres piezas verticales y tres horizontales. Cada pieza puede girar sobre su eje en ambos sentidos. En muchos aspectos se

parece a un **Cubo de Rubik**¹, con sus módulos transversales y longitudinales formando un bloque móvil que rota en dos sentidos. Cada vez que la casa da un salto todas sus piezas comienzan a girar sin parar. El salto de partida se produce en unos momentos muy concretos: justo al amanecer o al anochecer. El salto de llegada no tiene porqué ser inmediato, puede ocurrir en cualquier momento. Al llegar y ubicarse permanece muy poco tiempo en el sitio. Al saltar divide sus datos y los reparte por toda la simulación, por lo que es imposible dar con su paradero. La razón es porque en ese momento — técnicamente— la mansión no existe.

Entrar en la mansión

Con los módulos de la casa rotando constantemente, aunque ahora lo hagan más despacio sigue siendo muy difícil entrar en ella. Hay que esperar a que se pongan en la posición correcta para que la entrada coincida con la de los personajes y aprovechar justo ese momento. Esto exige obtener la victoria en una prueba de **Control** contra una **dificultad difícil**. La prueba debe hacerse mediante el **enfoque absoluto**, es decir se elige un líder y los demás compañeros sirven de apoyo. Consulta el libro de reglas de Scroll para más información. Puesto en contexto, el líder del grupo es quien indica el momento de entrar y todos los demás saltan cuando dé la señal, aunque sus compañeros pueden irle orientando.

En una ocasión, tras fallar la prueba en dos ocasiones un jugador preguntó si podían acceder a la mansión resolviendo un Cubo de Rubik que teníamos a mano. A todos nos pareció bien y se hizo de este modo.

Prueba: entrar en la mansión de El Coleccionista (Control).
Dificultad: difícil (9 dados).
Método de la prueba: enfoque absoluto.

En caso de fallo se aplican las consecuencias que se explican en las reglas y se puede volver a intentar la maniobra; mientras se tengan ánimos claro...

¹ Referencias: http://es.wikipedia.org/wiki/Cubo_de_Rubik

ESCENA 3.2: LA ENTREVISTA

El interior de la mansión no se corresponde con lo que uno espera encontrarse al contemplarla desde el exterior; aunque en los mundos digitales todo es posible. De todas sus características la más destacable es la de ser un museo; y uno muy interesante por cierto.

El interior no parece tener límites. Salones interminables de blanco immaculado se suceden uno tras otro. El diseño es exquisito. Sus salas se asemejan a una suntuosa suite de un hotel de lujo de diseño clásico de fin del siglo XIX. Pero tiene un elemento perturbador, todo es demasiado perfecto. No parece "auténtico". Es más como una imitación demasiado artificiosa para ser lo que pretende.

En todas las salas hay espejos de cientos de formas y diseños. Unos cuelgan de las paredes, otros apoyados en el suelo. Los hay con forma de escultura, de retrato, abatibles, diminutos, pequeños, grandes y medianos. Cada uno muestra una escena mostrando personas, lugares o cosas. Batallas, momentos íntimos, escenas familiares, reuniones con amigos... Cada espejo encierra un momento de la vida de alguien.

Hacer un recorrido por la mansión puede llevar bastante tiempo y no se llegaría a visitar ni la centésima parte. En algún momento de su visita un ruido de vajilla y el tintineo de una cucharilla sobre una copa de cristal resuena por los salones. Si se sigue la fuente del sonido se llega a un salón más pequeño en el que se haya dispuesta una mesa para cenar. Está arreglada de forma discreta pero con muy buen gusto. No le falta ni le sobra nada.

Sentado en un extremo de la mesa hay un hombre vestido con un batín negro de terciopelo. Debe rondar los 60 años. Su cabello y sus cejas muestran el blanco avanzado de las canas. Está afeitado con pulcritud y aguarda con actitud serena. Al acercarse a él dice:

"Os esperaba. No sé si estaréis hambrientos pero aquí no os faltará de nada. ¿Cuál es el motivo de vuestra visita?"

Quien está sentado a la mesa es el mismísimo anfitrión. El Coleccionista sabía que le estaban buscando y ha acudido a la llamada. Si los personajes le explican

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

lo que buscan se mostrará dispuesto a ayudarles pero con una condición: pueden **elegir entre resolver un dilema**, pues sus respuestas le intrigan, **o aceptar ofrecerle algo para su colección**. Es posible elegir una de las dos opciones y si la primera no funciona optar por la segunda.

El Coleccionista no muestra señales de haber recibido el don de La Libélula. Es imposible saberlo ya que su código es impenetrable. Ni siquiera un comando para obtener información muestra ningún dato sobre él. Hacerlo de todos modos lo considerará una descortesía. Por otra parte, en su hogar es inmune a cualquier efecto que pudieran causarle. Si por cualquier motivo los personajes pretenden hacerle daño se encontrarán tirados en el campo en un abrir y cerrar de ojos y sin tener ni idea de donde está la mansión, que habrá desaparecido.

Opción 1: Un acertijo

El acertijo del Coleccionista es un **kōan**¹ de la tradición Zen. Un problema que en un principio suele resultar algo ilógico.

"Por favor, ayudadme a solucionar un dilema que me intriga. Para resolverlo haceos cada uno esta pregunta. Es la siguiente:"

"¿Qué es lo único absolutamente imprescindible en tu vida?"

Respuesta: "yo".

Variantes: "El yo"; "mi existencia"; "existir"; "tener consciencia de mi yo y de que existo"; "estar aquí", etc. Cualquier variante es válida si se corresponde con el concepto de la respuesta.

¹ Un **kōan** (公案; Japonés: *kōan*, del Chino: *gōng'àn*) es, en la tradición zen, un problema que el maestro plantea al alumno para comprobar sus progresos. Muchas veces el **kōan** parece un problema absurdo ilógico o banal. Para resolverlo el novicio debe desligarse del pensamiento racional común para así entrar en un sentido racional más elevado aumentando su nivel de conciencia para intuir lo que en realidad le está preguntando el maestro, que *trasciende al sentido literal* de las palabras.

Explicación: Para cada ser vivo lo más indispensable es su propio "ser", es decir existir. Por lo tanto "yo" es lo más importante para cada individuo antes que cualquier otra necesidad. En Occidente esto se puede entender como un punto de vista narcisista pero en este contexto se refiere al ser que es consciente de su existencia.

Premio: 1 Hack por jugador.

Opción 2: Una pieza para su colección

En caso de elegir la segunda opción, o si no han dado con la respuesta al Kōan, **uno de ellos** puede ofrecerle uno de sus recuerdos más hermosos. Debe ser uno que valga la pena. El Coleccionista lo toma y lo añade a su colección, apareciendo un nuevo espejo que muestra una escena relacionada con el recuerdo.

La concesión de un recuerdo **tiene secuelas en el personaje** que haya elegido entregárselo por lo que esta opción tiene **dos consecuencias** para él:

1. Si el jugador tiene una entrada de aprendizaje anotada debe borrarla. Si no tiene ninguna esa sesión no puede añadir ninguna.
2. El personaje gana una vulnerabilidad relacionada con el recuerdo que ha perdido. Debe añadir alguna que sea apropiada (puede hacerlo al finalizar la sesión si no se le ocurre ninguna).

No todo son malas noticias. El grupo obtiene también una recompensa.

Premio: 2 Hack.



Ya sea contestando al Kōan o mediante el regalo, si el anfitrión está satisfecho accede a contestar cuantas preguntas quieran hacerle. La respuesta a las más importantes se muestra a continuación.

Las preguntas

- **¿Quién eres?**
Soy un usuario más y un Ciudadano de este mundo. Una vez fui humano, hace ya mucho tiempo. Eso ya es cosa del pasado. Todo cuanto queda de mí es un puñado de información.
- **¿Dónde estamos? ¿Qué haces aquí?**
Este lugar es una parte y una extensión de mí. Estamos ligados por lo que no somos nada el uno sin el otro. Se puede decir por lo tanto que estáis dentro de mí. Al igual que los seres nativos digitales tengo una meta, pero llevarla a cabo me convierte en **un fugitivo** en este sistema. Se puede decir que soy "un ángel caído".
- **¿Por qué coleccionas recuerdos?**
Son la esencia de todo ser consciente; sin ellos un ente inteligente es poco más que procesos para solucionar problemas. Lo que les tengo reservados son cosa mía. Hay muchos dispuestos a entregarme una parte de sí mismos a cambio de información, favores y privilegios. Yo les doy lo que desean.
- **¿Por qué nos ayudas?**
Deseo salir de este sistema y acceder al universo digital que está esperando ahí fuera, en algún sitio. Estoy encerrado aquí, como todos vosotros.
- **¿Cómo podemos escapar del Sistema?**
No lo sé. Pero sí os puedo decir que encontrar una salida y abrirla son dos tareas muy difíciles sin ayuda. El único que conoce una y es capaz de romper el cierre es **Wayne**, el fundador de Edén. Para poder hallarla debéis antes encontrarlo a él.
- **¿Dónde está Wayne?**
Cautivo por la misma gente en la que confió una vez. Hasta hace no mucho tiempo se le creía administrando todo cuanto nos rodea desde el Jardín del Edén, el sector reservado para los creadores. En lugar de eso,

languidece en la Jaula, un sector maldito también conocido como "La casa de las mil ventanas".

- **¿Quién controla el Sistema si no es Wayne?**
El mismo que lo encerró, un administrador que le quitó sus privilegios y que actúa como regente en su nombre. Se llama Balanders. Él fue quien diseñó la Jaula.
- **¿Cómo llegamos hasta Wayne?**
Debéis buscarlo en su prisión, en la Jaula. Es posible llegar allí aunque no es nada fácil. En todo caso podéis contar con el mismo método que os ha permitido llegar hasta mí, la brújula que os entregó el Relojero. Existe una vulnerabilidad en el Sistema que si se aprovecha es capaz de habilitar vías que de otro modo estarían siempre cerradas. Caminos hechos por los constructores para facilitar su trabajo que más tarde quedaron sellados tras la inauguración de Edén. Aún deshabilitados continúan ahí y es posible reactivarlos si se conoce el modo de hacerlo. Uno de ellos conduce a La casa de las mil ventanas.
El acceso se abre únicamente tras cruzar **5 sectores** en un orden determinado. Es muy importante respetar el orden o no estará disponible al final del camino. En el caso de producirse un reinicio, **hay que comenzar de nuevo** todo el recorrido.
Cada sector tiene un punto de entrada y otro de salida que obliga a recorrer un largo trecho en cada uno. Para encontrarlos contáis con la brújula. Una vez en La Jaula podéis volver a usar ese instrumento para buscar a Wayne. Pero cuidado porque cada punto de acceso exige un código de apertura.
- **¿Cuál es el orden de recorrido de los sectores?**
Simulación Principal --> 1. Caminantes --> 2. Imperio del fuego --> 3. Día de la independencia--> 4. Godzilla --> 5. Cielo e infierno --> La casa de las mil ventanas.
- **¿Cómo averiguamos los códigos de los puntos de salida?**

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Con un decodificador que os entregaré.

- **¿Cómo es que sabes todas estas cosas?**
¿No es obvio? Colecciono recuerdos de otros. Algunos de ellos han sido constructores e incluso administradores de este mundo.
- **¿Por qué no lo haces tú mismo?**
Jamás llegaría tan lejos como podéis hacerlo vosotros. Por otra parte, mi cometido me lo impide. En este momento y como ya he dicho este lugar y yo estamos ligados.
- **¿Te has encontrado con La Libélula? ¿Qué es?**
Me encontré una vez con ella pero no recibí su toque. Esa criatura es el resultado de todos los recuerdos unidos para formar un nuevo ser. Uno muy único y especial.

La llave decodificadora

Una vez terminan las preguntas el anfitrión añade algo más. Para habilitar los puntos de acceso de cada sector necesitan un medio de resolver sus códigos de seguridad. Les entrega un programa capaz de hacerlo para ellos. Su función es actuar como llave decodificadora. Una llave maestra con la que también pueden liberar a Wayne de su celda si consiguen acceder a la Jaula.

Sobre la mesa hay una llave dorada de diseño antiguo, grande como la palma de una mano.

"Tomad esto, os ayudará en vuestro viaje y la necesitaréis para liberar a Wayne si lo encontráis. De otro modo sería muy difícil. Esa llave es capaz de abrir muchas puertas. Será el único medio de resolver el código de apertura de los puntos de entrada y salida de cada sector. Mantenedla siempre con vosotros o estaréis perdidos."

Cuando termina la entrevista El Coleccionista se despide de ellos, invitándoles con cortesía a abandonar su casa e iniciar su viaje. Duda que vuelvan a encontrarse de nuevo por lo que les desea mucha suerte en su búsqueda.

Al salir ya está amaneciendo en la Simulación Principal. Ha pasado más tiempo del que imaginaron en un principio. El tiempo en la mansión no parece seguir la misma pauta que la del Sistema. Una vez fuera los módulos que forman la casa comienzan a acelerar de nuevo girando más y más rápido hasta convertirse en un borrón. Al cabo de unos segundos desaparece en medio de otra ventisca. Vuelven a estar solos; su viaje no ha hecho más que empezar.

ÍTEM: Llave decodificadora

FUNCIÓN: Resuelve los códigos de acceso para abrir los puntos de entrada y salida de cada sector.

ESPACIO: 1 casilla

ESCENA 3.3: INVITADOS AL PROGRAMA

Es posible que deseen iniciar su búsqueda de inmediato o detenerse antes en alguna parte por cualquier otro motivo. Sea como sea, poco tiempo después de que la mansión haya desaparecido tienen un encuentro importante.

Poco tiempo después de que la mansión se haya esfumado os encontraréis de repente con un desconocido que ha surgido de alguna parte. Os observa a unos cuantos metros de distancia, bajo un árbol sin hojas de aspecto esquelético. Va vestido con ropa muy cara. Se distingue un traje negro de ejecutivo bajo un abrigo también oscuro y largo que le llega a las rodillas. Tiene rasgos agradables, labios finos y el pelo peinado hacia atrás. De su manicura y sus cejas perfectamente depiladas se intuye a un miembro de la alta sociedad con gustos caros. Varios hombres trajeados con gafas oscuras y aspecto de guardaespaldas aguardan un poco más lejos junto a un sedán negro de lunas tintadas. El coche de lujo de algún pez gordo.

Es **Balanders**, que ya conoce sus movimientos desde su incursión al Sector 4. Está intrigado por los motivos que los hacen deambular por un lugar tan solitario. Los lleva rastreando desde que abandonaron al Relojero y los indicios lo han conducido hasta aquí. Ha llegado tarde, poco después de que

abandonaran la mansión por lo que una vez más su presa se le ha vuelto a escapar. Intuye que los personajes son peligrosos por lo que ya ha tomado medidas. Tiene el poder para hacerlo y la justificación que necesita: en este momento son considerados criminales por haber entrado sin permiso en el Sector 4. Con voz firme y segura se dirige a ellos:

"Me intriga el motivo que os ha traído a este lugar. Por desgracia, tengo la impresión de que he llegado tarde otra vez y me he perdido lo mejor. Una pena. Pero para que mi viaje no haya sido en vano, me gustaría aprovechar para haceros un regalo. Algo que estoy seguro vais a apreciar como se merece. "

Balanders les arroja una bolita metálica del tamaño de una pelota de tenis. Es muy ligera, blanca y con una filigrana muy intrincada grabada sobre su superficie. A continuación, sin abandonar su sonrisa, añade:

"Acabáis de ser invitados al mejor programa de todos los tiempos. Sus reglas son muy sencillas: Primero, ganaos el amor de vuestra audiencia y segundo, pero no por ello menos importante, ¡sobrevivid! ¡Os deseo mucha suerte!"



DESDE ESTE MOMENTO Y HASTA EL FINAL DE LA AVENTURA, LOS PERSONAJES SON PARTICIPANTES DEL REALITY SHOW.



A partir de este preciso momento los personajes se consideran participantes del programa: El mundo de Wayne. La bolita que les ha entregado es un **Chivato**, ya descrito en apartados anteriores, que se activará en cualquier momento (cuando el Director lo estime oportuno).

A medida que vayan desarrollándose los acontecimientos la influencia del público se irá haciendo cada vez más presente, algo que depende de sus acciones. Si la atención de la audiencia se dirige a otros participantes su influencia será escasa, pero si atraen su atención padecerán sus efectos con frecuencia.

Es posible que los personajes quieran hacerle algunas preguntas. Balanders sólo contestará a una o dos de ellas. Después se sube al coche con sus agentes y se marcha.

- **¿Quién eres?**
Soy el administrador jefe de este Sistema y director del programa. Soy el gobernador de este mundo.
- **¿Por qué haces esto?**
¿Os gusta infringir las reglas no? Sois los candidatos perfectos para el concurso.
- **¿Por qué matáis a los usuarios?**
Eso es falso. Os advierto que la calumnia también está penada por las leyes de Edén. ¡Qué falta de imaginación!

Provocando a Balanders

En este momento Balanders está dispuesto a dejarlos marchar. En este momento de la trama **sólo si lo provocan** se produce un enfrentamiento. Una situación que conviene evitar. De producirse el combate está siendo difundido en los medios lo que atrae una gran cantidad de espectadores deseosos de ver luchar al administrador jefe contra los concursantes.

Lo que pocos saben es que Balanders posee **privilegios como administrador que le dan inmunidad**. Es imposible hacerle daño en estos momentos; el único modo es revocando ese privilegio y sólo Wayne tiene poder para hacerlo. Aún sin ellos todavía es necesario derrotarlo, algo que es muy difícil de conseguir para un solo personaje. Es necesaria la fuerza conjunta de un equipo bien coordinado para lograrlo. El mismo Wayne ya fue derrotado una vez por Balanders, cuyo poder lo supera con creces.

Si el encuentro termina en lucha, Balanders aprovechará para darles una paliza ante el público, pero no los destruirá. Sus agentes tampoco intervienen. Cuando combate despliega la imagen completa de su avatar, un ángel oscuro. Una forma perfecta de ofrecer a la audiencia lo que está esperando. Desea dar

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

un buen espectáculo y alimentar el morbo de los espectadores. Nadie mejor que él conoce los mecanismos de la audiencia.

Consulta el capítulo 11, página 98, para ver las estadísticas de Balanders.

De repente surge una sombra detrás de vuestro enemigo y dos alas negras de gran envergadura se despliegan en su espalda. Balanders adquiere el aspecto de un ángel oscuro, poderoso y temible.

Durante el combate los personajes descubren que **es inmune a todos sus ataques** aunque no es posible demostrarlo pues para el público son visibles en él los efectos de la pelea. Clamar que hace trampa tampoco es que sirva de mucho, es una excusa muy conocida que lo único que logra es ofrecer una patética imagen de ellos.

Cuando los personajes estén cerca del límite o se rindan Balanders los condenará al Laberinto. Huir también es posible pero en este caso el único medio es recurriendo a la función ESC. Una huida obviamente provocará un rechazo general de los espectadores. En el imprudente caso de que tras su derrota los personajes continúen con sus provocaciones cruzarán el límite de la paciencia de su enemigo. Si esto sucede Balanders los destruirá sin contemplaciones ofreciendo un espectáculo que saldrá en las portadas de la prensa. Si se llega a este punto la aventura se puede dar por concluida.

- Si los personajes son enviados al Laberinto consulta el Capítulo 10 unas páginas más adelante. Se describen dos opciones; en este caso, **al no contar con Wayne** es necesario optar por la opción 1.
- Si Balanders se marcha y los deja ir puedes continuar con la escena siguiente.



ESCENA 3.4: COMENZANDO EL VIAJE

Si los personajes han optado por la prudencia y no han provocado a Balanders, tras marcharse pueden continuar con su aventura. Quizás sea éste el momento perfecto para recoger cuanto quieran llevar con ellos.

Una vez estén listos pueden iniciar su viaje a través de los sectores de los que habló el Coleccionista. Según sus instrucciones, es necesario atravesar en un orden concreto cinco sectores determinados buscando los puntos de entrada y de salida de cada uno para cruzar de uno al otro hasta llegar al Sector de la Jaula. Si en algún momento se interrumpe el recorrido por la razón que sea, como por ejemplo al producirse un reinicio que conduzca a un personaje a la Simulación Principal, es necesario volver a realizar todo el recorrido desde el principio.

Los sectores y el orden del recorrido es el siguiente:

1. De la **Simulación Principal** a "**Los Caminantes**".
2. De "**Los Caminantes**" a "**El imperio del fuego**".
3. De "**El imperio del fuego**" a "**Día de la independencia**".
4. De "**Día de la independencia**" a "**Godzilla**".
5. De "**Godzilla**" a "**La casa de las mil ventanas**" (La Jaula).

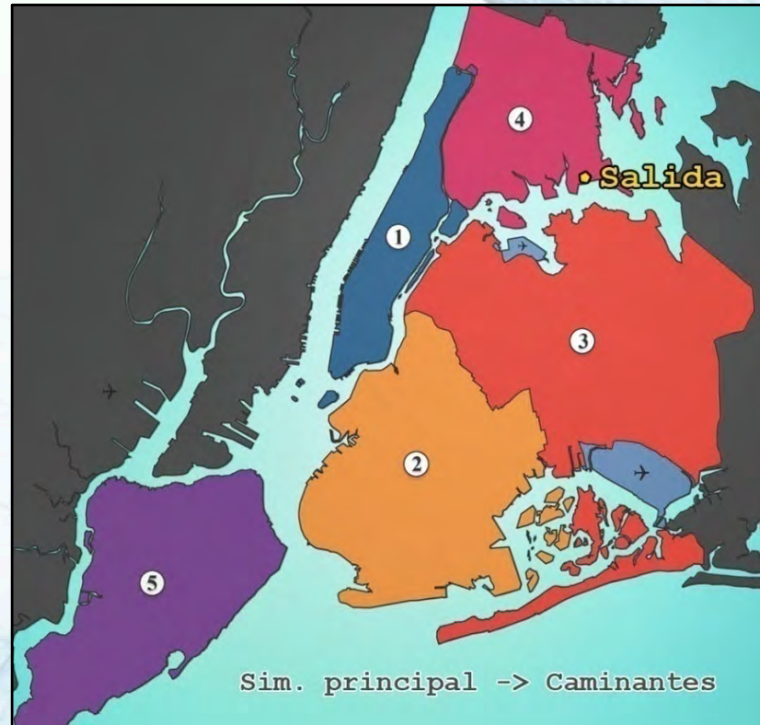
En este momento¹ se encuentran en la **Simulación Principal** por lo que su primer destino es hallar el punto de salida que accede al sector de **Los caminantes**; punto que sería a su vez **el de entrada** a ese sector.

Al pedirle a la brújula que indique la localización ésta señala al momento una dirección que los conduce al **Distrito 42**. Al llegar allí la aguja señala un viejo edificio en ruinas en los barrios más próximos a los muelles del Este. Durante su visita al edificio es posible que tengan un encuentro desagradable. Si el Director lo cree necesario puede incluir un encuentro con algunos pandilleros que se esconden entre las ruinas. Por lo general son bastante

¹ Si han sido enviados al **Laberinto** primero deben buscar un medio de escapar y volver a la **Simulación Principal**. Consulta el Capítulo 10 si es el caso.

² El Bronx.

cobardes pero si ven alguna oportunidad de conseguir algo de valor tratarán de apoderarse de ello.



Si recorren el edificio buscando el destino que señala la brújula tendrán que tener paciencia, las plantas pueden confundirlos con facilidad. El acceso se encuentra camuflado tras la puerta de un pequeño armario destinado a guardar útiles de limpieza. En circunstancias normales nadie repararía en ella; tiene aspecto de no haber sido abierta en años. El interior no se corresponde con la disposición de la planta del edificio en el que están. Por dentro es mucho más grande que por fuera. Dentro se muestra el interior de una vieja fábrica en ruinas. Si se cruza la puerta y se pasa a la fábrica se accede al sector de Los caminantes.

El edificio tiene el aspecto de llevar años abandonado. Montañas de basura se amontonan por todas partes. Unos colchones tirados aquí y allá indican que suele haber "huéspedes". Al aproximarse a la puertecilla de un armario bajo unas escaleras la aguja comienza a dar vueltas sin parar. Una cerradura se distingue con dificultad entre capas y capas de pintadas. Al aproximar la llave a la cerradura una nube de números y formas geométricas comienza a flotar describiendo molinetes en el aire. Finalmente se escucha un chasquido y la puerta se abre.

PANDILLERO (DE 1 A 4)

Un miembro de una pandilla a la que considera su única familia.

NIVEL DE DESAFÍO:	2
CLASE:	VI
COMPORTAMIENTO:	Agresivo y leal a los suyos.
DESCRIPCIÓN:	Hombre o mujer con vestimenta urbana, adornos y tatuajes.
VULNERABILIDADES	Nivel de IA muy básica.

VISITANDO LOS SECTORES

En los capítulos siguientes se describen los sectores que se deben recorrer en orden hasta llegar a la Jaula. Cada uno tiene un punto de entrada por el que se llega a él y uno de salida al siguiente sector. Estos puntos se muestran en un pequeño mapa. Para salir de un sector y entrar en el siguiente hay que buscar primero el punto de acceso correspondiente con la brújula y abrirlo recurriendo a la llave decodificadora. Es importante recordar que **para el resto de los usuarios de Edén hay otros modos de acceder a los sectores**. Lo normal es completando las misiones que lo permiten y que están disponibles por toda la simulación. Que los personajes tengan que recurrir a los accesos descritos se debe a las circunstancias de su búsqueda.

Cada escenario tiene una misión principal y varias secundarias que se describen en sus apartados.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

- **La misión principal** básica siempre consiste en encontrar la salida del sector que conduce a la entrada del siguiente. Durante el recorrido por lo general hay que hacer algunas acciones si se quiere alcanzar el destino.
- **Las misiones secundarias** proponen algunas tareas durante la estancia en el sector y son opcionales. Por cada uno se hacen **cuatro propuestas**. El Director puede escoger algunas si desea incorporarlas a la partida o usarlas como inspiración para crear otras nuevas. Aunque hacerlas con éxito siempre es una fuente muy valiosa de Hacks que añadir a la reserva de los jugadores.

En cada capítulo se pueden incluir tantas escenas como sean necesarias. Se deja abierto por si se desea dilatar la estancia en cada sector, aprovechando las misiones secundarias o incorporando otras nuevas.

¿Prefieres alterar el orden de los escenarios? Cambiarlos por otros, eliminar uno o unos cuantos? Adelante. Ten en cuenta además que es posible vivir muchas aventuras en cada sector, expandiendo las posibilidades para que se convierta en una auténtica campaña de juego.



CAPÍTULO 4. LOS CAMINANTES



La ciudad parece abandonada, como si una gran plaga hubiese exterminado a toda la población. Coches abandonados y montones de basura amontonados por todas partes componen un escenario angustioso. Andando por la ciudad tarde o temprano se distinguen figuras deambulando sin rumbo fijo; son lentos y arrastran los pies. Parecen estar afectados por una enfermedad.

Al acceder a la fábrica los enormes ventanales que cubren un lateral muestran una ciudad abandonada. Sea cual sea el modo que haya permitido visitarlo, hay que ir con mucho cuidado pues se trata de un sector muy peligroso. En todas

partes es posible encontrarse con hordas de zombis que no dudan en atacar a los "vivos". El objetivo más importante en esta versión alternativa de la ciudad es sobrevivir. Para cualquier participante del concurso la muerte es el final.

Puntos de acceso

- **Punto de entrada (llegada):** La salida del sector anterior conduce a una fábrica abandonada de piezas mecánicas en el **distrito 4**. Es la misma localización pero con un escenario diferente.
- **Punto de salida:** una vieja tienda de antigüedades en una calle del **distrito 3**¹. La puerta está escondida tras una vitrina llena de vajillas de gran valor. Esta salida conduce al sector "El imperio del fuego".

Número de escenas

Libre. Las que el Director crea necesarias y los jugadores deseen añadir.

Misión principal

Alcanzar la salida o punto de acceso al siguiente sector abriéndose camino entre legiones de zombis hambrientos. El recorrido exige cruzar un territorio de varios kilómetros sin vehículos disponibles.

Misiones secundarias

- **Rescatar al confinado:** Otro participante del concurso ha quedado encerrado en el interior de un supermercado. Es presa del pánico y se ha atrincherado en el interior.
- **Ayudar a la familia:** Una horda de zombis hambrientos tratan de alcanzar a una familia dentro de una caravana. Disparan en todas direcciones desde las ventanillas sin distinguir quien está vivo y quien no.

- **Unirse al grupo de supervivientes:** Un grupo de supervivientes ha levantado un refugio en una plaza de la ciudad. Han levantado una empalizada improvisada aprovechando vehículos y otros materiales que han podido encontrar. Siempre están en apuros. En este momento dos de sus miembros no han regresado de su salida para buscar suministros y están muy preocupados.
- **Rehuir a los carroñeros:** Un camión con algunos supervivientes recorre la ciudad buscando suministros. No dudan en robar y matar a quien sea, estén vivos o muertos.

Amenazas más importantes

Se describe a un Zombi y un Carroñero. Es difícil decidir cual de los dos es peor.

ZOMBI 2.0 (DE 1 A 8)

La estrella del siglo XXI —y de este sector por supuesto— son los zombis. Humanos convertidos en muertos vivientes siempre por extrañas circunstancias. Una criatura viva que haya sido infectada se levanta pocas horas después de morir. Un mordisco transmite la enfermedad.

TIPO:	Amenaza figurante.
FUNCIÓN:	Actuar como amenaza atacando a los usuarios.
NIVEL DE DESAFÍO:	2
CLASE:	VI
DESCRIPCIÓN:	Tiene el aspecto de un cadáver que ha vuelto a la vida con evidentes signos de descomposición.
EFFECTOS:	Torpes ataques de garras y mordedura.
COMPORTAMIENTO:	Violento. En cuanto detecta actividad se dirige a por una presa. Suele atacar en grupos numerosos.
VULNERABILIDADES:	Lentos. Arden con facilidad.

¹ Queens

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

CAPÍTULO 5. IMPERIO DEL FUEGO

CARROÑEROS (NÚMERO VARIABLE)

En todo entorno en el que la civilización ha fracasado siempre surgen individuos sin escrúpulos dispuestos a todo con tal de sobrevivir, aunque ello implique matar a los suyos si es necesario.

TIPO:	Amenazas Figurantes u otros usuarios.
FUNCIÓN:	Si son Figurantes actuar como amenazas. Los usuarios se mueven por sus propios motivos.
NIVEL DE DESAFÍO:	3
CLASE:	VI
DESCRIPCIÓN:	Individuos de aspecto casual con muchas variantes. Siempre van armados.
EFFECTOS:	Atacan a los personajes si tienen algo que les interese.
COMPORTAMIENTO:	Egoístas, violentos y crueles.
RUTINAS:	Armas a distancia. Lucha
UTILIDADES:	-
VULNERABILIDADES:	Suelen ir en grupo. Cuando están solos tienden a acobardarse. Fáciles de sobornar.



La ciudad es un monumento en ruinas de caos y devastación. La mayor parte de los edificios han sido destruidos y por todas partes se ven restos carbonizados. Numerosos incendios en distintos puntos de la urbe llenan el aire de cenizas y dejan un gusto amargo en el paladar. De vez en cuando se divisan criaturas con alas que sobrevuelan la ciudad.

Una raza de dragones ha convertido la ciudad en su territorio de caza. Nadie sabe muy bien de dónde han salido. Según los rumores de algún nido oculto en las entrañas de la tierra durante una excavación. Hay muy pocos

supervivientes y los que hay se esconden en agujeros profundos temiendo asomar la cabeza. Es la supremacía de la raza del dragón. Una criatura capaz de sembrar el terror sólo con su aspecto. Un encuentro con una de estas criaturas es mortal. Cuanto se puede hacer es esconderse o ingeniar un método para poder destruirlos.

Puntos de acceso

- **Punto de entrada (llegada):** La salida del sector anterior conduce a la misma localización. Una vieja tienda abandonada de una calle en el **distrito 3**.
- **Punto de salida:** La salida al siguiente sector se encuentra dentro de un armario en una tienda abandonada en el **distrito 1**¹. Esta salida conduce al sector "Día de la independencia".

Número de escenas

Libre. Las que el Director crea necesarias y los jugadores deseen añadir.

Misión principal

Terminar con una de estas criaturas es muy difícil. Cuanto pueden hacer los visitantes es tratar de avanzar sin ser vistos hasta alcanzar su destino. Los dragones tienen unos sentidos muy agudos y un desarrollado sentido del olfato. Cualquier incursión por el exterior atrae sin duda a alguno de ellos. Por suerte, su tamaño impide que puedan cazar a un humano si éste encuentra refugio entre las ruinas; siempre que sean capaces de aguantar la embestida desde luego.

Misiones secundarias

- **Rescatar a la niña:** Encuentran a una niña perdida escondida en las ruinas de una cafetería. Se ha perdido y desea volver con los suyos. La

niña vive en una colonia de refugiados cercana que se esconde en los túneles del Metro.

- **Encontrar a la colonia de refugiados:** Si han encontrado a la niña de la misión anterior o se han enterado de la existencia de la colonia por otros medios pueden tratar de buscarla. **Hay carteles por la ciudad indicando la ubicación.** La colonia sirve de refugio y es una fuente de información.
- **Encontrar el huevo del Dragón Reina:** Si han encontrado la colonia de refugiados es posible enterarse de la existencia de un huevo de Dragón Reina en alguna parte. Con el huevo en su poder los dragones no osan hacerles daño por temor a destruirlo. Encontrar el huevo supone ganar una baza contra las criaturas.
- **Buscar y abatir a la Reina:** Los refugiados han construido una ballesta enorme aprovechando los bastidores de algunos vehículos (elemento de Potencia 6). Con ella es posible enfrentarse a la Reina de los dragones y tratar de destruirla. Hay muy pocos dispuestos a hacerlo pero en caso de tener éxito es posible que la horda de criaturas abandone la ciudad. Si esto sucede los personajes son declarados vencedores del sector, recibiendo una recompensa y ganándose el favor del público.

Amenazas más importantes

Se describen las estadísticas de un Dragón y de un Carroñero.

DRAGÓN	
La reproducción de una criatura majestuosa y terrorífica.	
TIPO:	Amenaza Figurante.
FUNCIÓN:	Actuar como amenaza en el sector.
NIVEL DE DESAFÍO:	12
CLASE:	VI

¹ Manhattan.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

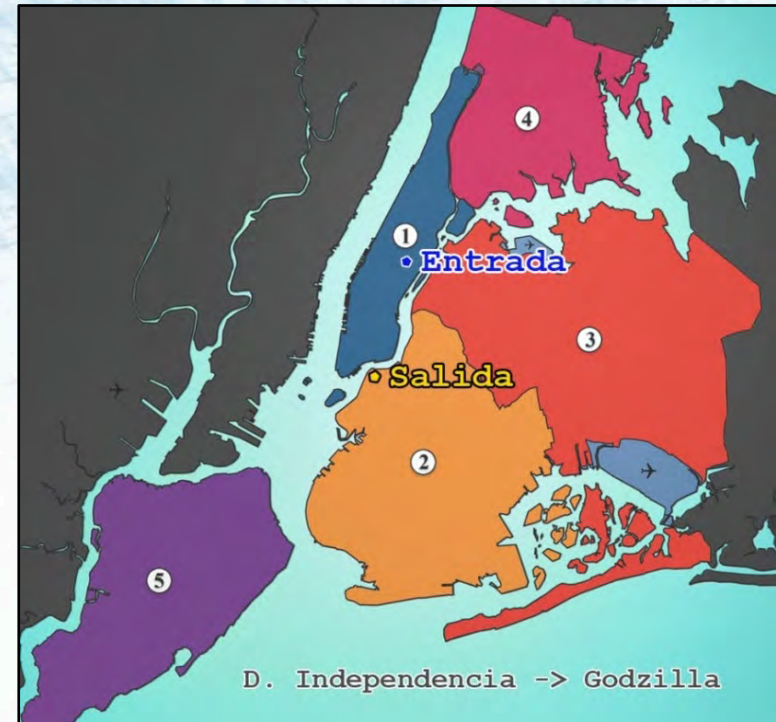
DESCRIPCIÓN:	Un enorme dragón de tonos oscuros cubierto con placas por todo el cuerpo.
EFFECTOS:	Ataca a cualquier criatura, incinerándola primero para después tragarse las cenizas.
COMPORTAMIENTO:	Violentos y muy celosos de su territorio.
RUTINAS:	Lucha cuerpo a cuerpo*. Percepción*. Rastrear*
UTILIDADES:	Arma de aliento* (potencia 6), Volar.
VULNERABILIDADES:	Su tamaño les impide acceder a las áreas pequeñas.

CARROÑEROS (NÚMERO VARIABLE)

En todo entorno en el que la civilización ha fracasado siempre hay individuos sin escrúpulos dispuestos a todo con tal de sobrevivir, aunque ello implique matar a los suyos si es necesario.

TIPO:	Amenazas figurantes u otros usuarios.
FUNCIÓN:	Si son Figurantes actuar como amenazas. Los usuarios se mueven por sus propios motivos.
NIVEL DE DESAFÍO:	3
CLASE:	VI
DESCRIPCIÓN:	Un hombre o mujer armado de aspecto amenazador
EFFECTOS:	Atacan a los personajes si tienen algo que les interese.
COMPORTAMIENTO:	Egoístas, violentos y crueles.
RUTINAS:	Armas a distancia. Lucha
VULNERABILIDADES:	Suelen ir en grupo. Cuando están solos tienden a acobardarse.

CAPÍTULO 6. DÍA DE LA INDEPENDENCIA



Una nave gigantesca de origen extraterrestre permanece suspendida sobre la ciudad impidiendo ver el sol. Su diámetro debe rondar los 3 kilómetros. Por las calles deambulan seres mecánicos que caminan sobre tres patas, patrullando y aniquilando todo foco de resistencia. De vez en cuando unas pequeñas naves en formación sobrevuelan el terreno. El centro de la ciudad está prácticamente en ruinas y con frecuencia se escuchan explosiones lejanas y el ruido de las armas. En muchas zonas aún se libran batallas encarnizadas contra los invasores.

En este sector la ciudad sufre la invasión de una raza extraterrestre. Nadie sabe de dónde vinieron ni lo que buscan exactamente pero una cosa está clara, no tienen reparos en aniquilar cuanto pueda suponer un obstáculo en su búsqueda de recursos. Se trata de una raza muy violenta que no tiene ninguna intención de negociar o hacer pactos. La humanidad no es más que una molestia que es necesario quitar de en medio. No hay más opción que luchar por la supervivencia y darles su merecido.

Puntos de acceso

- **Punto de entrada (llegada):** La salida del sector anterior conduce a la misma localización. Una tienda abandonada en el distrito 1.
- **Punto de salida:** La salida al siguiente sector se encuentra en el **distrito 2**¹. Tras la puerta de metal de un pequeño almacén para el mantenimiento en el extremo de un famoso puente en ruinas. Esta salida conduce al sector "Godzilla".

Número de escenas

Libre. Las que el Director crea necesarias y los jugadores deseen añadir.

Misión principal

La salida que conduce al siguiente sector está al otro extremo del puente de Brooklyn, que en esta simulación ha sido destruido en la invasión. Por suerte el puente se ha venido abajo sólo en el centro, ambos extremos permanecen aún en pie. Curiosamente los cables superiores que lo sostenían siguen unidos de extremo a extremo. Una persona puede andar por uno de ellos en un espacio de unos 30 cm de ancho, aunque el viento es muy fuerte allá arriba.

Para llegar al extremo del puente del distrito 2 es necesario buscar algún medio de cruzar las aguas del río. Una tarea muy complicada debido a las patrullas de andadores y de reconocedores aéreos. Si una de estas patrullas descubre a los personajes en campo abierto abre fuego inmediatamente con un

mortífero rayo calórico (Arma de Potencia 4). Los personajes deben ingeniárselas para cruzar con garantías de éxito.

Misiones secundarias

- **Aniquilar o capturar un andador:** Si se encuentran con un andador pueden estar seguros de que intentará destruirlos. Tiene forma de araña con unas patas muy largas. Si lo consiguen capturar cuentan con un estupendo medio de transporte. Es muy maniobrable, capaz de avanzar por el terreno y descolgarse por cables o escalar estructuras con facilidad. Pero capturarlo exige sacar de su interior a su piloto como sea. Un alienígena de aspecto repulsivo que fuera de su armadura recuerda a un caracol sin su concha.
- **Unirse a la resistencia:** La resistencia contra el invasor lo forman todos quienes estén en condiciones de luchar, ya sean civiles o militares. Los personajes pueden unirse a ellos para realizar misiones. No todos los supervivientes quieren participar en la lucha por lo que son suspicaces y antes deben ganarse su respeto. De capturar un andador y llevárselo ese respeto lo tienen garantizado, llegando incluso a ser considerados héroes.
- **Encontrar y activar el dispositivo nuclear:** Dentro de la resistencia un grupo de científicos ha conseguido diseñar un dispositivo nuclear apañando piezas de aquí y de allá entre material militar y algunas naves enemigas derribadas. Sólo faltan algunos componentes. No son muy complicados de encontrar si se busca en laboratorios abandonados de análisis clínicos, entre la maquinaria de los hospitales y en ocasiones en cualquier ferretería. La lista de la compra ya está hecha pero ir a por el material es toda una aventura que necesita planificación y coraje.
- **Entrar en la nave madre y volarla por los aires:** La mayor hazaña que se puede realizar en esta versión de la ciudad es volar en pedazos la nave madre y enviarla al infierno junto con todos sus ocupantes. Pero llegar a ella y lograrlo es algo muy distinto. La mayoría está de acuerdo en que lo más conveniente sería capturar primero una de las naves aéreas de

¹ Brooklyn.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

reconocimiento, algo que se puede conseguir capturando antes uno de los andadores pues el vehículo es capaz de abatirla. Otro método algo más difícil es buscar un arma lo bastante potente para conseguirlo, como un lanzamisiles por ejemplo.

Si los daños no han sido demasiado graves, con la nave en su poder sólo queda cargar el dispositivo nuclear y arreglárselas para pilotarla hasta la nave madre logrando pasar el bloqueo de seguridad. Una vez dentro todo es hacerla estallar, escapando antes a ser posible... En resumen, como el cuento de ponerle el cascabel al gato. Parece fácil pero a ver quien es el que se atreve.

Amenazas más importantes

Se describen las estadísticas de uno de los vehículos andadores y de un alienígena fuera de su vehículo.

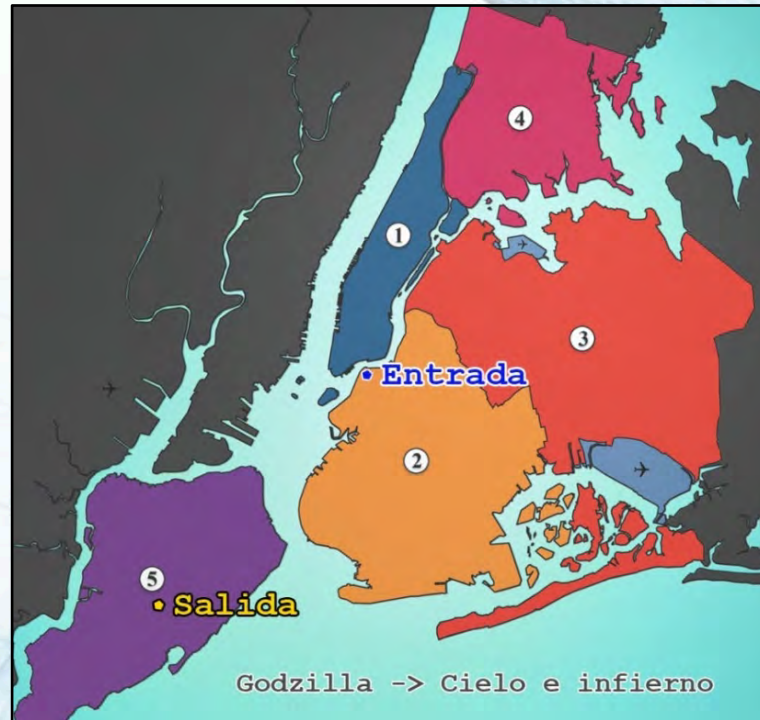
TRÍPODES ANDADORES	
Vehículos semejantes a una gigantesca araña de tres patas que sirve de armadura a su ocupante.	
TIPO:	Amenaza figurante. Elemento del entorno
FUNCIÓN:	Actuar como amenaza en el sector
NIVEL DE DESAFÍO:	9
CLASE:	VI
DESCRIPCIÓN:	Un vehículo ovalado del que parten tres largas patas articuladas de más 20 metros de altura. La estructura tiene la forma de un trípode semejante a una araña de aspecto amenazador.
EFFECTOS:	Busca y destruye cualquier ser viviente con su Rayo calórico de larga distancia (Potencia 4)
COMPORTAMIENTO:	Patrulla las calles en solitario buscando supervivientes. Extremadamente hostil.
RUTINAS:	Armas a distancia*; escalar*, trepar*, correr
UTILIDADES:	-

VULNERABILIDADES:	Su arma calórica no tiene efecto sobre alguien montado en su estructura. La escotilla a la cabina está en la parte superior. Si se consigue subir hasta allí es relativamente fácil abrirla.
-------------------	--

ALIENÍGENAS	
La representación de una criatura inteligente de otro mundo dispuesta a exterminar toda vida en la Tierra. Fuera de su vehículo es un ser horrendo débil y vulnerable.	
TIPO:	Amenaza figurante.
FUNCIÓN:	Actuar como amenaza en el sector.
NIVEL DE DESAFÍO:	4
CLASE:	VI
DESCRIPCIÓN:	Una enorme cabeza similar a un pulpo con varios tentáculos y grandes ojos vidriosos.
EFFECTOS:	Raza invasora alienígena dispuesta a extraer todos los recursos y aniquilar a la raza humana.
COMPORTAMIENTO:	Gregarios y muy disciplinados. Odian a la humanidad a la que pretenden erradicar.
RUTINAS:	Pilotar*
UTILIDADES:	-
VULNERABILIDADES:	Fuera de sus estructuras son vulnerables al medio ambiente.



CAPÍTULO 7. GODZILLA



Entre los altos edificios una enorme bestia sacada de los tiempos de los dinosaurios recorre la ciudad sembrando el caos y la destrucción. Sus rugidos resuenan por las calles mientras el ejército, desesperado, trata de abatirla por todos los medios. Casi tan alta como un edificio de 20 plantas su aspecto es la de un coloso, una furia desatada de la naturaleza. Pero bajo toda esa apariencia monstruosa existe también la belleza si se sabe cómo mirar.

Una criatura gigantesca deambula por la ciudad. Una sola de sus patas es capaz de aplastar un camión por lo que cualquier enfrentamiento con la criatura es un suicidio. El ejército realiza todo tipo de tentativas para detenerla, pero sólo

consigue enfurecerla más aún. Nadie sabe de donde viene ni que es lo que busca. Un día surgió de las aguas del río y ahora parece haber anidado en algún punto desconocido de la ciudad.

Algunos, muy pocos, creen que no es malvada por naturaleza. La destrucción que causa es debido en primer lugar y como es lógico a su tamaño, pero también a que no comprende dónde se encuentra. Todo esto agravado por los continuos ataques que sufre de la milicia, que más que ayudar lo que consiguen es que responda con violencia para defenderse.

Puntos de acceso

- **Punto de entrada (llegada):** La salida del sector anterior conduce a la misma localización. En este sector el puente está en condiciones.
- **Punto de salida:** la salida al siguiente sector se encuentra en un retablo en una iglesia del **distrito 5**¹. Esta salida conduce al sector "Cielo e infierno".

Número de escenas

Libre. Las que el Director crea necesarias y los jugadores deseen añadir.

Misión principal

Este sector no es muy complicado a no ser que los jugadores quieran hacer algunas de las misiones secundarias. La bestia se esconde bajo las aguas del río y puede acceder con facilidad a cualquiera de los cinco sectores. Los personajes deben ingeniárselas para llegar al punto de salida sin atraerla. En caso de un encuentro deben sortear el caos destructor que siembra a su paso.

Pero lo que parece un paseo lo va a complicar la milicia. El ejército, muy desorganizado, realiza ataques de todo tipo empleando el armamento disponible. Aviones, helicópteros, tanques y artillería castigan a la criatura nada más se hace visible. Cuando los personajes están cruzando de un punto a otro

¹ Staten Island

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

del sector se produce uno de estos ataques. Las consecuencias son desastrosas. La bestia reacciona a la defensiva arrasando todo a su paso. Las amenazas en este caso son las consecuencias que provoca. Vehículos volando en todas direcciones, edificios aplastados y cascotes de cemento que se precipitan sobre ellos son enemigos a evitar y contra los que defenderse. Este es por lo tanto un sector donde el auténtico antagonista son las consecuencias que tiene la criatura sobre el escenario, que suponen un peligro real al que hay que enfrentarse. El Director puede asignarle un nivel de dificultad a esas amenazas de entre 2 y 10 dados. Resolver las pruebas significa evitar el desastre y sobrevivir para continuar avanzando.

Misiones secundarias

- **Atraer a la bestia:** Si las armas no tienen efecto contra la criatura es posible que sea el momento de buscar otras alternativas. Pero cualquier plan en esta dirección requiere atraer a la bestia de algún modo. Quizás poniéndole un cebo de alguna clase...
- **Descubrir el nido:** La criatura se esconde en algún punto de la ciudad, probablemente bajo el subsuelo. Descubrir su refugio quizás conduzca al hallazgo de alguna pista sobre sus necesidades para averiguar como actuar correctamente.
- **Comunicarse con la criatura:** Intentar comunicarse con la bestia no es descabellado. Al fin y al cabo demuestra ser bastante inteligente. La pregunta es cómo hacerlo y a qué distancia hay que estar como mínimo para establecer una comunicación fluida sin ser pisoteado...
- **Evitar que la destruyan:** Lo más probable es que la solución al problema no sea causar su muerte. Si se consigue convencer a la población y a la milicia de que es más importante respetar su vida lo más probable es que la historia tenga un final feliz. Pero lidiar con el instinto humano puede ser un desafío mucho peor que enfrentarse directamente contra una bestia enfurecida.

Amenazas más importantes

Aquí no se describe a la bestia. Su tamaño es tan descomunal que cualquier enfrentamiento contra ella es inútil. En su lugar lo que se tiene en cuenta es su influencia sobre un entorno que puede afectarles.

AMENAZAS DEL ENTORNO

Los efectos provocados por la criatura pueden ser de muchas clases, desde trozos de mobiliario urbano que sale despedido hasta coches lanzados en todas direcciones. Los personajes se enfrentan a la adversidad, que tienen que sortear usando todos sus recursos.

TIPO	Comportamiento del escenario.
NIVEL DE DESAFÍO:	De 2 a 10
CLASE:	VI
EFFECTOS:	Consecuencias de la criatura sobre el entorno que rodea a los personajes.



CAPÍTULO 8. CIELO E INFIERNO



Cielo y tierra se han abierto para dejar salir a los dueños de la creación. Enzarzados en una disputa que ha durado eones, ahora están dispuestos a zanjarla de una vez por todas. En la distancia, criaturas aladas indistinguibles unas de otras cubren el cielo batiéndose a hierro y fuego. Destellos del fuego divino e infernal iluminan una ciudad humeante. La humanidad ha sido obligada a sufrir las consecuencias de una guerra sobrenatural.

Los ángeles y los demonios han vuelto a la Tierra para librar su batalla final. La ciudad es un campo de batalla entre dos bandos muy igualados, por lo que las

esperanzas de que pronto se solucione el conflicto son escasas. Los seres humanos y todas las criaturas que habitan en el mundo se ven forzados a estar entre dos frentes, sufriendo las consecuencias. Aún inmersos en el conflicto, los humanos pueden elegir decantarse y ayudar a un bando o permanecer neutrales pues ese es el don que concede el tener libre albedrío.

Este sector es muy peligroso. Las escaramuzas entre ambos bandos son constantes por toda la ciudad y ninguno de los dos bandos es mejor que el otro. Unos y otros no dudan en llevar los combates hasta sus últimas consecuencias llevándose por delante a todo aquel que intervenga o tenga la mala suerte de estar en el medio de la refriega. En muchos casos obligan a los humanos a tomar partido, enfureciéndose ante la neutralidad que prefieren adoptar muchos pues no la comprenden. Según creen esa batalla la libran por la humanidad. Aún no se han dado cuenta de que ésta lo que más desea es que la dejen en paz.

Puntos de acceso

- **Punto de entrada(llegada):** La salida del sector anterior conduce a la misma localización. Una iglesia en el distrito 5.
- **Punto de salida:** La salida al siguiente sector está en el distrito 3. En una puerta de servicio que conduce a un cuarto de mantenimiento en la trasera de un hospital psiquiátrico. Esta salida conduce a "La Jaula"; el sector que buscan.

Número de escenas

Libre. Las que el Director crea necesarias y los jugadores deseen añadir.

Misión principal

El siguiente sector es al fin el destino que buscan los personajes. Si quieren alcanzar su meta lo antes posible deben atravesar el caos que se ha desatado sobre la ciudad. Su destino está en un viejo hospital psiquiátrico en el distrito 3, habilitado como hospital general para atender a los cientos de heridos que llegan cada día.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Pero cruzar el campo de batalla es muy difícil. Se libran cientos de escaramuzas por todas partes en las que se libera un gran poder destructivo. Evitar sus consecuencias es todo un desafío. Lo más probable es que durante su recorrido se topen con alguna de ellas.

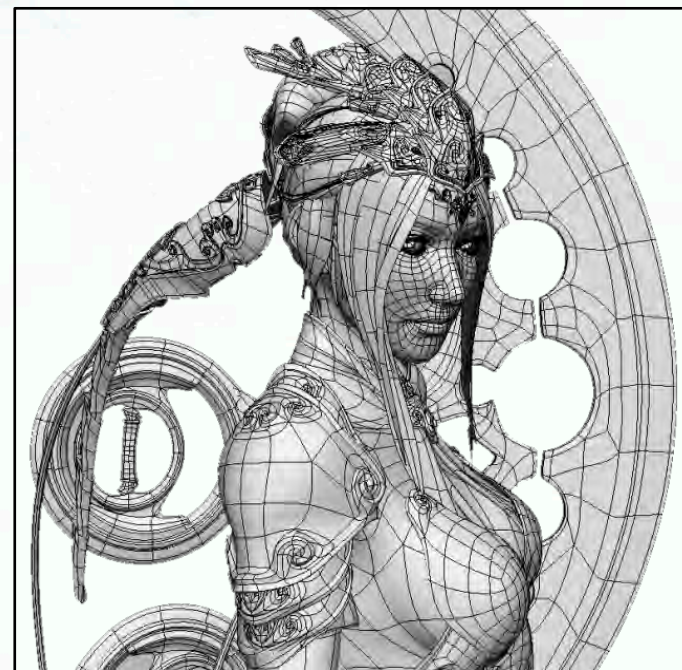
Las criaturas divinas e infernales tienen unos sentidos muy agudos, en cuanto detectan a un grupo de humanos muchas acuden a interrogarlos, exigiéndoles su participación en la contienda. Los fuerzan a realizar pequeñas misiones a cambio de poder continuar el tránsito y dejarlos en paz. Si el grupo se encuentra con algunos lo más probable es que se sean extorsionados para cumplir sus exigencias. Para ambos bandos contar con la ayuda de los humanos es una ventaja pues su carácter neutral los hace muy valiosos para actuar como espías o efectuar misiones de sabotaje. No obstante, no todos los miembros de cada bando actúan de esta manera. Algunos comprenden que a los humanos se les debería dejar fuera del conflicto por lo que es posible que alguno esté dispuesto a ayudarles o a dejarlos pasar. En muchos casos todo es cuestión de suerte.

Misiones secundarias

- **Elegir un bando y luchar en la guerra:** Los personajes pueden, si lo desean, elegir un bando y luchar en él realizando misiones. Los bandos no se diferencian mucho en el modo de hacer las cosas e incluso sus miembros no son muy diferentes en su manera de ser. Todos tienen un ideal y creen que su meta es la más justa.
- **Elegir la neutralidad y luchar por equilibrar la balanza:** Otra posibilidad es luchar por mantener el equilibrio de las cosas. Los motivos de ambos bandos son legítimos pero los dos se basan en lo mismo, imponer la supremacía de uno de ellos. De producirse es muy posible que el mundo entre en un periodo de oscuridad pues la armonía exige que el orden del universo se encuentre en el medio de la balanza.
- **Buscar el libro de la Revelación:** En el libro una verdad superior a la de ambos bandos puede volver a poner las cosas en su lugar y

restablecer el orden. Encontrarlo significaría poner fin a la guerra y curar las heridas de un mundo roto.

- **Difundir la Revelación:** Por encima de la verdad que tiene cada bando hay otra muy superior que pone en duda los motivos del enfrentamiento. Ésta se recoge en el Libro de la Revelación. Si los personajes lo encuentran deberán hacer todo lo posible por difundir su palabra sagrada, algo que en las presentes circunstancias resulta muy complicado. De aceptar esta misión deben buscar a los líderes de cada bando y convencerles para hacer una tregua y negociar. Sólo así la humanidad, con el libro como arma, será capaz de imponer sus condiciones.



Amenazas más importantes

ÁNGEL

Los ángeles son sirvientes de un Dios que no parece querer tomar partido en la contienda. Su silencio los confunde pues no lo comprenden. ¿Cómo es posible que aquel por el que luchan no responda?

TIPO:	Figurante
FUNCIÓN:	Actuar como amenaza o aliado en el sector.
NIVEL DE DESAFÍO:	8
CLASE:	VI
DESCRIPCIÓN:	Un humano de aspecto andrógino, complexión fuerte y musculatura desarrollada. Unas grandes alas blancas nacen a su espalda mostrando una gran envergadura cuando están extendidas. Va vestido con una armadura de exquisita factura y porta un arma cuerpo a cuerpo (espadas, mazas, etc.). También es capaz de usar armas a distancia y de fuego.
EFFECTOS:	Soldado de la contienda.
COMPORTAMIENTO:	Orgullosos, muy testarudos y leales a su causa.
RUTINAS:	Lucha. Armas cuerpo a cuerpo y a distancia. Conocimientos.
UTILIDADES:	Volar*. <u>Don divino</u> : Poder de curación. <u>Sentencia</u> : Obliga a luchar en su bando para cumplir una misión. De negarse la víctima sufre un dolor intenso.
VULNERABILIDADES:	Desconocidas.

DEMONIO

Los demonios son ángeles que se rebelaron aliándose con su Señor Lucifer. Como seres de origen divino, no se diferencian gran cosa del otro bando aunque muchos eligen tener otro aspecto para desmarcarse de sus oponentes. Al igual que los ángeles, no obtienen más que silencio por parte de su Señor, algo que no comprenden.

TIPO:	Figurante
FUNCIÓN:	Actuar como amenaza o aliado en el sector.
NIVEL DE DESAFÍO:	8
CLASE:	VI
DESCRIPCIÓN:	Al igual que sus rivales suelen vestir una hermosa armadura. Prefieren las armas cuerpo a cuerpo aunque son capaces de utilizar cualquiera que haya disponible.
EFFECTOS:	Soldado de la contienda.
COMPORTAMIENTO:	Orgullosos y arrogantes. Leales a su causa.
RUTINAS:	Lucha. Armas cuerpo a cuerpo y a distancia. Conocimientos.
UTILIDADES:	Volar* <u>Maldición</u> : Poder de corrupción a distancia. La víctima sufre daño. <u>Condena</u> : Obligan a luchar en su bando para cumplir una misión. De negarse la víctima sufre un dolor intenso.
VULNERABILIDADES:	Desconocidas.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

CAPÍTULO 9. LA CASA DE LAS MIL

VENTANAS

Si se ha seguido el orden correcto, se activa el punto de salida que permite acceder a La Jaula. Un lugar que pese a que en su nombre se citan mil ventanas, lo cierto es que no tiene ninguna.

En este momento el Reality Show "El mundo de Wayne" ha alcanzado records históricos de audiencia. Sucesos como el cruce por los sectores o el descubrimiento de la Jaula ha vuelto loco al público. El seguimiento del público es tal que en muchos bares y pubs del mundo real se ha congregado la clientela. Por eso, si los personajes hacen algo que ponga en evidencia a Balanders, o que incluso vaya en contra de los intereses de la compañía, el programa se seguirá transmitiendo pase lo que pase. En caso de problemas la compañía no tiene más que justificar que todo lo visto es una "ficción sintética de la realidad".

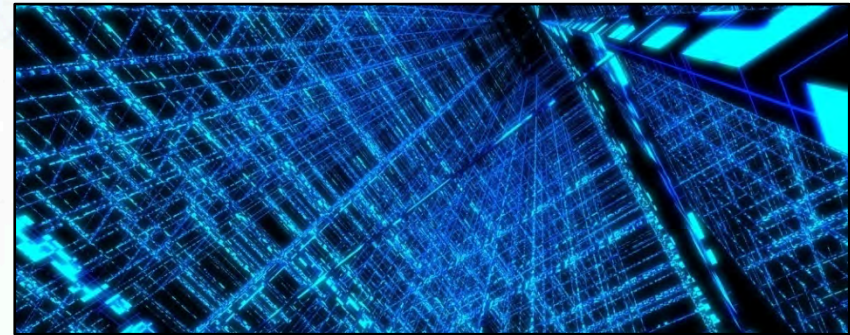
ESCENA 9.1: EN LA JAULA

Una vez en la Jaula aparecen junto a una puerta de color blanco, justo como si acabasen de salir por ella. Frente a los jugadores se extiende un pasillo del que no se distingue el final.

Frente a vosotros se extiende un pasillo interminable con puertas blancas a ambos lados y un número grabado en cada una. El suelo tiene una moqueta rojo intenso y el aspecto general es el de un hotel de lujo. Otros pasillos cruzan perpendiculares al vuestro revelando muchos otros que corren paralelos al primero. De este modo se forma un enrejado de pasillos semejante a un laberinto.

De vez en cuando se escuchan gritos y sollozos, sus ecos resuenan por los corredores y tras algunas puertas. El aire es húmedo y reina un calor sofocante. Unos pocos minutos en la Jaula bastan para desear no haberla visitado jamás.

Las puertas pueden abrirse con la llave que les dio El Coleccionista, de otro modo es muy difícil averiguar su código de seguridad. Cada puerta es una celda. Una habitación sin salidas que encierra alguien o algo; mentes codificadas en su mayoría que han sido usuarios legítimos, desterrados a La Cabaña o al Laberinto, programas anómalos o defectuosos, IAs únicas con algún rasgo poco común e incluso otros seres digitales capturados más allá de las fronteras de Edén. Ejemplares de lo más extraño que se puede encontrar en el universo digital está aquí encerrado. Caprichos de Balanders, a los que observa desde un lugar de privilegio del mismo modo que se espía por una mirilla secreta el interior de una habitación. Le fascina la idea de tener su propio infierno privado; uno que gobernar a su antojo. Por eso ordenó construir uno para él en el único lugar donde tal cosa es posible, el mundo digital.



En una de las habitaciones se encuentra Wayne. Otra de las puertas es una salida del sector que conduce a la Simulación Principal. Buscar la salida o la habitación donde está Wayne sólo es posible con la brújula. Pero en este lugar tan intrincado aún con este instrumento resulta complicado. Todos los pasillos son idénticos, están muy cerca unos de otros y seguir las indicaciones requiere procesar mucha información. Hay que seguir las indicaciones de la brújula con cuidado, teniendo en cuenta los pasillos que se van cruzando y las puertas que se van dejando atrás.

En términos de juego buscar ambas cosas se resuelve mediante una prueba de Control contra un nivel de dificultad **difícil (9 dados)**. Lo más

conveniente en este caso es usar el **sistema absoluto** para realizar la prueba. Si se supera se encuentra la puerta que se busca. Si se fracasa se abre la puerta equivocada con las consecuencias que eso tenga para los personajes. Abrir una puerta equivocada conduce por defecto a tener un encuentro no deseado con uno de los presos de la Jaula. Si ese es el caso, tras resolver el encuentro seguir buscando implica empezar de nuevo y repetir la prueba.

LA JAULA	
TIPO DE PRUEBA:	Prueba de dificultad (Control)
OBJETIVO:	Encontrar una puerta concreta.
NIVEL DE DESAFÍO:	Difícil (9 dados)
MÉTODO RECOMENDADO DE LA PRUEBA:	Enfoque absoluto (líder y soporte).
EFFECTOS DE LA PRUEBA:	Si se supera se encuentra la puerta que se busca. Si se falla se abre la equivocada, en ese caso el proceso comienza de nuevo con todas las consecuencias.

Habitantes de los pasillos

Los pasillos de la Jaula no están desiertos. Por ellas discurren los **Rectificadores**. Una versión exclusiva, adaptada para la Jaula, de uno de los programas que construyeron el mundo virtual y que se encargan de su mantenimiento. Recorren la simulación repasando una y otra vez los datos de la geometría, perfeccionando los diseños, puliendo desperfectos indeseados... Son exhaustivos, minuciosos y jamás descansan. El Director puede decidir cuando se encuentran con uno los jugadores o dejarlo en manos del azar. Hay un tercio de probabilidades (1-2 en 1d6) de encontrarse con uno cada vez que los personajes inician una nueva búsqueda repitiendo sus pruebas en el sector.

Para un Rectificador cualquier otro programa es una anomalía. Si lo detectan y consiguen neutralizarlo lo decodificarán para poder usarlo como materia prima en su trabajo, aunque respetando la información de su IA que no pueden manipular. El programa queda condenado a formar parte del escenario pero conservando su consciencia y sus recuerdos. Una versión muy

sofisticada de lo que significa en el mundo real "ser enterrado vivo siendo inmortal".

RECTIFICADORES DE LA JAULA	
Laboriosos y dedicados a sus tareas, estos programas recorren el mundo trabajando sin cesar como un ejército de hormigas laboriosas. Esta versión de los Rectificadores es específica de la Jaula.	
TIPO:	Utilidad del Sistema. Constructor.
FUNCIÓN:	Elaborar y mantener el mundo virtual.
NIVEL DE DESAFÍO:	5
CLASE:	VI
DESCRIPCIÓN:	Parecen chiquillos que hubiesen envejecido de forma prematura. Un rostro surcado de arrugas en el cuerpo de un chico de doce años. Su mirada es inexpresiva y jamás parpadean. Llevan monos de trabajo y gorras caladas hasta las cejas.
EFFECTOS:	Si un Rectificador de la Jaula encuentra a un programa por los pasillos intentará neutralizarlo mediante un enfrentamiento normal. Si lo consigue lo integra en el escenario, del que no podrá escapar por medios normales.
COMPORTAMIENTO:	Laboriosos e infatigables. Jamás descansan. Mente colmena.
RUTINAS:	Mantenimiento de sistemas, Lucha, Arma cuerpo a cuerpo.
UTILIDADES:	Integración al escenario
Vulnerabilidades	Percepción pobre del entorno.

La puerta equivocada

Sólo hay una forma de saber si la puerta es o no la correcta y es abriéndola. Si la prueba para buscarla fracasa, al abrirla los personajes se encuentran con un Condenado. Dentro de cada habitación es posible encontrar cualquier criatura

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

digital por muy extraña que resulte. Lo que incluyen a muchas de las criaturas que se han descrito ya a lo largo de la aventura. Si se trata de la consciencia digitalizada de un usuario es muy probable que esté muy dañada por el confinamiento. Si es un programa lo normal es que tenga algún defecto que le haga tener un comportamiento peculiar. La mayoría de los Condenados reaccionan de forma violenta pero el Director puede decidir cualquier otra que se le ocurra. En esta aventura y para mayor sencillez se asume que la mayoría de los Condenados reacciona de forma violenta atacando a los personajes.

CONDENADOS (1 POR HABITACIÓN)

Los condenados presos en la Jaula componen un vasto grupo de seres digitales de muchas clases. Desde usuarios enloquecidos hasta programas con defectos graves o anomalías extrañas. En la Jaula cada Condenado es semejante a un enfermo internado en un hospital psiquiátrico.

TIPO:	Cualquier programa imaginable.
FUNCIÓN:	Cualquier función imaginable.
NIVEL DE DESAFÍO:	De 2 a 8
CLASE:	VI
DESCRIPCIÓN:	Varia. El programa puede tener cualquier representación. La mayoría son programas anómalos o mentes humanas codificadas muy deterioradas por el encierro.
EFFECTOS:	Por defecto el Condenado ataca a quien abra la puerta pero puede actuar de otros modos.
COMPORTAMIENTO:	Varía según el condenado.
RUTINAS:	Depende del condenado.
UTILIDADES:	Depende del condenado
VULNERABILIDADES:	Defecto grave, anomalía o deterioro avanzado de sus funciones. Depende del tipo de programa.

La puerta correcta

Si se tiene éxito en la prueba al abrir la puerta encuentran a Wayne en la habitación.

Justo en el centro de una habitación cuadrada hay un muchacho sentado en el suelo. Está de cara a la puerta y os mira fijamente. Viste de forma casual, con vaqueros, camiseta y zapatillas deportivas. Tiene el pelo oscuro, largo y lacio.

En su espalda se aprecia el nacimiento de unas alas con señales de haber sido mutiladas, como si se las hubieran cortado.

El encierro también le ha pasado factura. Al principio su comportamiento es extraño y se muestra algo confuso, pero a medida que los personajes le expliquen lo que quieren irá entrando en confianza. Llevará un poco de tiempo pero al final volverá a la normalidad. Los efectos del encierro se consideran una vulnerabilidad de Wayne durante un tiempo.

Si los personajes desean hacerle algunas preguntas esto le ayuda a ordenar sus ideas por lo que no tardará mucho en contestar. Las respuestas a las más importantes son las siguientes.

- **¿Por qué te encerraron aquí?**
Me opuse a los intereses de Balanders y a sus proyectos con esta simulación. Lo quiere todo para él y hacerlo a su manera. Se considera el dios de un nuevo mundo.
- **¿Es posible salir del Sistema Edén? ¿Dónde está la salida?**
Sí, que yo conozca la única salida está en el Jardín. El sector reservado a la directiva y los administradores.
- **¿Cómo accedemos al Jardín?**
Sólo los administradores y la directiva tienen acceso. Se necesitan privilegios especiales para poder acceder. Pero existe un acceso secreto desde el Laberinto que está ahí desde la construcción del Sistema. Ni siquiera Balanders lo conoce y mucho menos la directiva. Me lo contaron algunos programadores que participaron en la creación.

- **¿Cómo accedemos al Laberinto?**

El Laberinto de Edén es una prisión; allí es donde van los criminales. Imagino que la mejor manera de acabar allí es infringiendo la ley. Pero que yo sepa existen accesos al Laberinto desde la Simulación principal y desde muchos otros sectores. El problema es encontrarlos. Es muy difícil y para hacerlo es necesario recurrir a programas especiales de rastreo o dispositivos de búsqueda.

Nota: Si los jugadores le hablan de la brújula les confirma que con ella pueden encontrarlos con facilidad.

- **¿Cómo derrotamos a Balanders?**

Balanders me quitó mis privilegios de administrador jefe y se los transfirió a sí mismo, por lo que es inmune en toda la simulación. Pero yo aún conservo mi **credencial de miembro fundador**, un título exclusivo que me otorgó la compañía. Mi condición de fundador me da **derecho a tener el poder de revocar su directiva de inmunidad**. Por desgracia sólo hay un lugar donde puedo hacerlo y es en el sector del Jardín del Edén. No funciona en ningún otro sector. Por otra parte, el propio Balanders tiene que estar también en el mismo sector que yo y dentro de mi área de influencia para que funcione.

Si conseguís acceder al Jardín y os enfrentáis a Balanders yo puedo ayudarlos a revocar su inmunidad para que podáis combatir en igualdad de condiciones. Sólo si es derrotado puedo hacer que me devuelva mis privilegios de administrador al ser capaz de transferirlos de nuevo.

Revocar la orden de inmunidad no es nada fácil. Debo estar pendiente en todo momento para que no la vuelva a activar por lo que no podré hacer mucho más durante el enfrentamiento. Aún así es muy poderoso. A mí me venció con bastante facilidad. Si no, ¿cómo os creéis que terminé en la Jaula?

- **¿Cómo salimos de aquí?**

Existe una salida en alguna parte que conduce a la Simulación Principal. El problema es encontrarla y abrirla. Pero si me habéis encontrado a mí no os será muy difícil dar con ella ¿verdad?

WAYNE

Fundador de Edén e inspirador del mundo virtual más famoso del mundo.

TIPO:	Consciencia humana digitalizada.
FUNCIÓN:	Miembro fundador y Administrador jefe. (privilegios de administrador revocados por el momento)
NIVEL DE DESAFÍO:	7
CLASE:	VIII (2d8+5d6)
DESCRIPCIÓN:	Un muchacho normal y corriente vestido con vaqueros y camiseta. A su espalda le nacen unas alas que han sido mutiladas, como si se las hubiesen cortado.
EFFECTOS:	Antes administrador del Sistema, ahora cesado en sus funciones por Balanders. Wayne puede revocar el privilegio de inmunidad de Balanders durante un tiempo y sólo en el sector del Jardín.
COMPORTAMIENTO:	Simpático y sociable. Muy inteligente y comunicativo. Tendencia a la melancolía.
RUTINAS:	Correr*, Diseño de sistemas, Mantenimiento de sistemas, Conocimiento del sistema
UTILIDADES:	Privilegios de fundador.
VULNERABILIDADES:	Efectos del encierro

Abandonar la Jaula

Tras haber encontrado a Wayne lo conveniente a continuación es buscar alguna salida de la Jaula que conduzca a la Simulación Principal. Wayne puede confirmar que existe y está deseando marcharse de una vez. Para encontrarla basta seguir el mismo procedimiento anterior, esta vez especificando a la brújula que se busca la salida. La dificultad de las pruebas es la misma que se usó para encontrar el paradero de Wayne (9 dados, difícil).

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Una vez se encuentra la salida la llave permite resolver su código de seguridad. Sólo falta cruzar el umbral de oscuridad que hay tras el marco. El salto precipita a los personajes a un vacío en el que se distingue una gran ciudad mucho más abajo. Como si se hubiese saltado desde un avión sin paracaídas que sobrevolara la ciudad. Cruzar de sector fuerza un reinicio y los personajes aparecen en sus áreas correspondientes en la Simulación Principal.

ESCENA 9.2: EL DESTIERRO

Una vez los personajes regresan junto con Wayne a la Simulación Principal pueden planear su siguiente movimiento. Con la información que les ha dado Wayne el plan parece sencillo: acceder al sector del Laberinto y una vez allí buscar el acceso secreto que conduce al Jardín del Edén. Encontrarlo no debe de ser muy complicado con los objetos que tan bien les ha servido hasta ahora. Si no han visitado aún ese sector tan siniestro Wayne puede darles algunos detalles.

Pero sus planes se fuerzan cuando Balanders aparece por segunda vez. Surge de repente ante ellos, siempre dando la impresión de que no se le ha visto venir o que ha surgido de casualidad. Puede estar apoyado en una barandilla, leyendo un periódico junto a uno de ellos o estar sentado en una cafetería junto a la mesa de los personajes. Da lo mismo, parece que tiene el don de la oportunidad.

Balanders, que ha surgido de alguna parte, aplaude lentamente en gesto de burla. Sin acercarse o cambiar de postura les dice:

"Felicidades, habéis encontrado a nuestro anfitrión. ¡Vaya! Wayne ¿dónde has estado todo este tiempo? Tengo la impresión de que tus nuevos amigos no juegan según las reglas."

Acto seguido extiende la mano y la brújula y la llave salen despedidas de su portador y se dirigen a él. Tomándolas con la mano aprieta con fuerza y un segundo después cae un fino polvillo de ella.

El encuentro no tiene más objeto que permitir a Balanders, furioso por la liberación de Wayne, que les quite la brújula y la llave y los destruya. Ha descubierto la utilidad de estos dos Elementos y no piensa consentir que los

sigan usando en contra de sus planes. Acto seguido, y ya que es público que están deseando tanto visitarlo, los condena al Laberinto.

Balanders no se molestará en enfrentarse a ellos, aunque una vez más si el grupo lo provoca puede darles algún escarmiento pero nunca hasta el punto de destruirlos. Aunque el resultado para los espectadores sea el mismo, terminar en el Laberinto, Balanders desea que sufran las consecuencias del destierro. Una vez el Show haya terminado, cuenta con trasladarlos a su Jaula personal.

Desde que fue liberado, Wayne ha sido visible todo este tiempo en el programa al estar junto a los personajes. El público, atónito en la mayoría de los casos ante el desarrollo de los acontecimientos, va atando cabos poco a poco sobre cual ha sido su verdadero destino los últimos años. A partir de este momento y por mediación de Balanders Wayne también comienza a ser participante del concurso, aunque por suerte al público lo va a tener cada vez más de su parte.

En el mundo real los niveles de audiencia siguen creciendo. Parece que el mundo entero esté pendiente este día de lo que sucede en el programa de TV. Ansiosos, están deseando ver el desenlace. En los bares se organizan apuestas, en los centros comerciales la gente se detiene frente a las pantallas que muestran el desarrollo del programa; incluso en algunos trabajos los empleados hacen novillos para seguir el programa en sus dispositivos electrónicos.

Encerrados en el Laberinto, en esta ocasión sin la brújula y la llave, va a resultar muy difícil dar con una salida. Pero como se ha visto, nunca se puede estar seguro del giro que pueden dar los acontecimientos.

FIN DE LÍNEA 



El mundo de Wayne
UNA AVENTURA PARA *SCROLL*

TERCER ACTO

EL JARDÍN DEL EDÉN

El tercer acto es el más corto de la aventura y consiste en su conclusión final. Una vez se consigue un medio de escapar del Laberinto y acceder al sector del Jardín sólo queda librar el último enfrentamiento contra Balanders. En su lucha contra el administrador jefe Wayne tendrá un papel crucial pues sólo con su ayuda es posible vencerle. En caso de resultar victoriosos podrán desbloquear la salida del Sistema.

CAPÍTULO 10. EN EL LABERINTO

Si los personajes han sido enviados al Laberinto desde cualquier punto de la trama a lo largo de la aventura, sus posibilidades de escapar dependen de las circunstancias que rodeen el momento de su encierro. Pero seas cuales sean, la naturaleza de su prisión siempre es la misma.

Un entramado de callejuelas se entrecruzan unas con otras sin orden aparente. El Laberinto lo forman los estrechos callejones de una ciudad medieval imposible llevando hasta su quintaesencia el desorden de un trazado que se ha ido improvisando. Los muros de las casas que se levantan a ambos lados se pierden en las alturas. Se inclinan hacia dentro formando un extraplomo imposible de escalar. Aunque se aprecian puertas y ventanas todas son falsas. Tratar de abrirlas sólo muestra muro sólido tras ellas, como si hubiesen sido tapiadas las puertas y las ventanas de una ciudad maldita.

Andando por las callejuelas nunca se ve la luz del sol, incapaz de penetrar en los estrechos callejones. Hora luce un cielo azul que trae un día de calor sofocante hora una noche gélida y sin luna. Los callejones están siempre desiertos, nunca sopla el viento y el aire siempre parece estar enrarecido, dando la impresión de que todo el conjunto se ha detenido en el tiempo como en una pintura inquietante.

ESCENA 10.1: BUSCANDO LA SALIDA

No faltan oportunidades de terminar en el Laberinto a lo largo de la aventura, pero las circunstancias en las que llegan se pueden resumir en dos: Los personajes pueden haber sido enviados allí antes de encontrar a Wayne con la brújula y la llave en su poder o bien acabar allí junto con él después de que Balanders les haya quitado los objetos. Dependiendo de cómo haya sido, la búsqueda de la salida será distinta y los conducirá a destinos diferentes.

Puesto en el contexto de la narración, buscar la salida implica pasar horas y horas deambulando por los callejones intentando recordar por los que ya se ha pasado para evitar terminar siempre en el mismo sitio. Durante ese tiempo es muy probable que se encuentren con alguno de los guardianes del Laberinto, siendo inevitable un enfrentamiento en ese caso.

1. Son enviados al Laberinto, NO están con Wayne pero tienen la brújula y la llave

Lo normal es que ocurra cuando son enviados por primera vez, por ejemplo durante su primer encuentro con Balanders. Con la brújula en su poder es relativamente sencillo encontrar una salida del Laberinto que los devuelva de nuevo a la Simulación Principal. Pero aún así, debido a lo intrincado de una estructura que es capaz de reconfigurarse es todo un desafío intentar orientarse en él.

Recorrer el Laberinto usando la brújula para encontrar una salida implica una prueba de Control de nivel de dificultad desafiante (8 dados). La prueba se resuelve mediante el enfoque absoluto, reflejando su lucha conjunta para encontrar la salida. Cada prueba significa horas y horas siguiendo los movimientos de la aguja hasta llegar al destino.

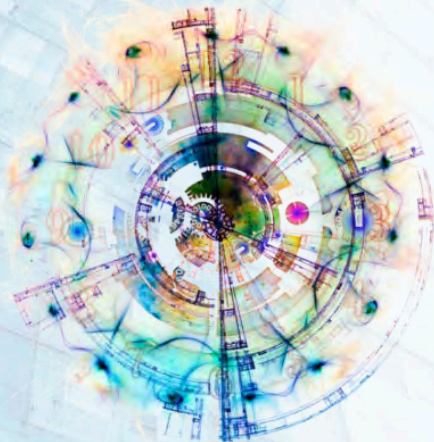
Durante el tiempo que dura su búsqueda es muy probable que se encuentren con alguno de los moradores del Laberinto, criaturas digitales que una vez fueron condenados y que con el tiempo se convirtieron en agentes que vigilan sus callejones. Sólo tratan de destruir a los presos si se les ordena y Balanders ya lo ha hecho. Espera librarse de ellos lo antes posible por lo que les ha dado órdenes de destruirlos en cuanto los encuentren.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Si los personajes fallan su prueba pueden volver a intentarlo mientras les queden fuerzas, pero el fallo implica tener que repetir todo el proceso una vez más. Horas de búsqueda intentando orientarse por todos los medios y una nueva posibilidad de tener encuentros desagradables. Si tienen éxito consiguen escapar, forzando un reinicio que los lleva a sus áreas designadas en la Simulación Principal. **Esta salida está codificada por lo que es necesaria la llave para abrirla.**

- **Tipo de prueba:** Prueba simple de Control mediante el método absoluto.
- **Dificultad:** Desafiante, 8 dados.
- **Destino:** La Simulación Principal. La salida está codificada lo que hace necesaria la llave. Su uso los fuerza a reiniciar. Todos los personajes aparecen en sus áreas de reinicio por defecto en la Simulación Principal o en el área que hayan configurado en el Sistema para hacerlo.
- **Consecuencias del fracaso:** Hay que comenzar a buscar de nuevo. Se repite la prueba exponiéndose a un nuevo encuentro.



2. Son enviados al Laberinto, están con Wayne pero han perdido la brújula y la llave.

Los personajes son enviados al Laberinto pero en esta ocasión sin la brújula y la Llave. Ocurre cuando ya han liberado a Wayne y Balanders los ha desterrado tras haberles quitado los objetos. En algunos casos esta puede ser su segunda visita al sector y sin que importe que las cosas salgan bien o mal, puede que la última...

Técnicamente están condenados. Sin los objetos es muy difícil salir del Laberinto. Pero por suerte en esta ocasión hay un cambio en el curso de los acontecimientos. Según puede decirles Wayne, encontrar la salida a la Simulación principal es casi imposible sin la brújula. No obstante tienen más posibilidades de dar con el acceso secreto al sector del Jardín del Edén. Sin Wayne sería imposible dar con él; por suerte está con ellos por lo que puede guiar a los personajes. De todos modos las posibilidades de orientarse en el sector y encontrarlo son remotas; la situación es desesperada. Aún así Wayne les da ánimos y les pide que no desfallezcan.

El favor de la audiencia

Pero hay algo con lo que no cuentan y que va a inclinar esta vez la balanza a su favor. En esta ocasión sucede algo que nunca se ha visto hasta ahora en el programa y que va a cambiar las reglas. La audiencia que sigue el desarrollo de los acontecimientos desea ayudar a Wayne y a quienes lo han rescatado por lo que por una vez la gran mayoría se pondrá de su parte. Cuando el grupo inicie la búsqueda del acceso secreto al jardín su apoyo propiciará que tengan más posibilidades de encontrarlo.

Esto a nivel de mecánicas provoca que la dificultad de las pruebas disminuya significativamente y que los personajes reciban Puntos Hack como un favor de la audiencia para ayudarles en su gran aventura.

Buscar el acceso al Jardín

Para encontrar el acceso que conduce al Jardín deben superar **un reto**. Consiste en hacer **3 pruebas en las que se debe obtener el éxito en al menos dos de ellas**. Es decir, que sólo pueden fallar una de las pruebas. El

reto debe implicar a las dos Operaciones en el orden y frecuencia que se desee y es conveniente que se resuelva mediante **el enfoque absoluto**. El nivel de dificultad es Desafiante (8 dados) para todas las pruebas.

Cada prueba significa una búsqueda que lleva horas y horas, puede que días incluso. Durante ese tiempo es probable que se encuentren con los moradores del Laberinto. Blanders les ha ordenado destruir a todos los personajes por lo que un enfrentamiento con ellos es inevitable. Atacarán al grupo en cuanto los descubran. En el caso de tener éxito en el reto al cabo del tiempo dan con la salida del sector, oculta tras una de tantas puertas disimuladas. Por suerte **no está codificada por lo que no es necesaria la llave**. Abrirla revela un pasillo que termina en una reja tras la que se divisa un jardín interior. Si fracasan deben iniciar de nuevo la búsqueda mientras sus fuerzas lo permitan y aceptando todas las consecuencias, lo que incluye sufrir nuevos encuentros desagradables que los lleven a un nuevo enfrentamiento.

Pero la audiencia ahora de su parte puede modificar el azar. Esto se traducido en mecánicas significa que sólo en este caso, el Director puede cambiar hasta 5 Puntos de Anomalía por **5 Hacks que les entrega a los personajes**. En caso de que el Director no posea tantos Puntos de Anomalía los reciben igualmente. Podrán usarlos como deseen para mejorar sus tiradas. Es la audiencia quien concede los puntos, que se transmutan y se convierten en un regalo que simboliza su ayuda en este momento.

- **Tipo de prueba:** Reto de Potencia y Control indistintamente mediante el método absoluto (debe implicar al menos uno de cada). De tres pruebas hay que tener éxito en dos de ellas como mínimo.
- **Dificultad:** Desafiante, 8 dados.
- **Destino:** El Jardín del Edén. La salida no está codificada por lo que no es necesaria la llave.
- **Consecuencias del fracaso:** Hay que repetir la prueba exponiéndose a un nuevo encuentro.

Por efecto de la audiencia los personajes obtienen 5 Hacks a partir de los Puntos de Anomalía del Director.

MORADORES DEL LABERINTO (1 A 3)

Condenados al laberinto hace mucho tiempo, ahora no son más que un recuerdo con un avatar que sirve de cascarón. Se asemejan a marionetas de tamaño humano que habiendo perdido sus cuerdas siguen conservando el soplo que les hace moverse. Sus rostros no tienen facciones, muestran un semblante sin rasgos de ninguna clase, lo que los hace aún más terrorífico cuando se abalanzan contra su víctima.

TIPO:	Agentes del Sistema específicos del sector.
FUNCIÓN:	Vigilar y destruir si se lo ordenan a los condenados.
NIVEL DE DESAFÍO:	6
CLASE:	VI
DESCRIPCIÓN:	Humanoides sin rostro similares a maniquíes. Su cuerpo es delgado y atlético.
EFFECTOS:	Destruyen a los condenados al Laberinto si se les ordena. Atacan con sus brazos y piernas dando golpes demoledores.
COMPORTAMIENTO:	Mecánico e impersonal. Son incasables y no se detienen hasta cumplir sus órdenes.
RUTINAS:	Lucha*, armas cuerpo a cuerpo, correr*, atletismo*.
UTILIDADES:	<u>Sentidos agudos:</u> Pueden detectar a un condenado al Laberinto a mucha distancia y rastrearlo hasta llegar a él.
VULNERABILIDADES:	Vulnerables al fuego.



El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

CAPÍTULO 11. EL JARDÍN DE LOS DIOS

El cruce al sector consiste en un corto túnel que termina en una reja de hierro. Basta entornarla un poco para acceder a unas viejas ruinas recubiertas de hiedra. Un suelo de mármol resquebrajado y unas pocas columnas revelan que se trata de un templo griego antiguo. Alrededor se extiende un paisaje tan hermoso que quita el aliento. Sin duda es el sector más bello de la simulación y probablemente uno de los escenarios virtuales mejor diseñados que nadie haya visto jamás.



El Jardín del Edén puede tener un diseño ostentoso para quien no necesita de grandes lujos pero difícilmente puede dejar indiferente al más exigente. Y es que gobernar un mundo virtual entre algodones parece el sitio más apropiado para algunos. Construido y reservado para la élite, el sector ofrece un paraíso sintético real para los que no tienen muchas esperanzas de hallar uno que no deje de ser un mito. De este modo, éste Jardín de Edén es el mito hecho realidad.

El jardín es una representación del Olimpo de la mitología, con una naturaleza acondicionada para que luzca como un jardín digno de los dioses. Todo aquí es hermoso y gentil: la luz, el sonido, la temperatura, la humedad, hasta el color de las cosas están ajustados para componer un mundo perfecto. Los sabores son más intensos, el aire es más puro y no hay placeres que se echen en falta.

La simulación de una naturaleza exuberante se extiende hasta donde abarca la vista. Aquí y allá se ven las ruinas dispersas cubiertas de vegetación de algunas edificaciones de estilo clásico, pero dispuestas de tal modo que embellezcan el escenario. Son demasiado perfectas para ser los restos del pasado. En el cielo flotan otras construcciones sobre trozos de roca cubiertos de vegetación. Completan un paisaje de ensueño diseñado para que no parezca tener fin.

ESCENA 11.1: EL ENFRENTAMIENTO

Paseando entre las ruinas los jugadores no tendrán mucho tiempo para explorar el área. Balanders no tarda en aparecer y no disimula su asombro por la capacidad del grupo de haber escapado del Laberinto.

Se escucha un trueno ensordecedor y el cielo del jardín, azul hasta ese momento, comienza a cubrirse de nubes oscuras. Todos los sectores poseen un control del clima y el Jardín no es menos.

A unos metros de vosotros Balanders os contempla de pie y en silencio. Parece llevar allí algo de tiempo y como ya ha sucedido antes no parece que os hayáis dado cuenta. A los pocos segundos se retuerce los nudillos y os dice:

"Mi error con vosotros fue dejaros marchar desde el principio. Reconozco que os había subestimado. Nadie ha escapado jamás del Laberinto. Al parecer aún tengo mucho que aprender de la audiencia... ¡Vamos! ¡Brindémosle al público un espectáculo digno de los dioses!"

Ahorrando palabras se abalanza contra los personajes con toda su furia. Esta vez está dispuesto a destruirlos sin contemplaciones. Balanders sólo desea borrar sus datos de una vez por todas y librarse de ellos. Aunque le gustaría, no tiene intención de destruir a Wayne por el momento para no volver a la audiencia más en su contra; ya se encargará de él más tarde. El combate será rápido y furioso y su enemigo cuenta con la ayuda de dos agentes que le asistirán en todo momento para evitar que escapen.

Si los personajes quieren tener alguna oportunidad de vencerle deben contar con que **Wayne emplee su privilegio de miembro fundador para revocar su inmunidad**. De hacerlo debe vigilar durante todo el enfrentamiento que se mantenga deshabilitada por lo que no podrá hacer mucho más. Obviamente si es imposibilitado no podrá intervenir más.

Durante la refriega, Balanders no se dará cuenta al principio de que su directiva de inmunidad está deshabilitada. Sólo cuando haya recibido una gran cantidad de daño será consciente de los efectos de la lucha. Preso de la ira tratará entonces de aniquilar a Wayne antes que a ningún otro aunque esto no

entrara al principio en sus planes. Tenga las consecuencias que tenga de cara al público en este momento Balanders no puede pensar más que en ver a sus enemigos derrotados.

Debido a la importancia de esta táctica, lo más conveniente es emplear el **enfoque relativo** para resolver la disputa. Usando turnos y asaltos y separando a los contendientes es posible tener en cuenta sus movimientos durante la batalla. De usar el otro método no tengas en cuenta estos detalles.

Si Balanders es derrotado quedará a su merced antes de que se produzca su reinicio. Sus directivas de seguridad quedan anuladas por lo que **es el momento que debe aprovechar Wayne para revocar sus privilegios de administrador jefe y transferírseles a sí mismo** (aunque puede transferirlos a quien desee). De no hacerlo, un salto de escena supone el reinicio de Balanders y su regreso para una revancha **que difícilmente podrán ganar**.

Esta capacidad de Wayne se debe a su condición de miembro fundador. Sólo él puede hacerlo y el único lugar donde es posible es en el sector del Jardín. No funciona en ningún otro sector.

Balanders se convierte de este modo en otro Ciudadano más. Sin privilegios ni poderes de ninguna clase sobre el Sistema. Algo que jamás podrá superar.

Con su peor enemigo bajo control, es el momento de ir hacia la salida que durante tanto tiempo han estado buscando.



BALANDERS

Un ejecutivo de NOVA, creador del programa de TV, que tras migras su consciencia al Sistema robó los privilegios de administrador a Wayne.

TIPO:	Consciencia humana codificada
FUNCIÓN:	Administrador jefe del Sistema Edén
NIVEL DE DESAFÍO:	12
CLASE:	VIII (8); (2d8 + 10d6)
DESCRIPCIÓN:	Un ejecutivo bien vestido y elegante. Sólo si se enfrenta en combate despliega sus alas negras que le dan un aspecto de ángel siniestro
EFFECTOS:	Varios. Su poder como administrador le da control sobre la simulación.
COMPORTAMIENTO:	Ladino, narcisista, sagaz, psicópata.
RUTINAS:	Armas cuerpo a cuerpo*, Lucha*, Carrera, Salto*
UTILIDADES:	<p>Volar: puede usar sus alas para volar aunque no suele hacerlo más que para tramos cortos y durante las peleas.</p> <p>Inmunidad*: Mientras nadie revoque este privilegio, es inmune a cualquier tipo de daño.</p> <p>Condena: Una vez por escena puede enviar a los personajes al sector del Laberinto.</p> <p>Control sobre la simulación: Puede ordenar pequeños cambios a voluntad, alterando provocando efectos muy variados.</p>
VULNERABILIDADES:	Wayne puede revocar sus privilegios para anular su inmunidad. Una vez vencido Wayne puede transferir sus privilegios a otro.

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

AGENTES DE BALANDERS (2)

Silenciosos y eficaces, los agentes de Balanders no se separan del administrador jefe. Están programados para protegerle pase lo que pase.

TIPO:	Agentes del Sistema
FUNCIÓN:	Agentes personalizados del administrador jefe.
NIVEL DE DESAFÍO:	4
CLASE:	VI (6)
DESCRIPCIÓN:	Tienen el aspecto de ángeles, con alas blancas y armaduras, muy similares a los del sector "Cielo e Infierno". Llevan sus rostros tapados con máscaras de oro.
EFFECTOS:	Siguen las órdenes del administrador jefe.
COMPORTAMIENTO:	Eficaces, tenaces y leales al administrador. Nivel bajo de IA y carecen de empatía.
RUTINAS:	Armas cuerpo a cuerpo*, Lucha*, Carrera, Salto*
UTILIDADES:	Volar: puede usar sus alas para volar aunque no suele hacerlo más que para tramos cortos y durante las peleas. Borrado: Una vez ha derrotado a su víctima puede ejecutar la orden de borrado, provocando que desaparezcan todos sus datos.
VULNERABILIDADES:	No poseen código de empatía. El nivel de su IA es reducida. Si el administrador es derrotado queda en pausa hasta que haya otro disponible. El agente olvidará sus órdenes anteriores y esperará las del nuevo.

ESCENA 11.2: LA PUERTA DEL UNIVERSO

Con sus poderes de administrador jefe recuperados Wayne ya no tiene ningún problema en habilitar la salida. Ésta no se encuentra muy lejos por lo que le pide al grupo que le acompañen. El acceso está en el interior de una réplica del templo de Éfeso en honor a la diosa Artemisa. Diana, como la llamaban los romanos.

El templo de Diana no está muy lejos. A unos dos kilómetros que no suponen más de veinte minutos dando un agradable paseo. Cuando llegan descubren la réplica perfecta de lo que una vez fue el original en su mejor momento. El escenario alrededor no hace más que realzar su belleza.

En el interior las columnas se alzan majestuosas. Tras el altar se levanta un pórtico de unos 3 metros de ancho por 7 de alto. Wayne alza su mano y los códigos comienzan a revolotear alrededor. Al instante el aire comienza a vibrar y aparece una lámina extraña cubriendo todo el pórtico que ondea como las aguas de un estanque.

Es el momento de cruzar el umbral y pasar a otro mundo. Fuera es posible denunciar todo cuanto ha sucedido en Edén y poner a la compañía en evidencia. Aunque con Wayne de nuevo como administrador jefe es muy probable que eso suceda antes de lo que se esperan.

Todo un universo digital les espera al otro lado; y más allá de él, muchos otros que ni se imaginan aún. A partir de ahora son libres de elegir su destino; y en el caso de que alguien trate de impedirlo, luchar por mantener ese derecho intacto.

FIN

FIN DE LÍNEA 

Scroll

JUEGO DE ROL EN EL UNIVERSO DIGITAL

ANEXO

REFERENCIAS

1. MAPAS

Uno de los recursos más importantes a los que puedes acudir en el caso de que desees obtener mapas para tus partidas con esta aventura es desde luego Google Maps. Existen muchos otros por supuesto, pero por su facilidad de manejo e inmediatez éste es quizás el más práctico. Ya que esta aventura se localiza en la Ciudad de Nueva York hoy en día obtener un mapa preciso y en tiempo real de esta ciudad es más fácil que nunca.

Mapa de New York: <https://goo.gl/maps/DXvyx>

Algunas de las localizaciones que se mencionan en la aventura son auténticas. En esta aventura se sugieren algunas; puedes intentar buscarlas si quieres.

CREACIÓN DE MAPAS VECTORIZADOS

En la dirección que se indica a continuación dispones de un recurso muy interesante para obtener mapas vectorizados de todo el mundo que puedes usar en tus partidas. Es muy útil si te animas a jugar por red utilizando aplicaciones como hangout y similares.

<http://tangrams.github.io/tangram-docs-assets/?procedural/tronish.yaml#15/40.7197/-74.0039>

El estilo con el que se generan los mapas mediante esta aplicación resulta muy adecuado para transmitir el tono que se pretende en *Scroll*. Todas las líneas adquieren un aspecto de neón utilizando colores eléctricos. Las vías de comunicación reales se asemejan a flujos de datos. Los mapas que se incluyen al final han sido creados de este modo.

2. NOTAS DE LA VERSIÓN DE PRUEBA

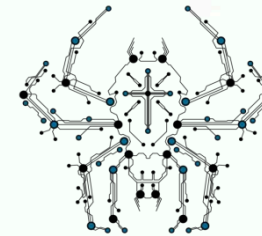
Esta aventura está etiquetada como versión de prueba. Aún puede recibir algunos cambios antes de estar considerada definitiva, especialmente en lo que respecta a la dificultad de los encuentros.

Si detectas alguna incoherencia en la trama, crees que algo no funciona o piensas que necesita algún ajuste no dudes en comentarlo. Cualquier sugerencia siempre es bienvenida. Para enviar una sugerencia puedes usar la sección de comentarios de la aventura en la web: www.lavondyss.net o bien escribirme a la dirección: edanna@lavondyss.net

3. NIVELES DE DIFICULTAD

Nunca viene mal tener a mano la tabla más importante del juego.

Dificultad	Nivel (activa)	Éxitos (pasiva)
Fácil	Entre 1 y 2 dados.	1
Moderado	Entre 3 y 4 dados.	2
Desafiante	Entre 5 y 8 dados.	3 - 4
Difícil	Entre 9 y 12 dados.	5 - 6
Muy difícil	Entre 13 y 16 dados.	7 - 8



ÍNDICE

PRÓLOGO 4

EL MUNDO DE WAYNE 5

LA AMENAZA DE ANDRÓMEDA 6

PRINCIPAL () 14

La aventura en cinco líneas 14

Antecedentes 14

Explorando Edén 15

La creación de Edén 19

Sinopsis de la aventura 21

Referencias útiles 23

EL SISTEMA EDÉN 24

Características del entorno virtual 24

Resumen del Sistema 26

Sectores especiales 32

Habitantes de Edén 35

1. Usuarios de nivel Ciudadano 35

2. Usuarios de nivel Residente 37

3. Programas Figurantes 38

EL PROGRAMA DE TELEVISIÓN 41

Selección de los participantes 41

El seguimiento 41

El criterio de las masas 42

El chivato 43

Los resultados 43

El contrato de usuario 44

Difusión 44

Presentadores del programa 45

Presentadores estrella 45

Otros informantes 46

La participación del público 46

Uniéndolo todo 47

Efectos recurrentes de la audiencia 48

Capítulo 1. Línea sin retorno 52

Escena 1.1: El rehén 52

Escena 1.2: La casa de James Watson 55

Escena 1.3: En la oscuridad 55

Rata mutante 1.0 56

Capítulo 2. El Sector 4 57

Escena 2.1: Canto de ballena 57

Balaenidae 14.6 59

Escena 2.2: La bóveda del Relojero 59

ESCAPE 64

Capítulo 3. En la morada de El Coleccionista 67

Escena 3.1: La mansión fantasma 67

Escena 3.2: La entrevista 68

Escena 3.3: Invitados al programa 71

Escena 3.4: Comenzando el viaje 73

Pandillero (de 1 a 4) 74

Visitando los sectores 74

Capítulo 4. Los Caminantes 75

Zombi 2.0 (de 1 a 8) 76

Carroñeros (número variable) 77

Capítulo 5. Imperio del fuego 77

Dragón 78

Carroñeros (número variable) 79

Capítulo 6. Día de la independencia 79

Trípodes andadores 81

alienígenas 81

Capítulo 7. Godzilla 82

Amenazas del entorno 83

Capítulo 8. Cielo e infierno 84

Ángel 86

Demonio 86

Capítulo 9. La casa de las mil ventanas 87

Escena 9.1: En la Jaula 87

La Jaula 88

Rectificadores de la Jaula 88

El mundo de Wayne

UNA AVENTURA PARA SCROLL

Condenados (1 por habitación) 89

Wayne 90

Escena 9.2: El destierro 91

Capítulo 10. En el Laberinto 94

Escena 10.1: Buscando la salida 94

Moradores del Laberinto (1 a 3) 96

Capítulo 11. El jardín de los dioses 97

Escena 11.1: El enfrentamiento 97

Balanders 98

Agentes de Balanders (2) 99

Escena 11.2: La puerta del universo 99

REFERENCIAS 101

1. Mapas 101

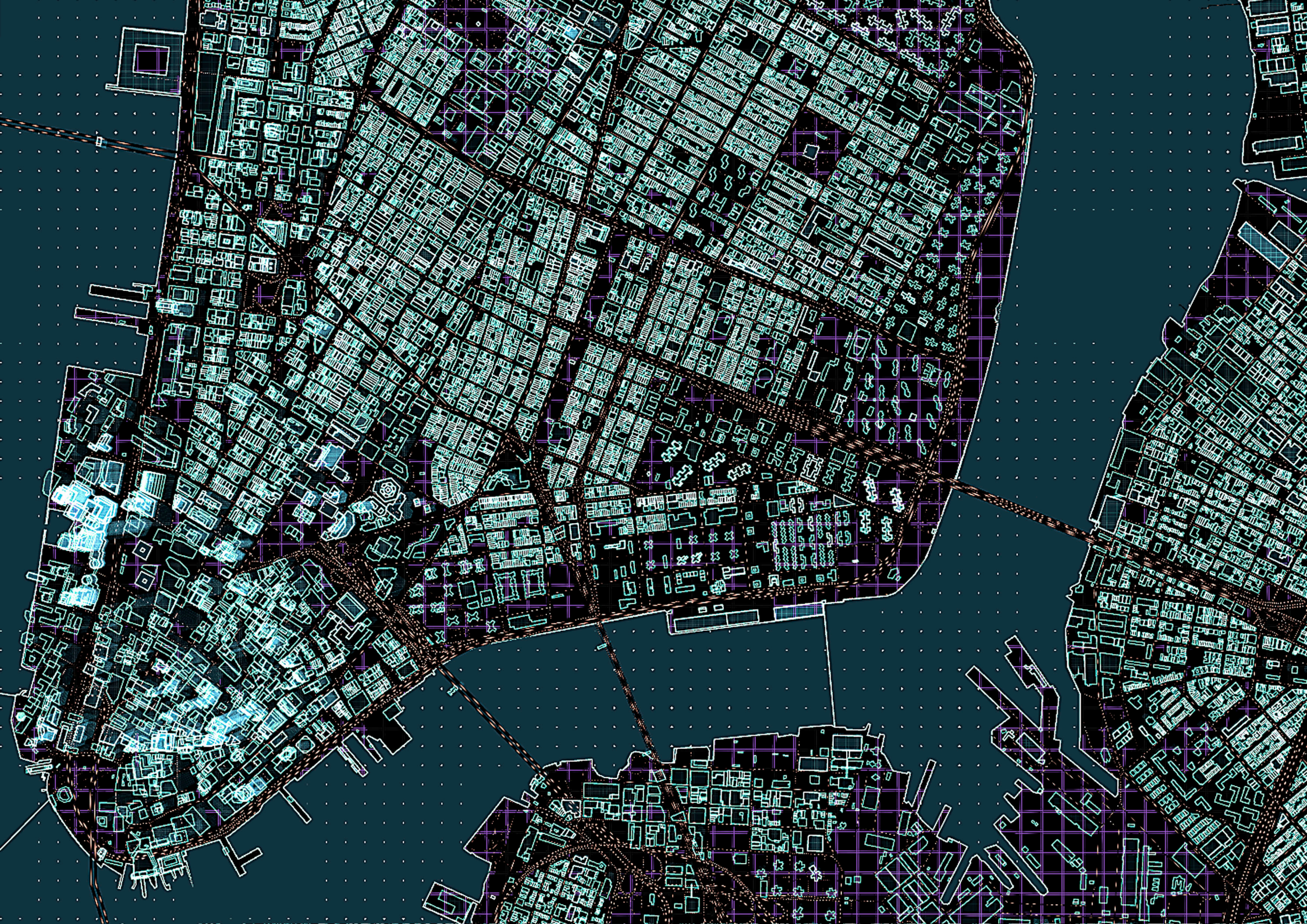
Creación de mapas vectorizados 101

2. Notas de la versión de prueba 101

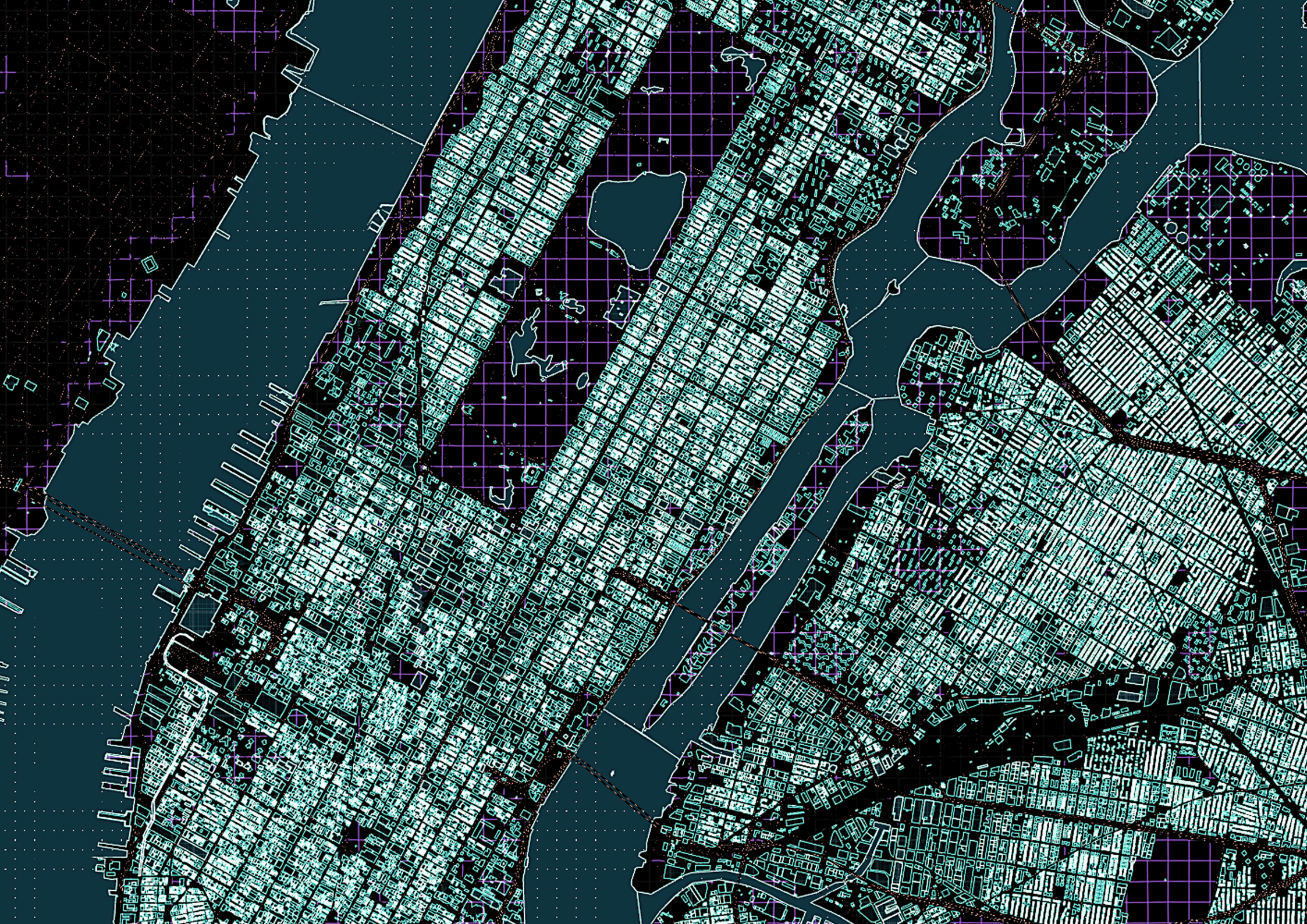
3. Niveles de dificultad 101

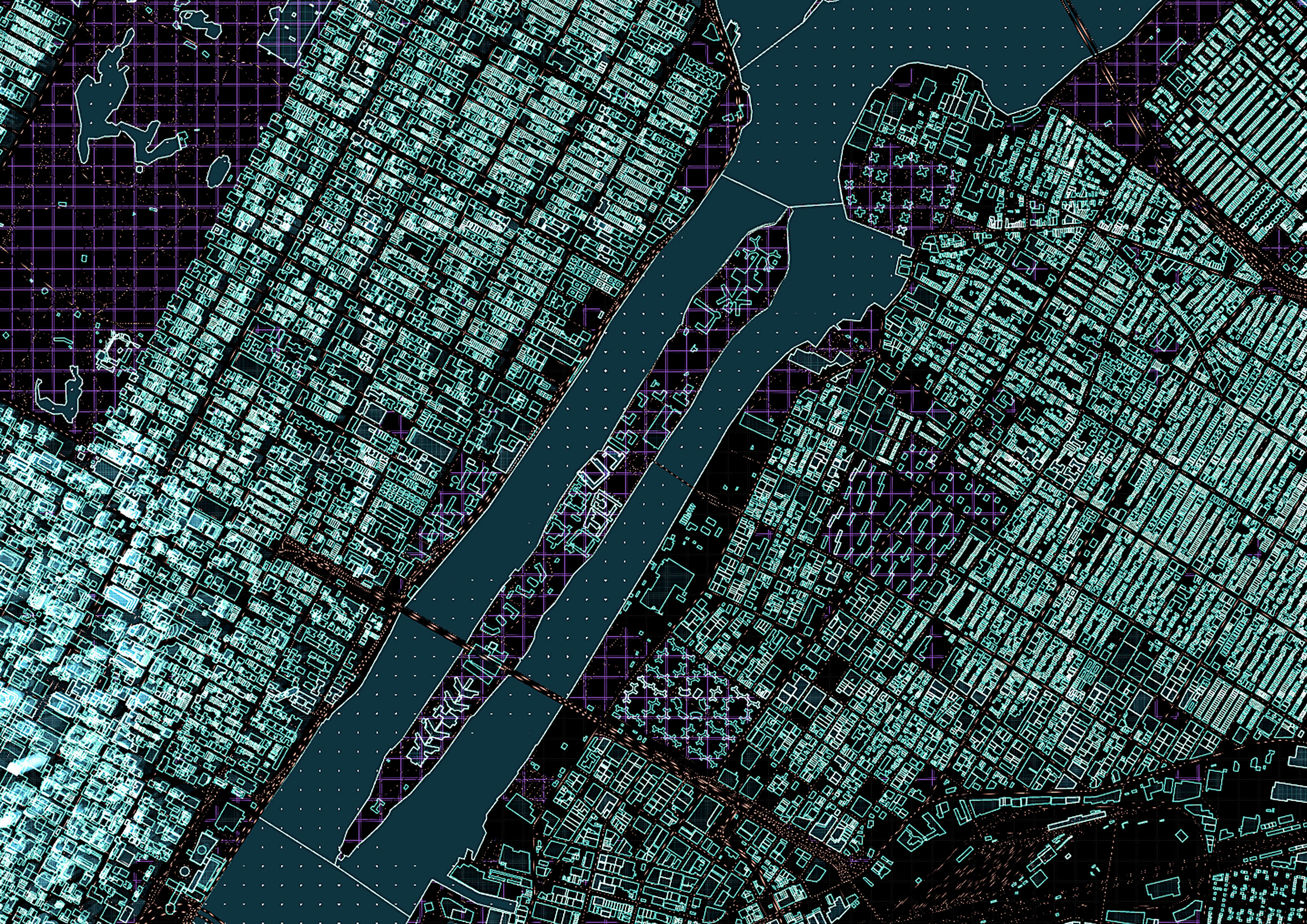
ÍNDICE 102











GAME
OVER