

«Quidam JdR» es una obra de ficción. Cualquier parecido con la realidad debe ser entendida como una mera coincidencia.

No está permitida la reproducción total o parcial de los contenidos de este libro, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del titular o titulares del Copyright.

Reservados todos los derechos, incluido el derecho de venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma de cesión del uso del ejemplar.

©LUDOTECNIA, 2004 para esta obra.
C/ Padre Larramendi 1, 48012 Bilbao
www.ludotecnia.com

QUIDAM JUEGO DE ROL. Ref: LT-0001Q

ISBN: 84-934035-0-4

Depósito Legal: BI-2101/04

Fotomecánica: Estudios Durero S.L.; tlfno: 94 418 00 22

Imprime: RGM S.A.; tlfno: 94 443 69 23

Printed in Spain - Impreso en España

Quidam

— Juego de Rol —

Concepto:

JOSU MENDIOLA

Supervisión:

IGOR ARRIOLA y FRANCISCO FLORES

Imagen gráfica y maqueta:

JOSE A. TELLAETXE ISUSI y GERARDO LÓPEZ

Portada:

JOSE A. TELLAETXE ISUSI

Ilustraciones e iconografía:

ROBERTO MATA, ELENA ABÓS, GERARDO LÓPEZ
y JOSE A. TELLAETXE ISUSI

Han colaborado: CARLOS MONZÓN, JOSEBA CALLE, KOKE BEGIRIZTAIN y BERNARDO LÓPEZ

Corrección de estilo: JOSU MENDIOLA y CATALINA IGARTUA

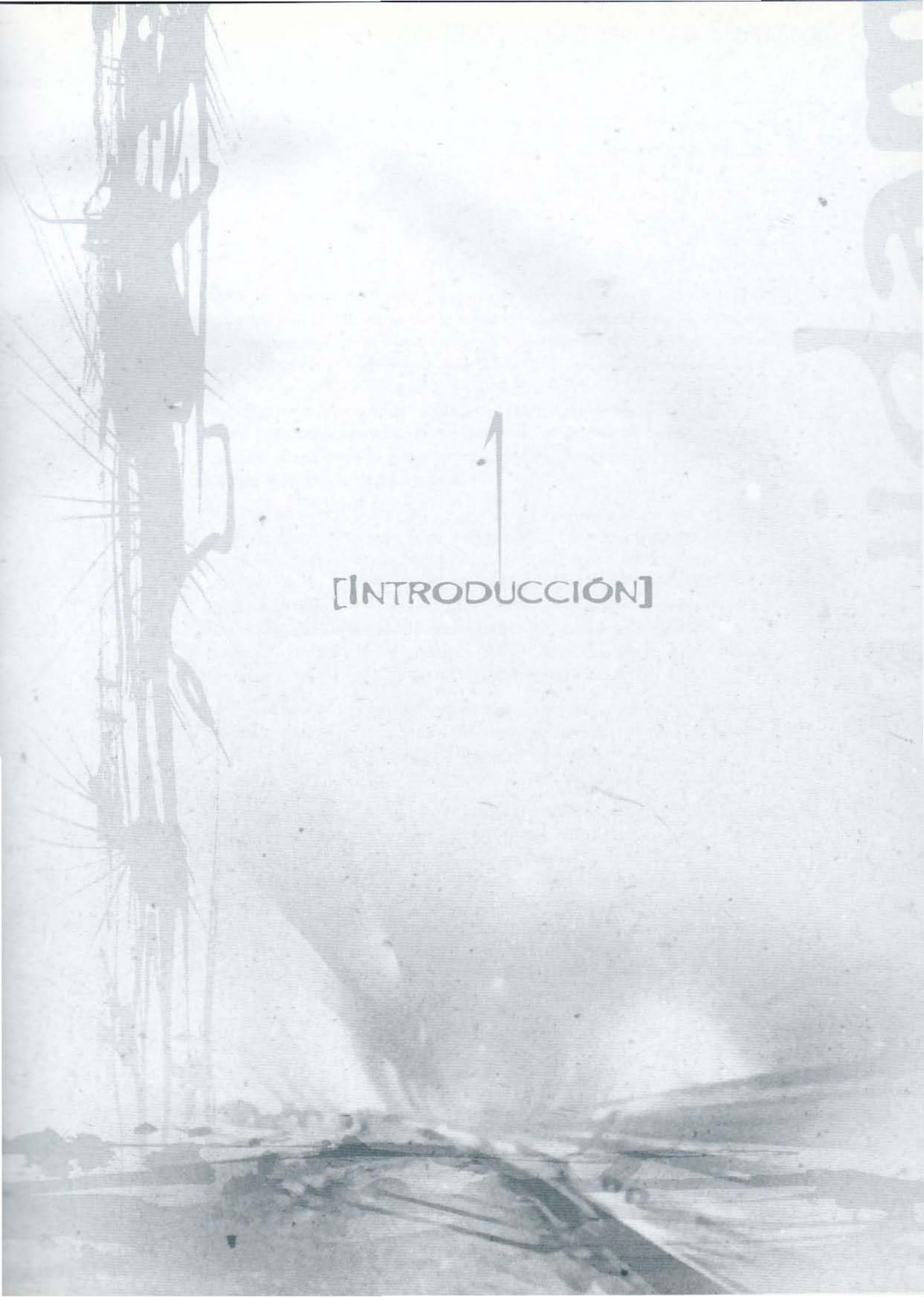
Pruebas de juegos: «QUINTETO»



A Jose M. Rey

«Tengo todo mi pasado por delante.»

(...)



[INTRODUCCIÓN]

Bajo dos palmos de asfalto y sedimento navega el tendido subterráneo del alumbrado y el teléfono; a ciento cincuenta centímetros del suelo, entre arcilla, arena compacta y grava, centenares de kilómetros de tuberías se arrastran transportando gas o agua; por debajo, descomunales cañerías evitan la red del alcantarillado, que se eleva o desciende aprovechando inercia y gravedad para deshacerse del detritus o las avenidas de agua. Soterrado, invisible, a decenas de metros de profundidad, el sistema de transporte metropolitano araña, horada y desintegra el soporte donde entierra sus cimientos la más desgarrada de las tristezas.

Diez segundos bastan para que 45 metros de metal atraviesen un mismo punto a 65 kilómetros por hora, hiriendo el aire rancio, obligando a temblar al mundo, devorándolo con un sonido atronador. Avanzamos hacia la soledad fría con las manos manchadas de sangre tras haber renunciado a ser lo que soñábamos. Acompasados por el metrónomo invisible que glorifica puntas, medias o cuartos, nos hacíamos con alterada paciencia en vagones y andenes, forcejeando dócilmente, defendiendo posiciones, perdiéndolas, para naufragar una vez más mientras aguardamos nuestro turno.

Lentamente nos sumergimos en el desánimo, el lugar que olvidó la cartografía administrativa, el mismo que encierra infinitos vacíos engullidos por la bestia durante su crecimiento. Reina el caos, la humedad, el silencio, comienza el territorio abandonado donde la realidad agoniza lentamente.

Atrás queda el hormigón, pisamos un balasto compuesto por hechos irrelevantes, pequeñas historias que soportan las traviesas y raíles sobre los que discurrió la memoria. A través de los resquicios de las dovelas sigue rezumando la derrota desquiciante y penetramos en un espacio perverso, donde los hilos que nos manejan se muestran de manera descarnada, brutal, sin el velo narcótico que nos impide detectarlos: los túneles de metro que yacen bajo la piel correosa y ennegrecida de la gran quimera, la tierra prometida que acoge a los desterrados que creyeron haber tocado fondo y siguieron descendiendo hasta volverse invisibles, una catedral gótica cimentada en la desesperanza y el miedo, en cuyo altar se inmolán todo tipo de sueños.

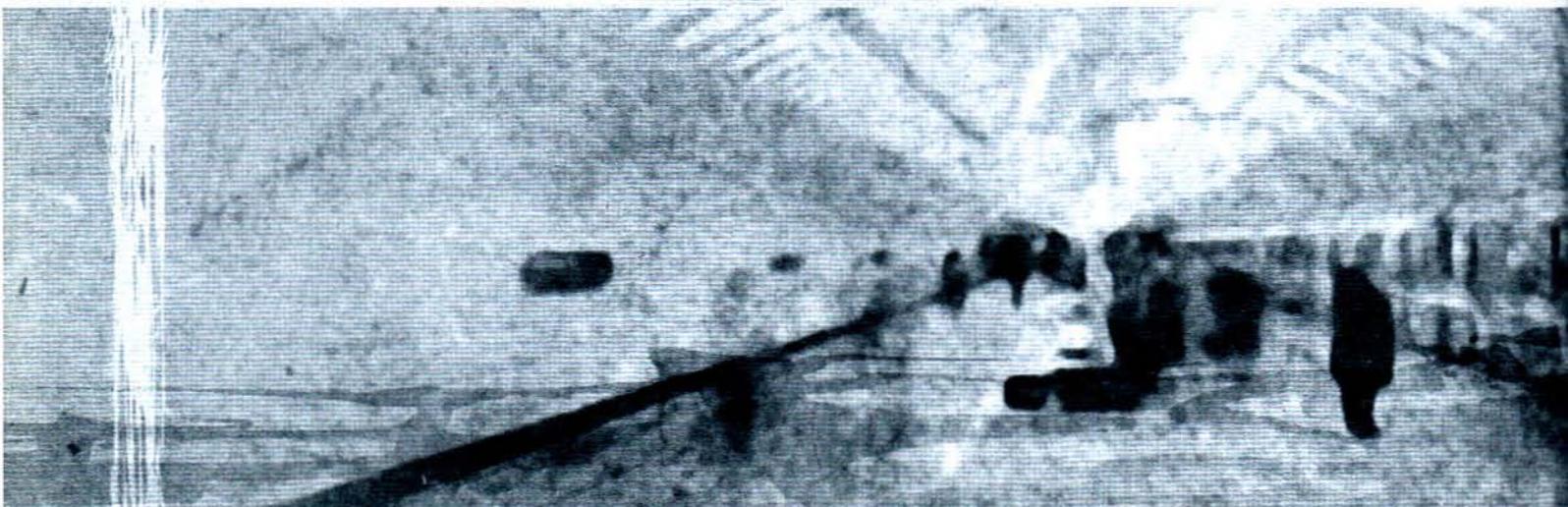
(«The wonder», N. Trash)

Alguna vez has podido sentir haber llegado muy abajo —puede que te esté sucediendo ahora—, conoces por tanto la canción triste que preludia el fracaso y sabes de lo que vamos a hablar.

Spelling

Puede que de vez en cuando demuestres tener agallas suficientes como para mirarte en el espejo preguntando por aquel tipo que creía tener futuro y pensaba devorarlo sin dejar migaja... No eres el único. Todos somos perdedores y nadie va a remediarlo, si tuviéramos una remota posibilidad de triunfar, todo aquello que conocemos se vendría abajo como un castillo de naipes ante un soplo de brisa, y eso no va a ocurrir jamás. Sin embargo, el hecho de perder, de inclinar la rodilla o dar con la cara en el suelo puede resultar bastante más sugerente de lo que a primera vista se antoja, cuestión que nos ha animado a escribir este juego, porque «Quidam JdR» es ese lugar perverso que se menciona al principio, donde la vida se divide entre derrota e incierto futuro: un juego de rol deprimente, triste, ambientado en el interior de los túneles abandonados; un juego donde el único resultado posible será la derrota.

Antes bien, conscientes de que en algún momento puede llegar a parecerlo, debemos advertir que este juego no es un tratado de sociología crítica, ni una denuncia, ni un intento de convencerte de nada. No es un lugar donde la realidad se vuelva fábula con la intención de que reflexiones o aprendas sin dejar de matar el rato, ni un proyecto donde los diseñadores hayan tratado de poner su granito de arena para que el mundo deje de irse al carajo. No. Lo que comprendas, lo que admitas o niegues, lo que creas ver, incluso lo que intuyas que ha pasado desapercibido, será estrictamente cosa tuya y en buena medida nos tiene sin cuidado.



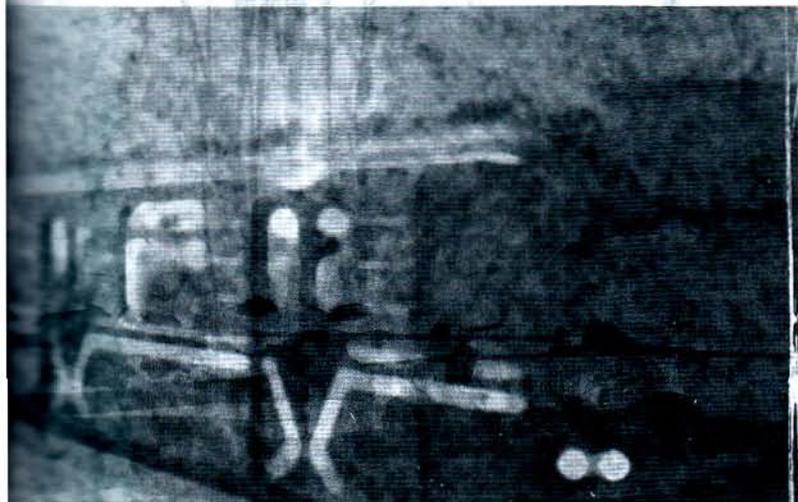
Andrew era una fotografía en blanco y negro que adornaba un artículo de una revista médica. Bien peinado, con aspecto aseado y la camisa de cuadros abotonada hasta el cuello, aparecía enmarcado en un fondo de azulejos pálidos que resaltaban lo moreno de sus ojos y pelo. El texto dejaba lo esencial de lado para disertar estérilmente, durante seis páginas, sobre los centros neurológicos que gobiernan la voluntad humana, en un tono tan falso como didáctico e inútil, porque lo realmente importante estaba junto al retrato y sólo habían hecho falta unas líneas para ponerlo al descubierto: Andrew no se llamaba Andrew, así lo llamaron los policías londinenses cuando lo encontraron vagando sin rumbo por las vías de la estación Surrey Quays, con el torso y pies desnudos, una fría mañana de enero, y así lo siguieron llamando los psiquiatras, neurólogos y cuidadores del sanatorio donde mató las horas mirando a través de la ventana de su habitación, con cargo a la seguridad social inglesa, hasta que falleció en 1993.

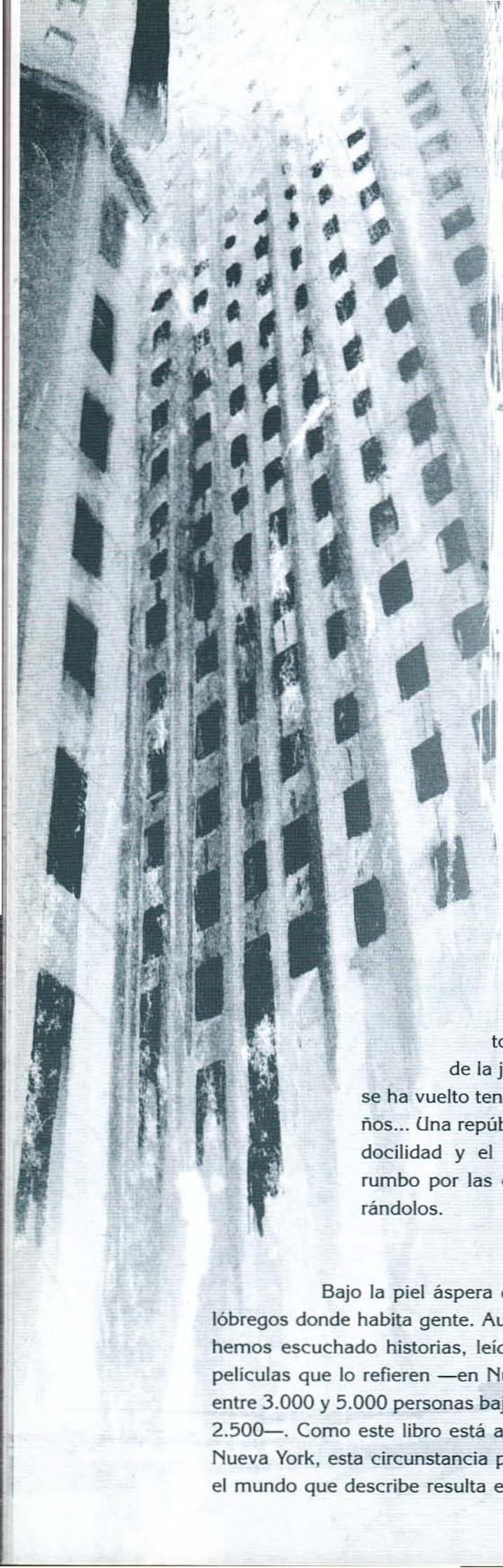
El caso de Andrew no es único, hay otros muchos...

La socialización es un proceso inherente a toda forma de cultura, por el cual el ser humano es adaptado al entorno en que vive. Ejercido a través de la educación constante con que someten las sociedades a sus individuos, es el mecanismo que dobla las personalidades para ajustarlas a los denominados intereses generales. Quien se rinde, triunfa; quien se opone, pierde. Tallado minuciosamente durante generaciones, el modelo resulta una muralla impenetrable y fría que desprende una fragancia inconfundible: seguridad; pero no es un resultado fortuito, sino una forma elaborada y destilada por su eficacia, que busca encontrar la máxima rentabilidad al menor precio, lo que implica que el sujeto —cincelado desde su infancia para que crea lo que cree creer, o sienta lo que siente sentir—, abandona lentamente lo que una vez *quiso ser* para convertirse en lo que *conviene ser*. Así de sencillo. Mediante una labor meticulosa e implacable, sometido a pequeñas presiones que generan contradicciones y comportamientos erróneos, abrirá lentamente la puerta que permitirá anidar en su interior un insoportable sentimiento de culpa que no se disipará jamás. Así de grave.

Un proceso devastador, dicho sea de paso, en el que intervienen la familia, los amigos, el entorno, los medios de comunicación y la publicidad, los hábitos comunitarios; donde no siempre es posible equilibrar lo deseado y lo conveniente —a veces, lo conveniente no resulta suficiente o lo deseado no deja de seguir llamando a la puerta—; y donde el grado de rentabilidad social alcanzada define lo que vale o se deshecha, lo que se recuerda o se olvida.

Al igual que Andrew, los personajes de «Quidam JdR» ocuparon su lugar idóneo durante un tiempo y gozaron de cierta seguridad. Si se sintieron triunfadores en la brevedad de un trayecto





determinado, si ese trayecto fue más o menos largo, o si supieron desde un principio lo que eran, no viene al caso; el hecho irrefutable es que se enfrentaron al modelo día a día, durante años, y perdieron. Lo que sea terminó con ellos cuando no aceptaron el paisaje propuesto, convirtiéndolos en auténticos despojos que merecían vivir apartados. Sumidos en la culpabilidad y el miedo a nuevos fracasos, terminaron zozobrando en las rompientes de un mundo para el que habían dejado de contar, transformándose en monstruos cuya memoria de lo que sintieron o fueron supone una herida abierta que sólo sirve como referencia para inventar historias alrededor de una fogata.

El prisma, la perspectiva —impuesta en un proceso manipulativo difícil de imaginar, por su magnitud—, dejó hace tiempo de tener sentido aquí abajo, pero mantiene una textura especial que rezuma en cada arruga alrededor de los ojos. La marca que los identifica ha sido grabada a fuego y nada puede borrarla, pero en el interior de este útero gigantesco y oscuro puede pasar desapercibida. Desposeídos, inadaptados, ángeles caídos. Fantasmas que no han sentido la luz del sol desde hace años, conviven con familias desahuciadas, parados que agotaron el subsidio, dementes, tullidos, enfermos de todo tipo, toxicómanos, adictos sin remisión, fugados de la justicia en busca de un refugio pasajero que se ha vuelto tenaza, emigrantes que renunciaron a sus sueños... Una república obscena compuesta por exiliados de la docilidad y el credo, que transitan como nómadas sin rumbo por las entrañas de un monstruo que sigue devorándolos.

Bajo la piel áspera de las grandes ciudades existen santuarios lóbregos donde habita gente. Aunque apartado de nuestros sentidos, todos hemos escuchado historias, leído libros o artículos y, por supuesto, visto películas que lo refieren —en Nueva York se estimaba en 2000 que vivían entre 3.000 y 5.000 personas bajo el asfalto. En Moscú la cifra alcanzaba los 2.500—. Como este libro está apostillado fundamentalmente con datos de Nueva York, esta circunstancia puede llevarnos a pensar erróneamente que el mundo que describe resulta estrechamente dependiente de las áreas ur-

banas donde se localiza (Berlín, Tokio, Londres, París, Chicago, Los Ángeles, etcétera). Sin embargo, dejando de lado las evaluaciones o censos más o menos acertados, o veraces, este universo compuesto por un tipo de sujetos que acaban por enterrarse vivos, es uniformemente atroz, tal y como demuestran los datos que siguen surgiendo donde menos los esperamos.

El crecimiento de las necesidades urbanas ha dado sentido a un desarrollo de infraestructuras ferroviarias subterráneas —cuyos orígenes se remontan a 1863 (metro de Londres)—, basado en la utilización exhaustiva del subsuelo para no arriesgar ni comprometer el imprescindible aprovechamiento económico de la superficie. Este modelo de expansión convive con la inercia natural de las ciudades por lograr un suficiente crecimiento horizontal que incorpora paulatinamente nuevas tierras o agua a sus límites geográficos (caso de las colindantes al mar, lagos y ríos); lo que nos sitúa ante una solución que solapa espacios, enterrándolos, y que define en el exterior una frontera de intercambio bien delimitada, por donde emergen los metropolitanos hacia las líneas elevadas, o por donde avanzan los mercancías interminables, una o dos veces por semana, camino de las estaciones fagocitadas por los nuevos dominios.

Hyphenation

Abajo, restos arquitectónicos, estaciones, oficinas, salas de espera, vías muertas, cambios de sentido, cementerios, estaciones de tranvía, letrinas, viejos servicios cegados al exterior, almacenes, muelles, refugios de la segunda guerra mundial, misteriosas cámaras subterráneas que permanecen ocultas sin que hasta el momento se conozca el uso para el que se construyeron, comparten espacio con canales de ventilación, redes secundarias de alcantarillado, ramales indefinidos, tuberías de gran tamaño que han perdido su sentido original, o trayectos completos que han quedado fuera de uso por resultar inútiles ante el nuevo tamaño de los convoyes. Una amalgama de vacíos silenciosos que se perfilan a varias decenas o centenas de metros del asfalto, durante kilómetros, conviviendo con el bullicio de las horas punta.

Posiblemente por ello, porque los ecos llegan agónicos o se pierden en el laberinto de galerías y huecos, éste es el lugar elegido por los parias de la modernidad para olvidar lo que una vez fueron y enfrentarse a una puntual supervivencia que se magnifica hasta extremos colosales. La soberbia triunfalista que adormece las sociedades avanzadas, los ha relegado lentamente, apartándolos, silenciando su fracaso individual y haciéndolo invisible. Aun así, acostumbran a cercenar la perfecta coreografía urbana con su presencia, convirtiéndose en un ejemplo vivo de lo que nadie en su sano juicio desea. Sin embargo, nada puede impedir que sigan siendo el agrio exponente de un fracaso colectivo que traslada su penuria y pertenencias por las calles de las grandes ciudades, manteniéndose al margen de las normas de convivencia, aguantando como pueden al amparo tácito de negocios emergentes que ordeñan recursos comunales para mantener numerosos puestos de trabajo —albergues, comedores, ONGs, causas civiles, comunidades religiosas, ejércitos de salvación, viven por y para ellos, pero sobre todo de

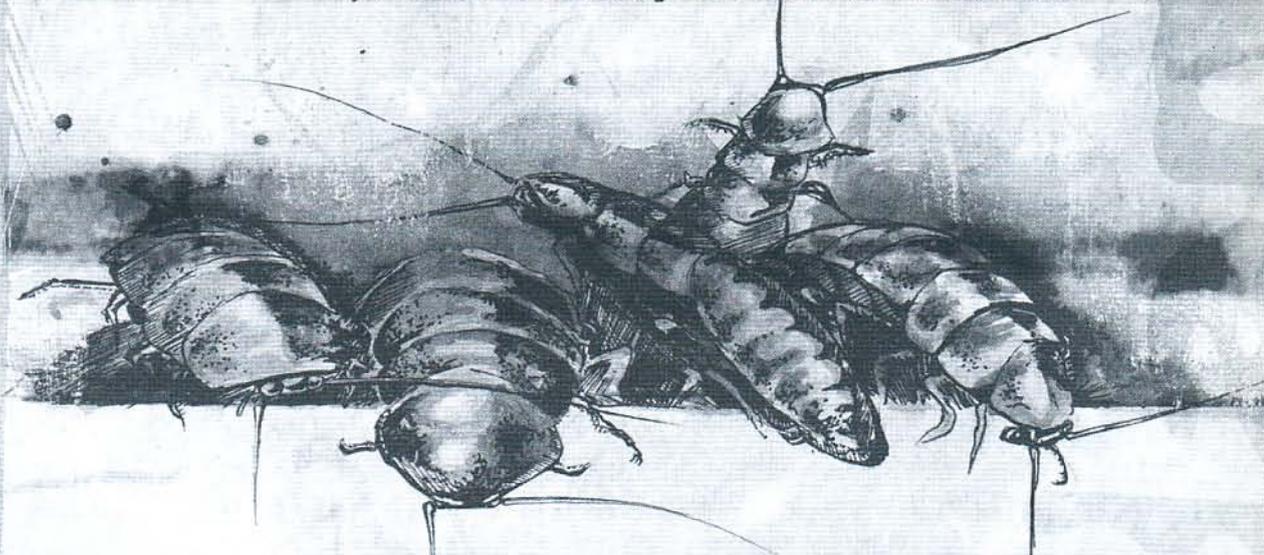
ellos; al igual que lo hace la política cuando los recuerda y menciona en los programas electorales intentando rebañar los votos que destilan un marcado carácter social; porque ellos no votan, que nos quede claro—.

Como en todo, hay casos y casos, diferentes niveles de desarraigo y fracaso que atienden a diversas causas de desestructuración y que nos permitirían hacer una tipología exhaustiva de la inadaptación si dispusiéramos de espacio. También podríamos realizarla de los intereses que se mueven a su alrededor, pero de momento no resulta necesario. Básicamente podemos decir que son una masa incoherente de individualidades que malviven en los espacios abiertos que todavía quedan en nuestras ciudades, huyendo de la implacable persecución policial que intenta evitar que molesten lo más mínimo. Jardines públicos, entradas de comercios o galerías comerciales, cajeros automáticos, bocas de metro, estaciones de autobús, cualquier lugar es bueno para pasar la noche, incluso para establecer un precario domicilio cuando hablamos de naves abandonadas o casas en ruina. Todos sabemos lo que son los indigentes, los marginados, los *homeless*, así que no vamos a extendernos más, porque esencialmente no vamos a tratar sobre ellos. Nuestros fracasados, lejos de ser sus iguales, se han deslizado un poco más abajo en el sumidero social.

Después de la crisis del 29, las calles de EE.UU. se anegaron de mendigos (cuando en 1940 Harry Granick publicó «Underneath New York», los indigentes que buscaban refugio en el interior de los túneles abandonados eran una simple anécdota), pero el paro, las drogas, la paulatina debilitación de las coberturas sociales y sanitarias en las fracturadas sociedades modernas, el aumento de la violencia urbana, han originado que en la actualidad se hayan convertido en un problema difícil de atajar aunque sencillo de ocultar.

En áreas que acotan varios kilómetros cuadrados, en los niveles superiores, cerca de los accesos o de los comedores y locales de beneficencia, donde todavía es posible palpar la penumbra, hay espacio suficiente como para que un *topo* pase desapercibido el resto de sus días, o para que varios formen comunidades que reconstruyen la estructura de los vecindarios, donde se integran los que transitan huérfanos, familias enteras, o vagabundos (huéspedes pasajeros). También es el territorio de la marginación más espantosa, donde recalán los alcohólicos y aquellos que no tienen más patria que la dosis diaria, donde es posible verlos cuando *vuelan* o cuando bajan a morir, nauseabundos, destrozados por la cirrosis, o infectados de SIDA o tuberculosis. Un lugar peligroso, porque también es la nueva morada de las bandas juveniles, los fugitivos de la justicia y los enfermos mentales.

Los trabajadores de mantenimiento, incluso la policía, ponen reparos a la hora de adentrarse por los laberintos de estas sociedades enajenadas, lo que implica un crecimiento exponencial de los miembros que las componen y un aumento del riesgo que encierran en su interior, convirtiéndolas en auténticas bombas de relojería. A medida que avanzamos en el proceso de desestructuración, alcanzamos diferentes cotas de embrutecimiento que se distribuyen por sectores bien definidos bajo la corteza urbana.



Cerca de la superficie, el fracaso ha dejado un poso indeleble que respira a través de los gestos más íntimos. Siempre taciturnos y solitarios, algunos mantienen su independencia a cal y canto; otros establecen relaciones esporádicas, tratando de reconducir su fracaso recreando un ámbito social que tiene límites físicos, líderes, normas, lealtades, traiciones, y que como el de arriba, acaba por asfixiarlos. Todos ellos viven en campamentos semipermanentes que llegan a estar compuestos por varias decenas de individuos y que sólo abandonan cuando la policía o los servicios de seguridad realizan alguna limpieza periódica. Basta una negociación, un par de noches a la intemperie, para que la legión pueda retornar al interior de los túneles como si no hubiese ocurrido nada.

En la profundidad de las galerías o en los niveles inferiores, residen individuos aislados, incluso grupos, que gobiernan zonas enteras a su antojo, estableciendo una nueva franquicia del deterioro. Cazan *conejos de vía* (ratas enormes), murciélagos con la envergadura de un brazo extendido, o grandes cucarachas que nutren de las necesarias proteínas a estos nuevos bucaneros que no dudan en comerciar, robar u hostigar a los que viven rayando la superficie. También es éste el lugar donde viven su mutación las *sombras* o los *fantasmas*, personajes que disponen de una soberbia capacidad de resistencia a la soledad —temidos y temibles, atesoran su exilio en el más absoluto de los secretos—. En la sima del abandono, más allá de los niveles descritos, donde reina el hedor, la humedad y el silencio, surge un vasto territorio donde abundan enigmas que sólo es posible percibir cuando resulta demasiado tarde.

En el reino de la oscuridad, no sólo es humedad lo que se filtra a través de piedras y hormigón —estudios medio ambientales alertan del peligro al que se exponen los usuarios de los ramales más antiguos—. Lugares cerrados y fríos (con un microclima con una variación de tan sólo 5° centígrados entre los periodos invernal y estival), los túneles se ventilan artificialmente, favoreciendo el crecimiento y desarrollo de microorganismos, o la continua acumulación de polvo en suspensión. La contaminación, absorbida lentamente a través del asfalto, o arrastrada por el agua de lluvia que circula por el alcantarillado, taladra el sedimento y se deposita adquiriendo densidades alarmantes. Azufre, plomo, dioxinas, furanos y derivados del cloro, se mezclan con los gases desprendidos durante la actividad subterránea (metano,

propano y monóxido de carbono, principalmente) y conviven con los detritus (humanos, animales e industriales), o los restos y deshechos de la explotación (alquitranes, PVCs, poliuretanos, metales, ácidos, amiantos, propelentes, disolventes, combustibles, etcétera) entre los potentes campos magnéticos que generan a su alrededor las líneas de alta tensión que alimentan los recorridos. Por tanto, no suponen lugares que se deban recordar o admitir, ni siquiera mencionar, mucho menos donde se pueda vivir, pero sí morir —todos los años, en sus entrañas, se localizan cadáveres de mendigos, suicidas o extraviados. París, Tokio, Chicago, Londres y Nueva York disponen de perros adiestrados en esta labor, y son capaces de detectarlos a varios centenares de metros de distancia—.

Pero como la objetividad se desvanece con la ausencia de iluminación —como en aquel mal chiste en que dos mudos dejaban de discutir al irse la luz—, merece la pena que iluminemos este nuevo imperio arquitectónico. Por ejemplo, desenterrando el metro neoyorquino a su paso por Manhattan y situándolo sobre su superficie, obtendremos un modelo estructurado y coherente que alcanzaría en algunos puntos la altura de un edificio de 62 plantas. Nueva York no es sólo Manhattan, su subterráneo navega por debajo del Hudson, hundiéndose en algunos lugares hasta 18 niveles (en Londres llega a 13. En Moscú, hay trayectos que se mueven a más de 300 metros de profundidad), con un recorrido total que suma 1.170 kilómetros, que desplaza un volumen útil que supera los tres cuartos de millón de metros cúbicos, de los cuales se estima en un 7% el que ha sido abandonado o permanece olvi-



dado por falta de uso. El alcantarillado alcanza en algunos colectores los 125 metros de profundidad; las redes de canalización de vapor, de ventilación, los aparcamientos soterrados... todo se imbrica o se solapa ofreciendo numerosos puntos de encuentro. Afirmar, bajo esta perspectiva, que las ciudades con metropolitano encierran otras ciudades bajo su corteza adquiere un extraño sentido, porque en ellas vive el fracaso moviéndose en paralelo al palpitante mundo de las prisas, la puntualidad y la eficiencia.

Si durante las hambrunas que asolaron Europa en la Edad Media, las catedrales supusieron un alto en el camino para los harapientos y desahuciados de antaño, un lugar dónde o a cuyo lado morar —al menos hasta que su creciente número sobrepasó el quorum de *acogida a sagrado*, obligando a las autoridades a desahuciarlos de nuevo y dejando que algunos impenitentes Quasimodos crearan sus domicilios al cobijo de los abundantes huecos, agujas o campanarios—; hoy, la ingeniería civil y arquitectura han levantado nuevas catedrales bajo el suelo: modernos cantos a su explotación (en su más amplio y estricto sentido), con arbotantes fantasmales que levantan bóvedas, claves y cruceros para dibujar entre sus sombras agobiantes vacíos donde planea el más profundo de los abandonos.

Puede que te esté asaltando la sensación de que estamos cargando las tintas, pero no es así. Los túneles son lugares tenebrosos que se han abierto paso a través de memorias que son descubiertas al penetrar la tierra, y ante cuya insultante presencia basta cambiar ligeramente el trazado para olvidarlas de nuevo.

Wall Street debe su nombre a una larga empalizada de madera descubierta en la excavación del metro neoyorquino; datada en 300 años de antigüedad, tuvo un uso defensivo frente a indios e intrusos. Durante la ampliación de la zona inferior de Manhattan, en un antiguo vertedero, se encontró un barco mercante del s. XVIII, de 28 metros de eslora, cuya popa sigue enterrada bajo una maraña de cables mientras la proa se conserva en el museo de Newport New (Virginia). Debajo de Brooklyn se hallaron restos de un fortín de la Revolución, con las letrinas intactas. Bajo la calle Christie existe un tramo de autopista de seis carriles que se construyó a finales de los setenta y que casi de inmediato fue clausurado y enterrado, suponiendo en la actualidad el resto arquitectónico conocido de menor antigüedad.

Hyphenation

En Chicago, en un acondicionamiento del metropolitano en el distrito de DuPage (1957), fue descubierta una fosa común con cadáveres de la guerra civil americana. En París, bajo Montparnasse (1929), se hallaron restos de un cementerio rural y una parte transitable de la iglesia adyacente. Años después se encontraron sumideros y colectores abovedados del periodo revolucionario francés bajo la estación de St.-Lazare. En Londres se descubrió una planta baja completa (incluyendo sótano y bodega) que pertenecía a una casa burguesa del s. XVIII cuya cimentación había cedido —la puerta principal se expone en el London Transport Museum—.

Los túneles de metro también encierran ecos de difícil valoración. Stalin ordenó gasear 13 kilómetros del subterráneo moscovita para eliminar a los desertores que se escondían en su interior. El mismo método sería utilizado a finales de los setenta para limpiar de indigentes y *parásitos* una parte de arterias de la reluciente capital del proletariado. Durante la guerra fría, la Stasi —policía política germano oriental—, en Berlín Este, dispuso una unidad específica encargada de rastrear el metro utilizando un vagón artillado. En la década de los noventa, en la ciudad de Nueva York se contabilizaron 23 asesinatos macabros (o de extrema brutalidad), sobre marginados, que tuvieron lugar en las zonas abandonadas del metro y de los cuales 8 se localizaron entre las estaciones de las calles 18 y 91. En Londres fueron 5, bajo el East End, durante el periodo 92 a 94.

De tarde en tarde, de su interior surgen referencias a extraños acontecimientos, presencias inexplicables o misteriosas desapariciones, de las que el cine americano ha dado buena cuenta —la empalagosa «Ghost», por ejemplo: las escenas donde un fantasma enseña al protagonista a desenvolverse en su nueva identidad, parten de una serie de sucesos que pusieron en vilo a usuarios y policía en las cercanías de la estación de Christopher Street, y que dieron origen a una de las muchas leyendas urbanas que plagan la historia de la Gran Manzana. «Al cruzar el límite» (Extreme measures) bebe para su ficción de hechos reales que no han sido aclarados, ni lo serán, por las autoridades—; y también ofrece inquietantes hallazgos, como cuando se descubren cámaras secretas más propias del guión de un cómic o una historia de espionaje —tras la inspección realizada para responder a una denuncia por las continuas interferencias en la recepción de la señal de televisión por cable y teléfono, bajo un bloque de apartamentos de la Cuarta, los operarios de la Bell encontraron una habitación sellada en hormigón que se abría al exterior utilizando el sistema de ventilación del metro; completamente vacía, mostraba restos de cables y conexiones que indicaban que allí dentro se había usado material electrónico—.

Si damos credibilidad a las opacas y contradictorias cifras oficiales, se puede afirmar que cerca de un 85% de los *mole people* viven en este entorno plagado de recuerdos a pocos metros de la superficie, dispersa o concentradamente, siguiendo pautas que llevan tiempo siendo estudiadas sin que hayan ofrecido hasta el momento un patrón que permita una comprensión



satisfactoria. Su componente básico es un individuo solitario cuya edad varía lo que abarca la desolación y sus infinitas posibilidades —desde niños hasta ancianos se hacinan o reparten en este corredor de la muerte de dimensiones gigantescas, y sólo es necesario levantar la alfombra para poder adivinarlos—. Acróbatas de la cuerda floja, su fuerza y vulnerabilidad reside en su aislamiento. Encuentran los recursos necesarios en los alrededores: hurgan entre las basuras, recogen colillas, coleccionan objetos perdidos, escarban en vertederos o mendigan mientras esperan turno para disfrutar de al menos una comida caliente al día; sin embargo, las violaciones y robos, habituales en los albergues nocturnos, o los atropellos a manos de intranquitos durante el día, los han convertido en una población reacia a pasar demasiado tiempo arriba.

Para establecerse buscan aprovechar los vacíos que ofrece el creciente automatismo de las estaciones que ha dejado tras de sí complejos, almacenes, salas de mantenimiento o espera, u otros lugares afines, totalmente abandonados por falta de uso o de personal para su mantenimiento, y que son fácilmente accesibles a través de agujeros hechos en las paredes de los aparcamientos cercanos, o a través del propio alcantarillado. Los campamentos se escogen por su impermeabilidad, ausencia de humedad, baja densidad de animales (insectos y roedores) y el calor que pueden ofrecer, cuestión que depende más de las zonas colindantes (otras estancias vacías, aparcamientos subterráneos o tuberías de vapor, etcétera), que de la climatología interna, pues los túneles son lugares fríos donde se acumula rápidamente la humedad que se filtra a través de la piedra y el cemento.

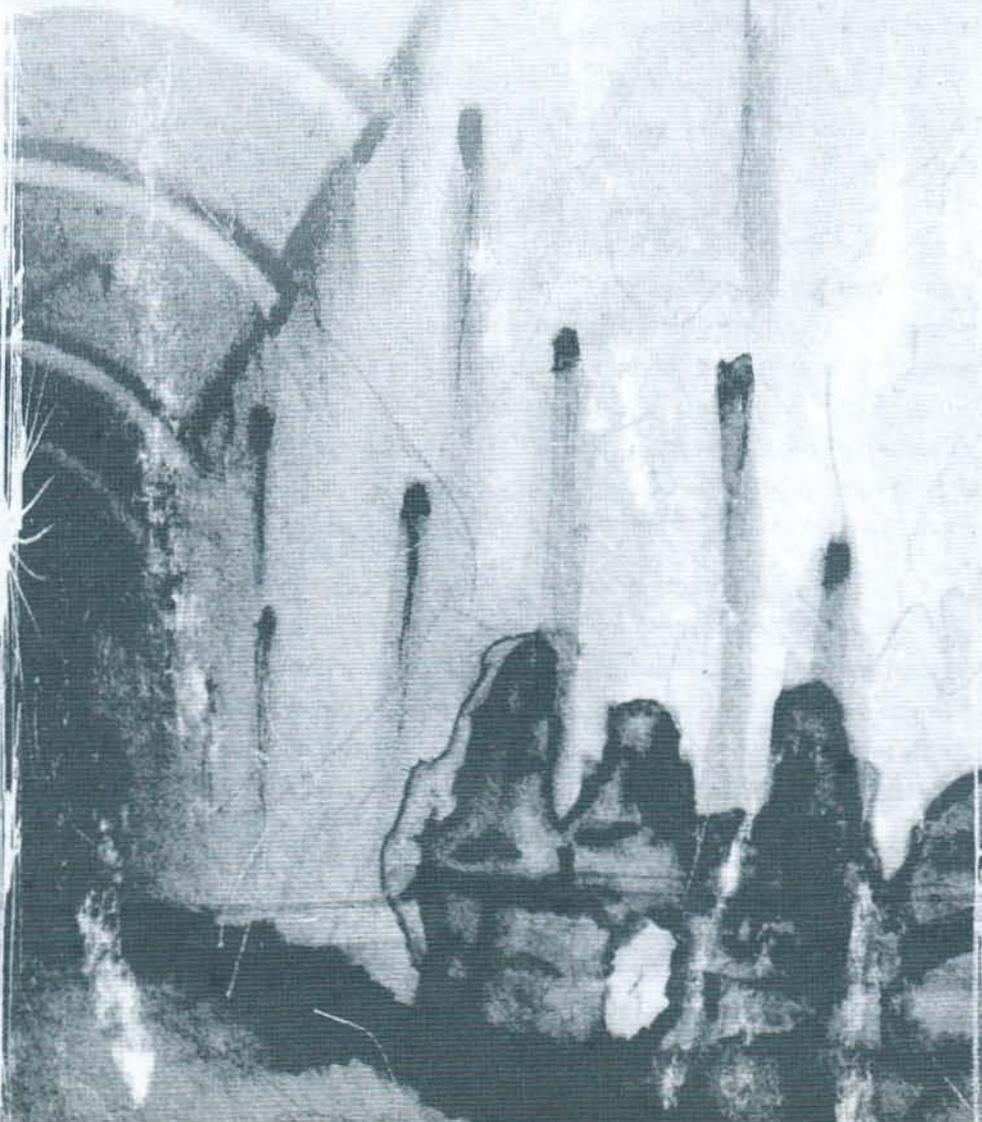
Cuando no es posible encontrar un lugar en condiciones, o los que hay ya están ocupados, suelen aprovechar los huecos de recodos o diferencias de alturas en algunos tramos, para confeccionar elevados habitáculos de madera o chapa a los que incorporan mobiliario de todo tipo que mejora su confortabilidad y que en caso de necesidad puede alimentar una hoguera, incluso electrodomésticos (una sencilla derivación de la corriente eléctrica permite ponerlos en funcionamiento). También ofrecen un buen asilo los viejos vagones que han podido quedar olvidados o cuya extracción no resultaba rentable.

Las paupérrimas condiciones de salubridad que ofrece el subsuelo, la terrible presión psicológica que ejerce sobre sus ya degradados habitantes

(constante estado de vigilancia, aislamiento sensorial, etcétera), origina que los túneles sean el trayecto final —o un paréntesis que puede durar varios años—, donde permanecer en compañía de sus mascotas, de pulgas, piojos y chinches, pero nunca la solución definitiva a una situación personal larvada en el mundo exterior, salvo para unos pocos elegidos o aquellos que han perdido totalmente la cordura.

A pesar de la inclinación natural al autoabastecimiento, los *topos* solucionan las posibles carencias que no han encontrado respuesta en el exterior, recurriendo a un sistema de intercambio en el que no suele intervenir el dinero (útil sólo afuera), de forma que se establecen relaciones comerciales primarias que ayudan a reforzar los vínculos y que dan origen a una serie de especializaciones que otorgan a cada individuo una función concreta, en cierto modo indispensable, que favorece la estabilidad interna en los corredores. Seguridad, espacio, herramientas, comida, tabaco, sexo, son monedas de cambio en este tipo de comercio donde, como siempre, el valor de las cosas lo establece la oferta y la demanda.

Ante las constantes agresiones de las que son objeto incluso en el interior de los túneles (brutalidad de los servicios de seguridad o policía, lucha por el dominio de zonas, ataques de células radicales que buscan entrenamiento gratuito, etcétera), algunos han decidido organizarse formando grupos homogéneos que se concentran en áreas no mayores de 2 kms² —con una influencia de 8 en el exterior—. Las comunidades (de entre 20 a 200 in-



Estad

dividuos), se mantienen atomizadas pero permanecen estructuradas hasta que se disuelven. Mientras existen, en ellas se elige democráticamente a un líder, el *alcalde* de la zona, quien será el encargado de negociar con la compañía del metropolitano, la policía y autoridades, o con los responsables de los servicios sociales o grupos altruistas que les hacen llegar ropa, medicinas y alimentos, organizando su reparto.

Entre sus cometidos principales está mantener un mínimo de orden y disciplina, aceptar o rechazar peticiones de incorporación, o dar órdenes que aseguren la cohesión para garantizar la defensa de los intereses comunales ante amenazas, agresiones, o la intromisión inoportuna de cualquier agente que pueda resultar desestabilizador, porque como en todo grupo social, existe un código ético y unas normas que definen quién es aceptado y quién no. Una vez se establece la mínima jerarquía indispensable, basta seguir las reglas para que se minimicen los riesgos de un altercado. A esta creciente estabilidad interna ha contribuido en buena manera la presencia de familias en su interior. Fruto de los cada día más abundantes desahucios, se han integrado lentamente, llegando incluso a escolarizar a sus hijos en las escuelas municipales de los alrededores (ocultando la naturaleza de su auténtico domicilio u ofreciendo como lugar de empadronamiento el del albergue más cercano), razón por la cual se replica una estructura muy similar a la que se articula en algunas tribus indígenas, donde todos cuidan de todos, y donde lo extraño se rechaza con descaro y violencia.

ón Fracaso 00:00

19

Conscientes del débil equilibrio en que viven, delimitan sus fronteras con un marco de recelo explícito que ahuyenta o previene a los intrusos, y que les anima a delatar o expulsar a cualquiera que lo ponga en peligro. Definido, a priori, por una masiva presencia masculina, las mujeres parecen ser poco habituales en el mundo de los túneles, al menos eso es lo que se trasluce en los informes oficiales: *"[...] a los riesgos que corren en el exterior, hay que sumar la indefensión que sufren en el interior. La oscuridad, la precariedad y soledad del entorno, el embrutecimiento que empapa el mundo subterráneo, no ofrece precisamente un buen acomodo a una indigente. Salvo casos muy raros, prefieren vivir en otros lugares antes que encerrarse ahí dentro [...]"*. Sin embargo, lo cierto es que el empeño por huir de las inhumanas condiciones que establece la sociedad del bienestar origina que sean muchas las que deciden asumir el riesgo.

Aunque puede parecer que lejos de las pocas posibilidades que ofrece la prostitución a los indigentes, algunos varones no dudarían en recurrir a la fuerza para calmar su instinto, la realidad ofrece otro resultado bien diferente: la pobre alimentación, las duras condiciones ambientales hacen que el ejercicio de la sexualidad tenga mucho más de inapetencia, suerte, onanismo, zoofilia puntual, u homosexualidad consentida o pactada, que de agresiones a varones y féminas.

Si la vida en el interior de los subterráneos es extremadamente dura para los adultos, para los pequeños es una trampa mortal (los que logran nacer

en el interior de las comunidades son defendidos con uñas y dientes), así, los nacimientos en el subsuelo suelen ser anecdóticos pues los servicios sociales o la policía, en cuanto detectan una mendiga embarazada o el llanto de una criatura, o ven a un niño abandonado cerca de las estaciones, proceden de inmediato a evacuarlos. Por ello, muy sensibilizadas, las madres suelen alumbrar en el exterior, en soledad, asumiendo el riesgo que acarrea o recurriendo a los servicios sanitarios gratuitos que ofrecen algunas clínicas cuando deciden abandonar al bebé para que pueda ser adoptado, o cuando tienen esperanzas de superar los interrogatorios y pruebas a los que las someterán antes de retirarles la custodia. Sin embargo, la cada vez más abultada, aunque fugaz, presencia de niños menores de 5 años en los subterráneos, sustenta una extendida leyenda que habla de comunidades que viven muy lejos de la superficie.

La decadencia, en sus niveles más extremos, sigue ofreciendo cuantiosos beneficios a un sistema que persevera en el ánimo de lucro, como si lejos de estar agotados los recursos en esta masa infame todavía fuese posible seguir exprimiendo sus despojos, porque alrededor de estas centrales del olvido se han desarrollado negocios cuyos beneficios crecen al ritmo de las necesidades que van emergiendo. Numerosos vigilantes del metropolitano, por ejemplo, sacan un sobregueldo cediendo el derecho a copia de las llaves que abren o cierran las puertas y candados de su jurisdicción. Los ferreteros obtienen buen rendimiento de la inversión vendiendo cuantas llaves hagan falta al módico precio de un dólar —de esta forma el indigente puede esperar a que cierren oficialmente su residencia, para abrirla y proceder a pasar la noche, o el tiempo que considere necesario—.

Por dos dólares, un *muerto de hambre* puede adquirir sin receta un antibiótico caducado en cualquier farmacia con la intención de combatir el irremediable galope de una sífilis, una gonorrea o una infección pulmonar. Por cinco, un barbero bien dispuesto le sacará una muela podrida, o realizará una sutura de emergencia. Cinco, también, es lo que cuesta que un veterinario sin escrúpulos ciegue a una perra, o un perro, y otros cinco cobrará por cortarle las cuerdas vocales para impedir que ladre, por supuesto sin anestesia.

Bastaría que escribiéramos en nuestro buscador de Internet las palabras adecuadas para atisbar la punta de iceberg de una actividad en alza, que recorre los suburbanos ofreciendo treinta pavos, una ducha caliente y un bocadillo, a cambio de la posibilidad de follar durante una sesión de grabación en video. Perros, gatos y ratas, capturados en el interior de los túneles, son adquiridos a bajo precio por los mataderos que suministran carne fresca a los restaurantes de comida rápida. Una vez descuartizados, su piel puede terminar cubriendo huecos en un abrigo de los numerosos que se confectonan en los talleres peleteros de Manhattan; su grasa como ungüentos; y los huesos, previamente pulverizados, como integrantes de compuestos mágicos contra la impotencia en cualquiera de las tiendas tradicionales de Chinatown. Las cucarachas, muy cotizadas, terminan como elemento sustancial en cualquier plato de un moderno restaurante exótico, junto a grillos o

alacranes o a sus parientes las mantis religiosas. Como sencillos ejemplos de la serie interminable de ventajas que se extraen de este inframundo, las mencionadas deberían bastar para poner el estómago del revés al más curtido, porque lo cierto es que la voracidad comercial que tiene en su foco al mundo subterráneo no pone reparos en sacar provecho de lo más tenebroso de la degradación humana.

Entre lo idiota y lo grotesco, podemos encontrar algunas muestras más: Turismo fotográfico con rutas elegidas por su hediondez, depauperación o por el interés peculiar de su *población autóctona*. Uso de ámbitos abandonados para la realización de conciertos e incluso para la celebración de fiestas de carácter *rave*, *gothic*, *urban* o *grunge*, que resultan muy excitantes, y que a tenor del número de asistentes parecen ser un auténtico éxito. Una abultada cuenta corriente abre las puertas para encontrar quien disfrace de indigente a su propietario, buscándole un lugar donde pernoctar; o quien haga de guía en una aventura de *alto voltaje* cuyo interés reside en que los clientes participen en una orgía entre la mugre mientras son observados por extraños y desconocidos *voyeurs*.

2004.

No hay peligro, nunca lo hay, sólo nuevas emociones para un mundo que ha perdido sus fronteras, y no nos referimos al que bulle en el



interior de los túneles sino al otro, porque la organización vela en todo momento para que las situaciones no lleguen demasiado lejos y puedan ser recordadas en voz baja a los postres de una buena comida, en una tertulia entre amigos, en el gimnasio, la pista de squash, o mientras se confeccionan un traje nuevo en Seville Road o la Quinta. También vigilarán para que no ocurra *nada* en las cacerías con derecho a fotografía de recuerdo, cuando los *monkey hunters*, armados con visores nocturnos y pistolas de *paint ball*, bajen a por sus presas. «No son idiotas ni descerebrados, sólo gente que lo quiere pasar bien sin hacer daño a nadie. [...] les pagamos y ayudamos de alguna forma a su bienestar...». Seguro que es eso.

Lejos de esta faceta lúdica que introduce los dedos en sus entrañas, o de la presencia de artistas del graffiti, misioneros del holocausto o milenaristas, estudiantes de sociología, psicología o arte que realizan estudios de campo como colofón a sus tesis, o de periodistas, lo cierto es que poco a poco se ha ido instalando en el interior de los subterráneos un miedo gélido que viene articulado en la cada vez más abundante presencia de extraños individuos que vienen atraídos por los beneficios ambientales o comunitarios, y que arrastran oscuras historias pasadas o presentes. Aprovechando la cercanía del exterior, y la insuficiente presencia policial, algunos delinquentes se acercan a las comunidades intentado rapiñar lo que esté a mano, o buscando una buena base de operaciones —como es el caso de bandas juveniles que han adoptado como nuevo este estilo de vida bajo la superficie, tal vez rememorando las extravagancias de los villanos de algunos tebeos de superhéroes—.

22

También tienen su cuota de presencia los enfermos mentales —desde pervertidos a esquizofrénicos pasando por todo lo imaginable en cuanto a degradación se refiere—. Drogadictos, alcohólicos y enfermos terminales de sífilis, SIDA o tuberculosis. La mayoría temen introducirse en los niveles inferiores o profundos, y se arremolinan alrededor de los grupos buscando un refugio pasajero en el que resultan un detonante. Expulsados, deambularán entre diferentes comunidades o formarán sus propios territorios, como los que existen bajo la Calle 28 y Canal Street (Nueva York), o en Dobryninskaya (Moscú): hervideros de problemas a los que no se atreve a bajar ni la policía. Los que no tienen miedo, o conciencia de tenerlo, comenzarán su propio camino hacia el abismo, perdiéndose en las profundidades.

Estac



Existe además otro miedo del que pocos se atreven a hablar pero que cobra forma entre verdades a medias, mentiras a medias, veladas transparencias, que adquieren una entidad inusitada a poco que se retire el velo que las cubre. Las leyendas subterráneas acostumbran a surgir de hechos irrelevantes que toman sentido a través de la paranoia de turno. Todas ellas hablan sin mencionar, refieren sin concretar, como ocurre con las que existen en el exterior (redes de tráfico de jóvenes especializadas en secuestrar carne tibia para nutrir los prostíbulos de occidente, a los soldados en misiones humanitarias, o a los harenes de algún jeque árabe. Ciudad Juárez y sus 500 enigmas. Niños y niñas que son utilizados para fines militares en un extendido sistema de alistamiento usado por guerrillas africanas o extremo orientales. Producción y comercialización de cine *snuff*, etcétera).

n Fracaso 00:00

En la que tal vez sea la más conocida se asegura que el SIDA fue esparcido en el interior del metro neoyorkino por hombres que vestían de negro. Otra cuenta que una periodista londinense (parisina según qué fuentes) desapareció sin dejar huella tras interesarse por los estudios sobre la hemofilia que estaba desarrollando una multinacional farmacéutica (cuyo nombre varía, lógicamente) utilizando como cobayas a mendigos instalados en los túneles. Otra más establece un negro paralelismo entre lo ocurrido en el teatro Dubrovka (Moscú, octubre de 2002) y un suceso anterior en dos años que desenterró 7 habitantes del metro, muertos por un extraño escape de gas que produjo náuseas, dolores de cabeza y molestias a varios usuarios de la línea Tsaritsyna-Kantymirovskaya.

23

Desconocemos los hechos que hay detrás de casi todas ellas, pero sabemos que en agosto de 2000, entre Tsaritsyna (línea 2), Kashirskaya y Kachirskaya (ambas de la línea 11, la última lugar de enlace con la 2) murieron por atentado más de 100 personas, y acabamos de conocer que este pasado mes de febrero ha ocurrido otro con 40 víctimas mortales entre las estaciones de Dobryninskaya y Avtasavodskaya, las dos pertenecientes a la misma línea. En menos de cuatro años, en apenas un corredor de 14 kilómetros de largo por 5 de ancho (zona de convivencia de las líneas 11 y 2), han tenido lugar dos atentados terribles y un suceso que no ha sido resuelto; siendo ésta, según datos oficiales, una de las zonas de mayor densidad de indigentes (es tan antigua como la Circular), nos supone tal vez comenzar a palpar el lugar donde radica el miedo glacial que la hizo detonar.

Nada tiene sentido, lo pierde, lo recobra y lo vuelve a perder enmascarando el rastro. Mientras en el tercer mundo basta con arrasar una aldea perdida para dotar al ejército de individuos que servirán para entrenar oficiales en las técnicas de extracción de información, o en la lucha contrainsurgente; y en el segundo, con raptar adolescentes o niños de las calles se asegura que el tráfico de órganos y sangre se encuentre abastecido y pueda resultar rentable (México, Bolivia, Perú, Brasil); en nuestro respetado primer mundo nos basta con creer que los guardianes del orden salen de las academias con la

pericia suficiente como para poder enfrentarse al terror que nos acecha y del que tienen el deber de protegernos; o que un *vacío legal* impide el justo juicio de los individuos que descansan sus despojos en Guantánamo o se fracturan en Abu Ghraib en nombre de la seguridad; o que los bancos de órganos y sangre se mantienen en límites razonables; o que las últimas experiencias en antibióticos y cosméticos se realizan sobre conejos y monos; o que antes de implantar una nueva técnica de trasplantes, los cirujanos experimentan en simios y cerdos.

No sabemos la localización exacta de la zona del metro moscovita que mandaron gasear durante la guerra o en los 70, aunque empezamos a sospecharlo. Si fuéramos Honecker y temiéramos, haríamos otro tanto, o enviaríamos a la policía política con artilugios artillados a recorrer los túneles. Pero si fuéramos más cautos y temiéramos, tal vez decidiríamos desatar infiernos en su interior, porque la gripe, en un lugar cerrado tiene una probabilidad 500 veces superior de transmitirse que en uno abierto. El gas sarín, en un lugar cerrado, elimina todo rastro de vida. Una explosión, en un lugar cerrado, lanza su onda expansiva con una fuerza inimaginable, por concentrada, comprimiendo el aire y sustituyéndolo por vacío, para replegarse de nuevo con igual violencia; su deflagración origina una bola de fuego que busca el aire necesario para su combustión, pudiendo recorrer varios kilómetros a una velocidad vertiginosa, dejando tras de sí un paisaje calcinado sin rastro alguno de oxígeno.

24 Intuimos que Andrew habría podido explicarnos lo que conocía. Tenía la clave, a la espera, tal vez, de que alguien pronunciara su auténtico nombre. Era un individuo joven que carecía de voluntad porque alguien se tomó la molestia de intervenirle el cerebro, cortando un par de milímetros del lóbulo frontal en una intervención muy delicada que tuvo que ser realizada con abundante despliegue de medios y por manos expertas, pues dejó sobre su sien derecha una cicatriz apenas perceptible.

En pocas líneas se desarrolla la hipérbole y se descifra la metáfora. No existe constancia de historia clínica anterior, no fue nunca reclamado. Sin voluntad no habría llegado nunca a Surrey Quays, ni se habría introducido en el interior del subterráneo, a no ser que alguien desconocido se tomara la molestia de llevarlo hasta allí. Tenía la respuesta, y de haber podido nos habría explicado lo que sabía, ayudándonos a comprender qué ocurre realmente en tantas estaciones vacías, oficinas, salas de espera, vías muertas, cambios de sentido, cementerios, estaciones de tranvía, letrinas, viejos servicios cegados al exterior, almacenes, muelles, refugios de la segunda guerra mundial, o en esas misteriosas cámaras subterráneas que permanecen ocultas sin que hasta el momento se conozca el uso preciso para el que se construyeron en lugares tan extraños.



[TERATOLOGIA]

-El agujero donde vivo es cálido y está lleno de luz; sí, lleno de luz. Dudo que haya en Nueva York, ni siquiera en Broadway, otro lugar más luminoso que este agujero. Ni siquiera en el Empire State Building o en la noche irreal de los fotógrafos. Pero no es una buena comparación, porque éstas son dos de las cosas más sombrías de nuestra civilización.

(«The invisible man», Ralph Ellison)

No vamos a explicar qué es un Juego de Rol, no creemos que haga falta decir que supone un entorno ficticio con soporte literario donde se representa la realidad de forma imaginaria y en el cual las acciones se resuelven mediante un sistema matemático de rutina aleatoria; ni que todos los participantes necesitan de todos, donde no hay que ganar a nadie y cuya arma principal será la imaginación, el diálogo y la interpretación. Primero porque ocuparía mucho espacio, y segundo porque este libro sólo lo has podido adquirir en una tienda especializada o ha llegado a tus manos a través de un jugador habitual, lo que supone que estás en contacto con nuestro mundo.

Así, explicar cualquier cosa resultaría una obviedad poco inteligente y una pérdida de tiempo, lo que no nos va a impedir establecer una serie de premisas que deberás cumplir —en caso de no hacerlo estarías jugando a otra propuesta—, porque aunque «Quidam JdR» sea un juego para fracasados no deja de tener unas reglas básicas:

Regla 1: los promedios se realizarán hacia abajo, eliminando decimales.

Regla 2: los jugadores no podrán adoptar para sus personajes identidades con anomalías psicológicas graves. El juego trata de individuos de carne y hueso sin expectativas ni recursos, que luchan por seguir reconociéndose como personas. Necesitamos que los PJs se mantengan dentro de un marco de lucidez, y por ello las mentalidades perversas o gravemente dañadas servirán, exclusivamente, para dar vida a algunos PNJs.

Regla 3: has sido elegido para responsabilizarte de llevar a buen puerto, y sin incidencias, nuestro trabajo. Eres el Árbitro de Juego (AJ).

Creación de Personaje

Para poner a tu grupo en situación resultará interesante que indiques cómo es la ambientación física donde van a desenvolverse. Para ello, elige una ciudad grande que disponga de un metropolitano con cierta antigüedad (los modernos ofrecen menos recursos narrativos), y esboza el *dungeon* donde se desenvolverán los personajes. Como ni las administraciones saben lo que hay debajo de sus calles, no te comas mucho la cabeza tratando de

buscar planos u otro tipo de recursos, haz uso de lo que se te pase por la imaginación, entre otras cosas porque en el mundo de los inadaptados nadie depende de referencias externas para su supervivencia, y algunos incluso han olvidado leer. Con tal de que tenga una mínima coherencia, bastará con que elijas una zona y una serie de entradas, para que el resto encaje sólo.

Puedes recurrir, por ejemplo, a mencionar películas que pueden ser fácilmente recordadas: «El coleccionista de huesos» (The bone collector) utiliza escenarios reales —refugio de *topos* y *yonkis*—, para las escenas dantescas que tienen lugar entre las enormes cañerías de vapor; la estación derruida que aparece al final, cerca de los muelles, también existe en realidad. En cualquiera de las películas que componen «Matrix», la ambientación caótica y sucia es abundante, así como evidentes son sus referencias a los ramales del alcantarillado. Ron Cobb para «Alien, el octavo pasajero», admitió haberse inspirado en los corredores de las estaciones de suburbanos y en los pasillos de los petroleros a la hora de diseñar visualmente las entrañas de la *Nostromo*. Dan O'Bannon, su guionista, recopiló comentarios y leyendas que circulaban en los sofocantes ambientes de los túneles abandonados, para definir y perfilar el terror que destilaría su alienígena. En «Horizonte Final» (Event horizon), donde las salas inferiores retratan las catacumbas de *Nôtre Dame*, bien se podría imaginar al AVE Madrid-Sevilla atravesando el enorme tubo que une la zona de mando de la nave con el núcleo que contiene el agujero negro impulsor...

26 Si necesitas enfocar mejor el ambiente menciona «El Rey pescador» (The fisher king), y «Muerte de un ángel» (The caveman's Valentine), que desde perspectivas opuestas narran el ocaso que sufren algunos triunfadores y describen su inmersión en el mundo de los inadaptados de manera bastante convincente y razonable, o «Mimic», o «Barrio», que disponen de escenas cuyo paisaje es el mismo que el de «Quidam JdR». Si no tienes suficiente tira de cinemateca porque hay abundante material que incluye escenas en el interior de los túneles de metropolitanos (The tacking of Pelham, Die hard: With a Vengeance, Predator 2, etcétera). Si necesitas imágenes aún más prometedoras, cuenta que existen estaciones (con sus dependencias y vagones) sumergidas tras el derrumbamiento de un muro de contención de un río, embalse o sistema de alcantarillado; o que hay exploradores ilegales que se adentran en los suburbanos con la intención de rescatar esculturas o tesoros atrapados por el tiempo bajo las vías o a su lado, porque no mentirías.

Generación

Antes de comenzar a desarrollar PJs conviene que menciones a tus jugadores que éste es el juego donde el resultado previsible será la derrota, para que todo el mundo lo entienda y nadie se sienta engañado. Una vez estén convenientemente situados, podréis iniciar el trabajo de generar PJs.

En «Quidam JdR», no hay Puntos de Generación ni se realizarán tiradas para adquirir niveles (salvo en un caso concreto). Todo el proceso de creación depende de la intención de los jugadores (en plural; el que avisa con antelación nunca puede ser considerado un traidor). Los personajes necesi-

tan estar basados en una historia personal muy elaborada —cuanto más consistente mejor—, que propondrá los aspectos físicos y mentales de su interpretación —las incidencias vitales que han dado forma a su pasado, lo dan a su presente y que estarán en la base de sus expectativas de futuro—. Con ella resultará sencillo valorar las Características en niveles que van del 1 al 10 (desde el mínimo indispensable, al dominio total), y que podrán ser elegidas libremente, siempre y cuando mantengan coherencia con la historia personal y la respeten escrupulosamente. Lógicamente (los jugadores no suelen ser idiotas), imaginamos que la mayoría se decantará por niveles entre 3 y 8, pero no temas que algún gracioso se cuelgue un 10. Tres de ellas (COO, REF y VOL) se obtienen a partir de los restantes, por lo que no merecen, de momento, más espacio.

Las Habilidades tienen valor narrativo —ayudan a realizar determinadas acciones reduciendo el nivel de Dificultad—, pero nada más, por lo que pueden ser elegidas sin más límite que tu criterio y el espacio reservado para ellas en la Hoja de Personaje.

Las Profesiones tampoco tienen relevancia salvo para justificar y explicar la existencia de alguna Habilidad, porque como comprenderás, haber sido abogado en el exterior tiene el mismo sentido que haber sido fontanero y decir que se dispone de un título de Derecho por Harvard. Como vamos a estar debajo de la alfombra, en el mundo de los que no supieron adaptarse, donde la mentira tiene el mismo valor que la verdad hasta que la realidad



pone las cosas en su sitio, los Rasgos (ventajas o desventajas) serán contemplados como simples matices, porque todo lo que se mueve ahí adentro huele a lo mismo y parece lo mismo.

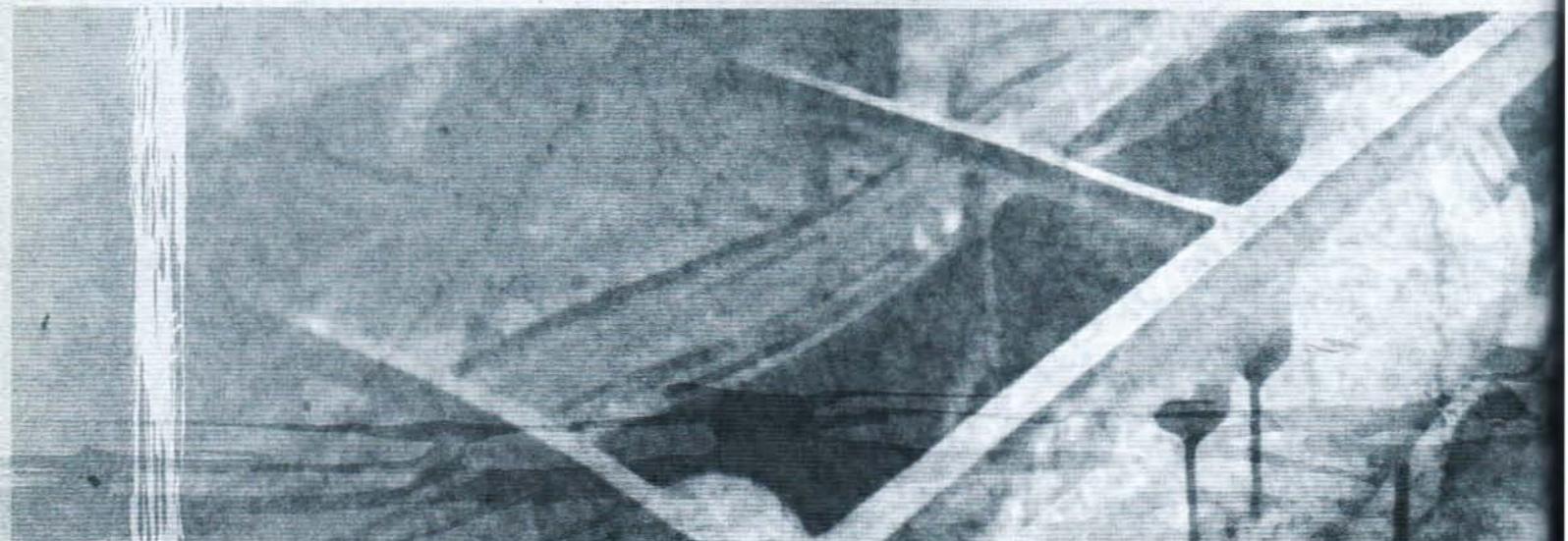
Las Hojas de Personaje Jugador (HPJ) las ponemos nosotros. Al final del libro puedes encontrar un original para que lo fotopies cuantas veces haga falta, hemos indicado claramente que permitimos la copia privada.

Historia personal (I)

Nada que no se ha tenido o anhelado, supone una pérdida; no es una alusión gratuita. Los personajes de «Quidam JdR», se sienten perdedores porque alguna vez tuvieron algo a que aferrarse (posesiones, trabajo, situación social o estabilidad emocional y física); por lo que tus jugadores deberán confeccionar las historias personales, inicialmente, haciendo hincapié en la época anterior al fracaso de sus personajes.

Estación Oscuridad

Este recurso tiene por cometido razonar la seguridad efímera que consiguieron, que no alcanzaron, o que perdieron sin saber exactamente cómo ocurrió, por lo que los jugadores deberán definir la situación familiar de sus PJs, sus ambientes de referencia, recuerdos gratos, estudios si los hubo, profesiones, aficiones, hábitos, posibilidades económicas, etcétera; y por supuesto sus descripciones físicas y mentales, con abundancia de detalles. En la fase de pruebas de juego de «Quidam», alguien presentó su historia en blanco porque su personaje era amnésico (existen muchos amnésicos pululando por el interior de los túneles abandonados), pero no se libró de hacer un ejercicio de imaginación para sustentar su PJ, porque si los jugadores eligen personajes muy jóvenes, adultos con vidas demasiado convulsas, o amnésicos, tendrás que pedirles que exploren sus posibilidades como si nunca hubiera tenido lugar el desastre que les impidió ser tal y cómo soñaron. Después, en sus respectivas copias de la HPJ, comenzarán a rellenar los espacios de la columna C1 (valoración inicial de los niveles en Car.), atendiendo a lo que podrían haber sido o fueron sus PJs, nunca a lo que son.



Características

Las Características (Car.) cifran, como en la mayoría de juegos, la naturaleza física y mental del Personaje.

Constitución (CON): valora su capacidad física, como resistencia ante agresiones o esfuerzos, o potencia imprimida a las acciones corporales.

Coordinación (COO): valora su habilidad motora como control del cuerpo, o de partes concretas de él, en movimientos amplios o puntuales. Su nivel se halla en el promedio de CON e INT.

Encanto (ENC): valora el aspecto físico del PJ, en términos de agradable o desagradable.

Inteligencia (INT): valora su capacidad para analizar situaciones en base a la información que aporta PER. Representa también a los sentimientos.

Percepción (PER): valora la capacidad de asimilación del entorno que lo rodea a través de sus sentidos (vista, oído, gusto, tacto y olfato).

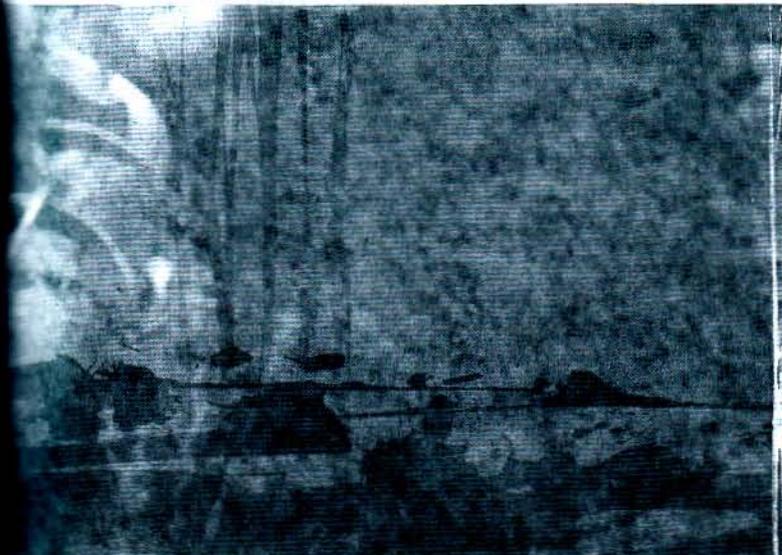
Reflejos (REF): valora su capacidad de respuesta ante situaciones puntuales. Su nivel se define por el promedio entre PER y COO.

Voluntad (VOL): valora la actitud psicológica del PJ, cuando resuelve acciones o problemas. Su nivel se encuentra promediando INT y PSI.

Psique (PSI): valora el aspecto inmaterial del PJ, su mente y sus facultades instintivas.

Historia personal (II)

Una historia personal, por muy bien que esté realizada, no dejará de ser nunca la expresión halagüeña de una realidad cruda que intenta pasar desapercibida. Concluida la fase preliminar pedirás a los jugadores que la amplíen, acometiendo el razonamiento de aquellos sucesos dramáticos en los que se vieron implicados, las razones y culpables que les impidieron rozar el éxito, los posibles factores desencadenantes de su fracaso, sus vicios, y por supuesto: cuánto tiempo llevan deambulando por las calles y cuándo decidieron hacerlo por el interior de los túneles.



Llegados a este punto, deberás valorar junto a cada jugador las posibles incidencias que origina la nueva información en la definición de las Características, en reuniones privadas, con la intención de aplicar el enfoque del presente a unas cifras propuestas según el pasado. Puede muy bien darse el caso de que te encuentres con algún aumento de valor —una buena defensa de la historia personal puede permitirlo—, o conatos de incendio verbal ante una diferencia de criterios, pero bajo la premisa de que en esta fase la voluntad

del jugador debe prevalecer siempre, estamos seguros de que sabrás sofo-carlos. Más tarde, sustituiremos los viejos valores por los nuevos (si hay novedades) en la columna C1.

Juguetes rotos

En un juego para triunfadores la intención del jugador debería bastar, al fin y al cabo, si hay que fracasar que sea con todos los honores... pero éste es el juego de los perdedores. Conocidos los primeros datos de la HPJ, deberás reunir a tus jugadores para pedirles que las lean en voz alta defendiendo los niveles elegidos para sus Características, como haríamos en una terapia de grupo o puesta en común, por turnos. Cuida y mimas hasta el extremo esta reunión, porque uno de sus objetivos es establecer los primeros vínculos afectivos (positivos o negativos) entre los PJs. La otra, dar nuevos valores a las Car., pero esta vez por consenso, o en su defecto por mayoría simple (en caso de empate, el voto del AJ vale doble), en votación a mano alzada. Has leído bien, el grupo va a influir abiertamente en la Creación de PJs a través de una valoración meramente subjetiva, adquirida en una miserable puesta en común de cuatro o cinco historias personales, totalmente ficticias.

Después de escuchar cada intervención, el grupo evaluará las principales Características (CON, ENC, INT, PER y PSI), una a una. Como es de esperar surgirán defensas numantinas, deserciones, pasos de facturas por viejas rencillas, o se establecerán alianzas durante las discusiones. Mantén la calma. La sesión puede no resultar divertida, o sí, pero a buen seguro será tremendamente esclarecedora, porque emergerán contradicciones, matices que ponen al descubierto debilidades y mentiras, y sobre todo se delatarán los auténticos miedos de tus jugadores, cuestión que te facilitará preparar partidas sugerentes si te tomas la molestia de ir apuntando lo que ocurre. Los nuevos valores, y los derivados para COO, REF y VOL, ocuparán el espacio reservado en la columna C2 de la HPJ.

32

Otros datos de interés

C3 deberá ser rellenada con el resultado de una sencilla operación: [valor en C2 - valor en C1 = valor en C3]. Como sólo nos interesan los resultados negativos en su valor bruto (sin el signo + ó -); desestimaremos aquellos que resulten 0 ó positivos, rellenando con una raya la casilla correspondiente.

C4 es la columna destinada a aquellas cifras que van a ser utilizadas durante la partida, por lo tanto sólo ocuparemos las casillas donde el resultado de C1 se repite o se ve aumentado en C2 (prevalece C2), dejando en blanco las que han arrojado resultados que ya aparecen en C3. Aunque pueda parecer complicado, no lo es. Básicamente la función de C4 se reduce a contemplar los valores máximos de C1 o C2, dejando en blanco las casillas que se han rellenado en C3, y que a lo largo de la partida serán las únicas que ofrecerán valores diferentes según sea la actitud del jugador (más adelante encontrarás explicación a esto).

La columna C5 queda sin explicación, de momento.



Puntos de Orgullo

La cabezonería o tesón del PJ a la hora de encarar una acción concreta, ejercerá una función dentro del juego a través de los Puntos de Orgullo.

33

Puntos de Orgullo (PO): valoran el empeño voluntarioso del PJ, su tenacidad o su amor propio. Su cantidad, inicialmente, será igual al nivel de VOL.

Circunstancialmente, el PJ podrá gastar uno o varios POs (avisando antes de abordar la acción), reduciendo en tantos niveles la Dificultad como POs gaste. Si la Dificultad es ya de Fácil, sumaremos 3 al resultado del dado por cada PO puesto en juego.

Los Puntos de Orgullo se gastan fácilmente y son muy difíciles de recuperar. Una acción impecablemente resuelta, un gesto memorable, tres resultados consecutivos de 20, etcétera, serán las circunstancias que permitirán al Árbitro de Juego otorgar POs; por contra, la obtención de un 1 en determinadas acciones donde un fracaso de tal calibre sea como para incluirlo en un anal de despropósitos con mención especial, puede suponer la pérdida de 1 PO aunque no se haya utilizado.

Daño y Estrés

Las aventuras en «Quidam JdR» darán lugar a una serie de circunstancias que originarán la paulatina degradación del organismo del PJ (todavía más); daños directos que incidirán en su motricidad, percepción, estado emocional, intelectual y psicológico.

Puntos de Shock (PS): valoran el efecto inmediato de las agresiones físicas o mentales —10 PS corresponden a 1 PD o a 1 PE—.

La pérdida de PS reduce el margen de defensa del individuo. En términos de juego se valoran bajo dos prismas: en combate, caídas o accidentes, la eficacia de la agresión vendrá cuantificada como:

Puntos de Daño (PD): valoran los daños físicos y se cifran en 10 como asumibles por cada PJ.

En situaciones de agresividad ambiental o psicológica, o cuando el suceso supere la capacidad de entendimiento del PJ, la eficacia de la agresión vendrá cuantificada como:

Puntos de Estrés (PE): valoran los daños mentales y se cifran en 10 como asumibles por cada PJ.

Dado que consisten en ejercer de almohadilla o colchón de aire frente a las agresiones, su completo agotamiento no supone la muerte o la locura del PJ, sino su antesala. Resumiendo. Cada PJ dispondrá de 200 PS, repartidos en dos campos (Daño y Estrés; 100 PS cada uno).

Experiencia

Para qué vamos a engañarnos, si este es el juego de los fracasados, disponer de Puntos de Experiencia (PXs) supondría dar alas a un esfuerzo que a la postre no serviría de nada. Cuando los jugadores terminen con éxito una partida bastará que les dejes descansar lo suficiente, al fin y al cabo, en «Quidam JdR» la *recuperación* física y mental vale su peso en oro.

Pertenencias

A pesar de estar inmersos en este submundo de los que nada tienen, los Personajes podrán disponer de propiedades que les faciliten la estancia y supervivencia en su interior. Ropa de abrigo, cajas de cartón, carros de la compra, transistores, relojes, cachivaches, libros, bolsas, navajas, palos o barras de hierro, etcétera, serán considerados como tales, y deberán estar presentes en la HPJ para poder ser utilizadas; en caso contrario deberán buscarlas, y te aseguramos que la cosa no resultará nada fácil.

Por último, deberán guardar en sus bolsillos un dado de 20 caras (d20), porque sin él no podrán hacer nada en este juego.



[NIHIL OBSTAT]

«[...] las guerras secretas del hombre contra el hombre, las crueldades oscuras, los prejuicios, las injusticias establecidas, las reacciones subterráneas de la ley, las evoluciones secretas de las almas, las vagas agitaciones de las multitudes, el hambre, los descalzos, los desarmados, los desheredados, los huérfanos, los desgraciados y los infames, todos los espectros que vagan en la oscuridad... ¿Es la cara subterránea de la civilización, porque es más profunda y oscura, menos importante que la otra? ¿Podemos decir que conocemos la montaña si no conocemos la caverna?»

(«Les misérables», Victor Hugo)

Oscuridad, océano de luz, de hielo. De fuego. 1992, suenan los primeros tambores de guerra en el interior de las zonas desocupadas de los suburbios. Dee Newit (corresponsal del Washington Post) cubre las revueltas raciales originadas en Los Ángeles tras la sentencia que exculpa a los policías que propinaron una brutal paliza a Rodney King, convirtiendo las calles en un abierto campo de batalla donde se enfrentan blancos, negros e hispanos en una espiral de violencia que parece no tener fin.

Herido fortuitamente de bala en un hombro, Newit se recupera en una habitación del Northridge Hospital cuando decide estirar las piernas. El paseo —sin duda también su instinto periodístico— le lleva a la zona de urgencias. Sumergido en el caudal anónimo de los pasillos, tratando de localizar a quien quiera aportar algún dato interesante sobre lo que está sucediendo afuera, no repara en un joven afroamericano de elevada estatura y aspecto sucio, que avanza hacia él y que a punto está de llevárselo por delante de no evitarlo una fuerza invisible que lo suspende en el aire para depositarlo mansamente a los pies de la pared.

Si en un primer momento el suceso parece no tener demasiada importancia (la medicación y su estado físico han podido provocar la alteración sensorial que ha experimentado), al día siguiente cobrará un inusitado valor —los diarios matutinos se hacen eco de que había sido localizado cadáver a primeras horas del día anterior en uno de los ramales más antiguos del metro, y que más tarde, previo traslado provisional al Northridge, al menos doce personas testimoniarían haberlo visto abandonar por su propio pie la institución—, hasta el punto de convertirse en el detonante de un extenso trabajo en el que invertirá tres años durante los cuales deambulará de una punta a otra de los EE.UU. investigando los fenómenos paranormales que surgen de los nichos sociales más degradados, y las ramificaciones civiles y gubernamentales que se interaccionan con ellos... hasta que le sobrevino la muerte en un accidente de tráfico en 1996.

Bonita historia para un preludeo, lástima que sea una simple pantalla de humo montada con bastante inteligencia sobre un suceso real (Los Angeles Times de 28 de abril de 1992; y «The Wonder», donde aparece de forma novela-

da), porque todo indica que *Dee Newit* es el seudónimo utilizado por un grupo activista desarticulado por el FBI en 1997, que durante los cinco años anteriores había denunciado la vigencia del programa MK-Ultra (CIA), a través de la Sección 916, y la existencia en el subsuelo (o en los lúmpenes degradados de las grandes ciudades) de individuos con capacidades tan extraordinarias como para movilizar los recursos más oscuros de las administraciones —sobre el impacto de esta labor baste remitirnos a los numerosos extractos del inexistente «916 Confidential» (incluso capítulos enteros) que circularon y se hicieron habituales en la literatura afin de mediados de los 90, llegando a ser mencionados por Tsemenis, en su trabajo crítico; Murdock en sus conclusiones sobre la desaparición del agente Buckley; o Landis en sus investigaciones sobre el Proyecto Aquarius (MJ-12)—.

Sin embargo, no sería justo pasar por alto que la divulgación antropológica, a mediados de los 70 (Carlos Castaneda, fundamentalmente), y los intentos por abordar la psicología desde otras ópticas (J. E. Mack, etcétera), tuvieron una gran incidencia en el origen de la mayor parte de la información que aflorará a partir de ese periodo. Ahora bien, los informes anuales de los programas HELP y ADAPT de Nueva York, o el AHSA de Moscú, siguen reflejando la existencia de individuos especialmente dotados y rodeados de circunstancias cuando menos extrañas. Nadie se atreve a definirlos como locos —atribuyendo las anomalías que les rodean a su influencia personal, incluso a aspectos mágicos difíciles de sostener—, todo el mundo conoce dónde comienzan sus territorios, y nadie se muestra ajeno al temor que produce su presencia (intuida, real o imaginaria), porque siempre se les atribuye una constante de exclusividad que los hace extraordinarios.



Aunque el reflejo de estos inquietantes despojos se desmenuza en sus páginas desde un único y aplastante punto de vista clínico —detonante o circunstancia de los desequilibrios analizados (ADAPT y AHSA ofrecen ayuda psiquiátrica para la recuperación de inadaptados, aunque han sido muy contestados por su posible contribución al desarrollo privado de fármacos, terapias o técnicas quirúrgicas)—, hay quien no deja de entrever los efectos de una exposición masiva al ácido lisérgico (LSD) u otro tipo de psicotropeo, pero con todo, son pocos (por no decir ninguno) los análisis que refuerzan la teoría de Newit.

Por no dejar de ser sinceros, si es cierto que desde 1939 hay constancia del interés de los servicios secretos soviéticos por los chamanes (con yucairos, chukhis, buriatos, tungus, nenos, etcétera), también parece venir de antiguo en EE.UU. (con cheyenes, hopis, pueblo, yupics, mohaves y huícholes mejicanos, fundamentalmente). Este peculiar interés por la práctica más ancestral de nuestro planeta, ha dejado abundantes rastros documentados donde se percibe su evolución hacia el estudio de sujetos extraídos del subsuelo —en Orel (junto a Ehlma y Kazan, bastión de la investigación psiquiátrica del 5º Directorio del KGB), se comenzaron a desarrollar, a finales de los 60, experiencias con indigentes que habían exteriorizado alteraciones sensitivas o mostrado algún tipo de percepción extrasensorial (Programa Leshii, activo en 1993); y en EE.UU., por las mismas fechas, se da comienzo a una exhaustiva investigación paralela (Programas Big Foot y Edge 3, integrados en el Proyecto Often de la CIA)—.

Gran Kahuna, chamán

39

Independientemente de que por la época nos hallemos en plena efervescencia de proyectos secretos a uno u otro lado del telón de acero —los comentados, el Citadel británico, o el Pilgrim americano (tocado tangencialmente en la segunda temporada de «The X-Files», en el capítulo Sleepless)—, y admitiendo que sabemos relativamente poco del calado y desenlace de la mayoría de ellos (obviamente), hay que destacar que el enorme esfuerzo realizado por las administraciones no parece fruto de la improvisación ni del espíritu de aventura. Si bien en occidente debemos esperar algunos años hasta que se vaya desclasificando la documentación relativa a aquel periodo tan rico en *idas de olla*, en el caso ruso hemos tenido suerte. Arkadii Serginski sirvió como psiquiatra militar en Ehlma hasta 1990, momento en que abandonó la URSS a través de Polonia para entregarse a la inteligencia francesa y comenzar una nueva vida que se desvanece un año más tarde (seguirá trabajando, seguro). Sus declaraciones a los responsables de la DST (varios fragmentos aparecen en la obra «Pellegrin» de A. Durand) detallan la actividad del 5º Directorio del KGB sobre chamanes, entre 1970 y 1987, de la que se extrapolaban consecuencias útiles a los agentes del 2º y 8º Directorios.

Pero antes de continuar debemos enmarcar lo que antropológicamente se considera chamán, tratando de establecer las líneas generales que harían factible su existencia en ambientes degradados.

Por chamán (*sha-man*), brujo o hechicero, se conoce a un individuo (con independencia de su sexo) que entabla relación con el más allá a través del control de espíritus afines, o la doma de espíritus adversos —no es un *médium*, mero agente pasivo—, a través de rituales precisos que incluyen ayunos, vigiliias, exposiciones a la hipoxia o al cansancio, o en los que intervienen la utilización de alucinógenos (variable según zonas de estudio), y cuya confluencia faculta el alcance del estado de trance idóneo —propiciado por el aumento de azúcar en sangre y su incidencia en el córtex cerebral— que permite al sujeto mediar en la frontera entre el mundo real y el otro, pudiendo pasar de uno a otro lado con la misma facilidad con que nosotros cruzamos una calle.

En contra de la aparente distancia insalvable que hay entre la actividad ancestral y la que parece ocurrir en las zonas más profundas de los túneles, hay que admitir que estas últimas ofrecen un cúmulo de circunstancias que harían las delicias de un chamán indígena a la hora de facilitar su entrada en trance: la baja calidad del aire; las prolongadas exposiciones a dietas hipocalóricas o con carencia de proteínas, incluso a ayunos forzados; la inactividad sexual; la alteración del sueño por la ausencia de referentes cotidianos, y un largo etcétera, establecerían el marco ideal donde afloraría una personalidad predispuesta. Y si tratamos de hallarla, tampoco habría que alejarse demasiado. Bastaría echar un vistazo a la descripción que hace la psicología de las consecuencias funestas que acarrear las presiones desmesuradas y el aislamiento sensorial, o los procesos graves de deterioro relacional, sobre el ser humano —inherentes a la vida bajo el asfalto y modelos utilizados en la extracción de información (Doctrina Bulgarin, Manual Kubark, etcétera)—, y a cómo estos pueden resultar asumibles para algunos sujetos, derivando en una intensificación de los mecanismos más profundos de la psique con capacidad para alcanzar una sensibilidad altamente agudizada —E. Fromm ((*The anatomy of human destructiveness*) y Edward F. Aboud (*Underground man*)—.

40

Como quiera que bajo las calles aflora un claro paralelismo entre el regresivo ambiente reinante y el de las sociedades menos avanzadas del globo, no parece descabellado asociarlo a la posible existencia de arquetipos animistas como los que perviven en la selva amazónica, la estepa siberiana o en aquellas poblaciones indígenas que apenas han traspasado la frontera del neolítico, donde el chamán ocupa siempre un lugar sacralizado por la comunidad y normalmente alejado del núcleo social, porque este modelo también se reconstruye, milímetro a milímetro, en el subsuelo. Con todo, si el ejercicio de sacralización de la realidad ha sido el aspecto más destacado del chamanismo —de las dotes como guías espirituales y de su función como sanadores o alteradores del entorno (actuando sobre la meteorología, fauna, flora y humanos) existe abundante información—, no debemos soslayar el hecho de que los chamanes también actúan como *guerreros en la sombra* para defender a su comunidad, porque ello justificaría el interés mostrado por las administraciones, aclarando en parte los sucesos ocurridos en el interior de algunos suburbanos norteamericanos a partir de finales de 1992, y dando explicación a tanta cámara oculta con visos de haber sido utilizada para albergar material electrónico altamente especializado.

Por precaución no vamos a ser nosotros quienes demos el paso de cruzar tan fina línea. En la Introducción hemos descrito el 95% de la población que vive bajo las calles desgranando los elementos que configuran las comunidades y grupos, incluso el catálogo extenso de personalidades que la nutren, también hemos hablado del variopinto escenario de intereses que rodean esta parcela del infierno.

Loretta Bring entrevistó para la televisión (ABC, 1993) a un *homeless* que había sido sacado de los túneles por la policía de Los Ángeles tras las trifulcas ocurridas en sus interior entre grupos armados e integrantes de las comunidades suburbanas. El frágil anciano de aspecto venerable que permanecía sentado en una silla frente a la cámara, mirando al suelo, era considerado entre sus compañeros como un líder espiritual rodeado de leyendas, al que conocían como Crazy Horse por su origen indio —no existe constancia de que ejerciese de chamán antes de entrar en los túneles—. A la pregunta de la periodista de por qué no era capaz de realizar las hazañas que se le atribuían, contestó mansamente: *«aquí afuera no puedo»*. La escueta contestación puede no parecer relevante, o sí, pero el caso es que materializa una de las premisas fundamentales del chamanismo antropológico. Desde Eliade a Shirokogoroff, pasando por Lévi-Strauss, Chaumeil, Netchaiev, etcétera, se ha resaltado la extrema dependencia que existe entre el ejercicio mágico y el ambiente de referencia.

41

En el informe de 1993 de HELP (Nueva York), se refiere la ayuda médica que tuvo que administrarse a una docena larga de indigentes de Grand Central como ejemplo del nivel de violencia sufrida a manos de pandilleros o grupos fascistas. Lejos de encontrar abundancia de heridas por armas de fuego y blancas, o por golpes (que de todo había), lo que destaca son las alteraciones sensomotrices, las quemaduras superficiales y los fortísimos dolores de cabeza acompañados de náuseas —la documentación complementaria aporta una serie de datos que parecen entresacados de las páginas de un libro de fantasía épica, pero que mantienen un mismo hilo conductor: *un grupo armado se introduce en la zona y es desalojado por los sombras*—.

Como quiera que no es la intención de este libro establecer un corolario de circunstancias extrañas a las que enhebrar las correspondientes explicaciones (rationales o irracionales) —de las que los innumerables vertederos de Internet o las revistas pseudocientíficas nos tienen tan acostumbrados—, tenemos la obligación de resaltar algunas evidencias que nos eviten zozobrar en las rompientes de este territorio de sorpresas.



Ravel Gonzales contaba 21 años cuando entró a formar parte de los Guardian Angels —organización creada en el 79 por Curtis Silwa con la intención de proteger a usuarios de metropolitanos y viandantes—. Según relata en su infumable hagiografía («I, Guardian Angel», editada por R. Columbus mientras cumplía condena en Attica State, por homicidio) la primavera de 1993 estaba siendo bastante dura y habían sido puestos en estado de alerta ante los continuos hostigamientos que sucedían en los alrededores de Grand Central.

En compañía de otros dos integrantes de la organización se introdujo en los túneles y del relato de lo sucedido destacan frases como: *«uno de esos tipos que te hielan la sangre pero nunca ves», «no podía verlo pero sabía que estaba allí, en el techo, pegado al cemento como spiderman», o «La zona se llenó de punteros láser y visores infrarrojos. Otro se movió arriba, luego saltó y atravesó el túnel para encontrarse con el primero, a pocos metros de donde estábamos. Entonces sonaron los primeros disparos, no antes»* (en referencia al enfrentamiento que originó el fallecimiento del agente de policía W. Brennan, y de cuya muerte fue acusado), o *«escapé como pude, aturdido, como si alguien me hubiera golpeado con un bate de béisbol.»*

Jennifer Toth, en su libro «The mole people», dispensa un capítulo entero al denominado Ángel Negro, un hombre de raza blanca, pequeña estatura y pelo engominado que vivía en 1993 bajo la estación Grand Central y que no tendría la importancia magnética que le atribuían en su mundo si no fuera porque las ratas y cucarachas le huían, las radios de la policía dejaban de funcionar cuando se acercaban a su territorio y la temperatura ambiente bajaba algunos grados a su alrededor. Por lo demás se le suponía un tipo astuto que decía creerse la encarnación de Satán y dueño de los túneles, y que además manejaba el miedo a su total antojo —*«Domina el arma más poderosa con que se puede contar en los túneles: el miedo y la inquietud que provocan las característi-*

cas del entorno [...]—, hasta el punto de que algunos compañeros de zona le llevaban comida por temor a lo que supondría no hacerlo. Uno de ellos, al referirse a él, afirmaba tajante: «*Todo lo que necesitas saber sobre ese tío es que es mejor no acercarse a él*». En el mismo libro, otro *topo*, Jamall, admite haber estado en la guarida del Ángel Negro pero su percepción personal sobre el lugar queda suspendida en el aire al referirnos la autora su relato en los siguientes términos: «*[...] todavía es peor el Precipicio del Fantasma, que descubrió al final de una galería natural, una especie de caverna que se abre a media altura de un precipicio escarpado al pie del cual discurre un río, seguramente el Harlem a su paso por el Upper West Side*». Jamall continúa (ahora en primera persona): «*Son como pájaros. Casi ni se ven. Entre ellos hablan con ruidos como de aves o el sonido del viento. — Suelta un chirrido sordo para imitarlos—. Era un sitio muy raro —añade, refiriendo historias de sacrificios humanos y de canibalismo—. Pero no me quedé lo suficiente para ver qué pasaba.*»

Descripciones de este tipo abundan en la tradición oral de los túneles (sombras que se pegan a los techos, hombres-pájaro, gárgolas ambulantes, sombras densas como enjambres de moscas, extraterrestres, etcétera), y son tan comunes en los informes oficiales como los niños en un parvulario.

Si «*Quidam JdR*» fuera un juego para triunfadores y adoptásemos un modelo *paranormal* para su explicación, deberíamos destacar las afinidades que se resaltan en todos ellos (bajadas de temperatura, fallos en aparatos electrónicos y linternas, fríos intensos e inexplicables, etcétera; zumbidos en los oídos, pérdida de equilibrio, dolores de cabeza, etcétera), destacándolas como prueba evidente de que *existe* una causa no racional, pero no hace ninguna falta, porque para resolver el asunto de una manera más ortodoxa tampoco es necesario irse muy lejos: la pobre calidad del aire o las habituales fugas y condensaciones de gas, pueden estar en la base racional de las alteraciones perceptivas, y la simple existencia de una red cercana por la que circule una fuerte corriente eléctrica en las alteraciones térmicas (fenómeno asociado a la convección que se da cerca de los campos magnéticos), los dolores y zumbidos de cabeza, y desde luego en la disuasión ejercida sobre roedores e insectos.

43

Gran Kahuna, chamán

Sensibilidad agudizada y muchas veces enfermiza. Intensificación. Platón y el mito de la caverna, Dante y su infierno. El subsuelo como recurso y metáfora... Gran Kahuna, el chamán que cabalga las olas...

Serginski contó a los oficiales de la DST que lo interrogaron, cómo a finales de septiembre de 1986, un visor remoto embarcado en un submarino nuclear —en la URSS se experimentaba con ellos desde 1936, y en EE.UU. oficialmente desde el 72— sufrió un *apantallamiento agresivo* frente a las costas de Nueva York por parte de una entidad que interceptó su visión arrastrándola hasta el interior de una especie de sótano o túnel abandonado. El agente alcanzó a dibujar compulsivamente (escritura automática) lo que parecía un brujo con los brazos abiertos alrededor del cual revoloteaban

algunos pájaros negros, mientras le asaltaba una crisis nerviosa que derivó en una situación de pánico con desenlace fatal. Durante los días siguientes el submarino se convirtió en un auténtico infierno del que nadie salió.

Dejando de lado que una de las leyendas urbanas que afectan a Grand Central afirma que bajo el Empire State existe una base extraterrestre con el consentimiento del gobierno, merece la pena que contrastemos lo dicho por el psiquiatra ruso con lo que se trasluce en una entrevista publicada en la revista NewsWeek en 1992: M. Thousand, apodado por sus compañeros *ministro del aire*, fue entrevistado a raíz de su jubilación como trabajador de la ESCO (agencia del gas de Nueva York). Entre las numerosas anécdotas que salpican el artículo, una describe un suceso que tuvo lugar en un vieja estación de válvulas convertida en habitación de indigente. Lo peculiar del gélido lugar era que desprendía un fuerte aroma a almendra cruda y había gran cantidad de plumas de cuervo por el suelo. Llegaron allí —él y su ayudante— tras recorrer varios ramales del alcantarillado bajo el Bronx, y cuando estaban atravesándolo su compañero se quedó paralizado. Thousand, a quien le dolía la cabeza, supuso que el inquilino del lugar había hecho acto de presencia y se dispuso a ofrecer las explicaciones pertinentes, o como otras veces, un puñado de dólares; pero el caso es que a la luz de las linternas no parecía haber nadie... Casi transparente, una figura humana se dirigió hacia ellos con paso firme. Thousand afirma que salieron precipitadamente por donde habían entrado, mientras escuchaban a su espalda una rotunda carcajada que todavía le asalta en alguna pesadilla.

44

Imaginemos un lugar tan oscuro que nuestros ojos tuvieran que dilatar completamente sus pupilas para intentar rescatar algo de luz de una penumbra inexistente. Inventemos una paradoja donde fuese posible no ver a nadie en varios días, semanas, meses, como si fuéramos los únicos habitantes de este planeta pero intuyéndonos constantemente vigilados. Pensemos por un momento que somos capaces de vivir en ella manteniendo un mínimo de cordura, dispuestos a habitar en su interior durante un largo periodo de tiem-



po sin más compañía que nuestros recuerdos, sabiendo que lo que hay delante no nos espera con los brazos abiertos y que lo que hay detrás abrirá los suyos para destruirnos. Vayamos más allá, hasta dibujar un espacio aún más indefinido que el propuesto, cuyos límites físicos y compañías sólo fueran asequibles a través de leves vibraciones del aire, fugaces contactos, olores, ecos o sonidos, o la silenciosa frecuencia que abre nuestra mente y la eleva a la categoría de sexto sentido.

Avanzamos a través de la espesa capa de polvo, mugre y piel muerta que se amalgama sin línea divisoria con la porquería acumulada sobre paredes, muros, zócalos y raíles de las galerías más olvidadas...

Nada de lo dicho tendría un mínimo sentido si no fuera porque un biólogo especializado en la conducta de roedores llamó precisamente *Quidam* a la extraña habilidad que mostraban algunas ratas cuando parecían hipnotizar y dominar desde la distancia a un incauto compañero, antes de devorarlo; o porque en el interior de los túneles, donde la gramática y la ortografía han perdido su significado elemental, *Quidam* define el territorio preciso donde conviene no entrar, y una «Q» grabada en un dintel, una pared, o pintada sobre la cubierta del mecanismo de un cambio de agujas, advierte de la existencia de una frontera que es mejor no cruzar.

Puede que se trate de una intensificación de *algo* que todos llevamos dentro pero que destaca sólo en unos pocos, o una energía similar a la que *activa* en chamanes y hechiceros de medio mundo. Pyankov lo define como un flujo estable del que es posible extraer la potencia necesaria —una red eléctrica de tipo doméstico, a la que se puede conectar desde un molinillo de café hasta un compresor, siempre y cuando se disponga del rectificador adecuado—, pero nosotros no lo sabemos con certeza ni pretendemos imponer un criterio definitivo al respecto. Lo que sí sabemos es que huele a almendra cruda cuando está presente, y desde luego, que ya va siendo hora de que te acostumbres a su olor porque los personajes van a poder utilizarlo, sentirlo, jugar con él, y desde luego, morir entre sus garras.

Quidam

QUIDAM es la única herramienta en «Quidam JdR» cuya adquisición no depende de la voluntad del jugador; una habilidad (entendida en su sentido tradicional) que en este juego adquiere el rango de Característica. Su cuantificación nos ofrece dos perfiles:

Puntos de Quidam (PQs): se utilizan para modificar puntualmente algunas Car., elevando el valor de C3 hasta el de C1 —sin excederlo nunca, y sin que los valores secundarios (PO) sufran alteración—; también permiten adquirir Focos de Quidam (FQ) y Habilidades Especiales (FXQ),

Nivel de Quidam (NQ): permite conocer el nivel funcional de las diferentes frecuencias de QUIDAM (Focos).

Obtendremos estos dos valores tras realizar una tirada aleatoria (d20), enfrentando el resultado a la única Tabla de Adquisición de este libro:

d20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
PQ	1	2	3	5	8	13	21	34	55	89	144	233
NQ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Utilizando PQs

Para modificar las Características (C3>C1), los PQs se apuestan. Además de disponer de suficientes, bastará con indicarlo de manera previa a las acciones, perdiendo 1PQ en concepto de *derecho de apuesta*.

La columna C3 nos indica exactamente cuántos PQs debe gastar el jugador (+1, por *apuesta*) para utilizar la Car. correspondiente al nivel propuesto en C1. Sin embargo, habrá situaciones en que esta diferencia supere los PQs disponibles, entonces se cifrará el valor deseado en cuantos niveles permitan los PQs puestos en juego (-1, por *apuesta*), y se apuntará en C4.

Ejemplo: un jugador definió CON a nivel 6. Después de la reunión con el AJ decidieron elevarlo a 7 (7 será el valor en C1). Posteriormente, el grupo lo rebajó a 3 (aparecerá en C2). En C3, deberá aparecer 4 [7-3=4], por lo que si el jugador quiere que su PJ utilice CON a nivel 7, deberá gastar 5 PQs (4+1 por apuesta), pero como sólo dispone de 3, lo máximo que alcanzará será 5. Decide ser cauto y apostar 2, lo que situará CON (en C4) en un valor de 4 sobre él se realizará la acción.

Niveles de Quidam

Para usar un Nivel de Quidam (NQ) es necesario disponer como mínimo del número de PQs marcado en la tabla, por ello, la rutina de estabilizar Características originará descensos de NQs.

Ejemplo: un PJ con NQ11, dispone de 144 PQs; si gasta 2 (mínimo), pasará a tener NQ10 con 142 PQs (89 correspondientes al nivel y 53 sobrantes).

Como en «Quidam JdR» también es posible acumular PQs, esto supondrá las correspondientes elevaciones de nivel.



Un jugador podría seguir elevando NQs acumulando PQs, pero como cada valor es el resultado de la suma de los dos anteriores, para alcanzar NQ13 necesitaría 144 más que en NQ12; caso de lograrlos, harían falta 610 más para llegar a NQ14; etcétera... Si te encuentras con algún loco que quiere continuar *creciendo*, lo mandas a jugar a la nueva edición de MUTANTES (Edge Entertainment), porque tiene madera y posibilidades.

Pérdida y recuperación de PQs

Los PQs desaparecen fácilmente y el jugador está en su derecho de gastar todos los PQs de su PJ, sin embargo, esta situación es irreversible —disponer de al menos 1 PQ es indispensable para recuperar o acumular PQs, aunque en la práctica implique no poder utilizarlo—.

Se pierden o mantienen dependiendo del resultado de la tirada donde intervengan, de manera que un jugador que haya apostado 4 los perderá si es adverso, o mantendrá 3 si es favorable. También existe otra circunstancia en la que es posible alterar su número, pero hablaremos de ella más tarde; y desde luego se pueden ganar:

En tiradas contra PSI: 1 PQ por cada éxito obtenido.

En el resto de tiradas: 1 PQ por cada resultado 20 obtenido.

En 20s en PSI: 3 PQs por cada resultado 20 obtenido.

En 20s en QUIDAM (FQs): 10 PQs por cada éxito obtenido.

Focos de Quidam

QUIDAM («Q»), se exterioriza a través de los Focos de Quidam (su valor en el juego afecta a todos los disponibles). Se obtiene de promediar el NQ hábil en el momento de encarar la acción, y la PSI del PJ: $[(NQ+PSI)/2=«Q»]$.

Los Focos de Quidam (FQs) son los diferentes modos en que se exterioriza QUIDAM (las frecuencias en que puede actuar); los presentamos [página siguiente] aglutinados en cinco campos que afectan a su asequibilidad, porque su intensidad dependerá exclusivamente del valor «Q».

Compra de FQs

Los FQs se compran sin que exista más límite que la adecuación del NQ del PJ a cualquiera de los campos. La operación se podrá realizar cuantas veces quiera el jugador y en el momento en que tú como AJ lo establezcas.

Quidam Primordial: para NQs 1 a 6, o superior.

Quidam Esencial: para NQs 7 a 10, o superior.

Quidam Estable: para NQs 11 a 12, o superior.

Quidam Cualificado: para NQ13, o superior.

Quidam Potenciado: estrictamente para NQ14 o superior.

Ejemplo: un PJ con NQ8 podrá comprar cualquier FQ de Quidam Primordial y Esencial, pero ninguno de Estable, Cualificado o Potenciado. Si posteriormente aumenta su nivel hasta NQ11, podría acceder a los FQs de Quidam Estable, pero seguiría sin poder hacerlo en Cualificado y Potenciado.

Modo combinado

QUIDAM puede utilizarse para variar el valor de algunas Car. o como habilidad (FQs); lógicamente se podrán ejercitar las dos modalidades a la vez. Como el gasto de PQs para estabilizar Características conlleva cambios de NQ (alterando el valor «Q»), seguiremos la siguiente rutina:

Primero: valoraremos la incidencia de los PQs sobre las Características.

Segundo: valoraremos la incidencia del gasto de PQs en el nuevo NQ.

Y tercero: resolveremos el valor «Q» con los nuevos datos.

Cuando se den varias acciones consecutivas en las que el jugador quiera usar el modo combinado, será necesario repetir la rutina en cada acción.

Focos de Quidam	(PQs)
QUIDAM PRIMORDIAL	
Empatía: sensibilidad hacia los sentimientos o emociones que albergan humanos y animales, permitiendo su correcta comprensión.	3
Sensitividad: capacidad de recibir o emitir imágenes o pensamientos verbales entre humanos, sin que sea necesaria la sintonía entre idiomas.	5
Precognición: sensibilidad hacia las alteraciones del entorno que preludian algún suceso, permitiendo su definición y ubicación, y por supuesto su intensidad.	8
Regresión: capacidad para percibir aspectos del pasado (claramente visuales) de personas, animales o cosas, con sólo tocarlos.	13
QUIDAM ESENCIAL	
Termocinesia: capacidad para alterar la temperatura de los objetos sin someterlos a fuentes de calor o frío.	21
Telecinesia: capacidad para alterar la situación de objetos a distancia.	34
Fotogénesis: capacidad para crear imágenes (inertes o animadas) a distancia.	55
Magnetocinesia: capacidad para alterar el funcionamiento de aquellos aparatos que se alimentan con electricidad o dependen de campos magnéticos.	89
QUIDAM ESTABLE	
Ectoplasmia: capacidad para manifestarse a partir de un duplicado inmaterial del cuerpo (total o parcial), que es capaz de percibir e interactuar con cuanto rodea al PJ.	144
Paracontrol: capacidad para alterar las percepciones de humanos y animales, influyendo e interfiriendo en sus sensaciones, emociones y voluntad.	233
QUIDAM CUALIFICADO	
Incertidumbre: capacidad para alterar y modelar la materia viva, aire, gases y fluidos.	377
Onda de choque: capacidad para crear una pulsión con capacidad para matar a un oponente u ocasionarle graves daños en su organismo.	610
QUIDAM POTENCIADO	
Posesión: capacidad para suplantar a un ser humano o animal, gobernándolo.	987

Restricciones al uso de PQs

Nunca se podrá alterar el valor de PSI con PQs (aunque se encuentre descompensada entre C3 y C1) cuando se vaya a utilizar QUIDAM en modo habilidad a través de sus FQs, porque afectaría doblemente al valor «Q».

Uso de FQs

Ya hemos explicado cómo resolver la ecuación que nos indicará el valor «Q». Sus resultados (variables) serán siempre el exponente del nivel al que actuarán los FQs cuando se pongan en juego.

Ejemplo: un PJ con NQ6, puede adquirir FQs de Quidam Primordial. Digamos que compra Precognición (5 PQs), gastando 5 de sus 13 PQs, y bajando por tanto a NQ5 (8 PQs). Si tiene PSI a nivel 5, dispondrá de «Q» a nivel 5 [(5+5)/2=5], y a este nivel deberá utilizarlo.

Las rutinas de adquisición y uso, ofrecen posibilidades que merecerían destacarse si este fuera un juego para triunfadores, pero no lo es. El jugador deberá habituarse a los rudimentos de «Quidam JdR», para utilizar FQs —comprarlos supone reducir su capacidad, pero una vez conseguidos le pertenecen, y podrá utilizarlos indiscriminadamente (ajustándose a lo expuesto en el reglamento)—, porque cuando quiera usar diferentes FQs en una misma escena, bastará usar uno en cada acción, sin más límite que su imaginación.

Ejemplo: un PJ con Sensitividad y Telecinesia, puede usar Sensitividad en un asalto y Telecinesia en el siguiente, o viceversa, al nivel «Q» disponible.

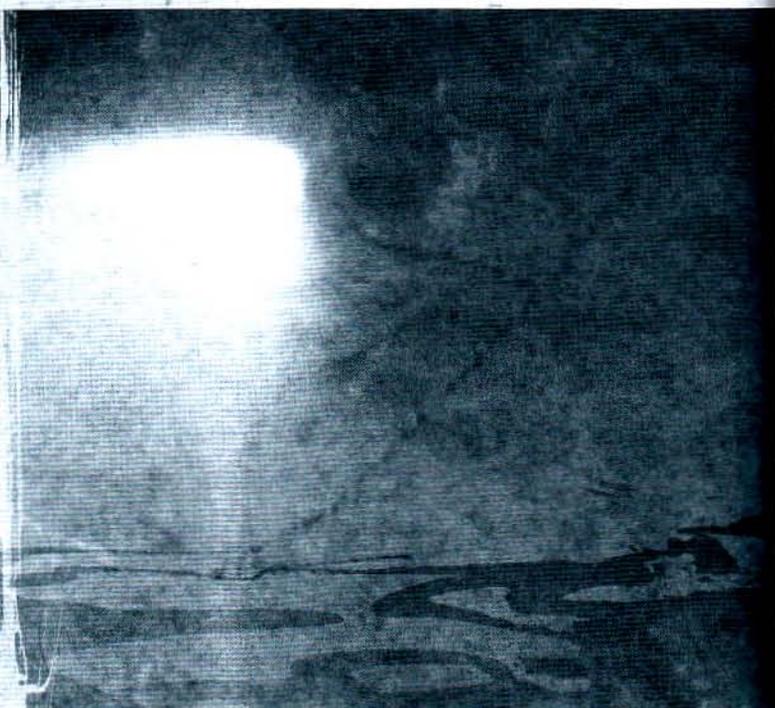
Debido a la naturaleza inmaterial de QUIDAM, la mayoría de los FQs tendrán una expresión fundamentalmente narrativa. Cuando sea el caso de que interaccionen de alguna manera con el entorno, bastará que sustituyamos la Característica que operaría en idéntica circunstancia por «Q».

Ejemplo: un PJ con Telecinesia quiere lanzar un objeto de su entorno sin tocarlo. Bien, actuaremos según lo indicado para lanzamiento de objetos (capítulo siguiente), sustituyendo CON por QUIDAM, y definiendo la Dificultad de la acción, y los valores resultantes (distancia alcanzada, etcétera) sobre el nivel de «Q» puesto en juego.

El rango de actuación de un FQ viene definido por su naturaleza (no es lo mismo ejercer la *Telecinesia* que la *Posesión*, por ejemplo). En el caso de aquellos que no dependan de distancias bastará saber por cuánto tiempo pueden ser usados —la *efectividad* para FQs y Características, la veremos más adelante—, pero en aquellos que sí dependan de ellas, tomaremos el nivel de PSI del PJ valorado en metros para calcular el ámbito de efectividad, con un aumento de dificultad (+1 nivel) por cada nueva distancia similar.

Bonificación: cuando un FQ se utilice dentro del radio de acción de PER, el PJ gozará de una bonificación de +2 asaltos en su utilización.

En los casos en que la incidencia de QUIDAM debe ser valorada de una forma más matizada (alteraciones de tempera-



tura, de campos magnéticos o de electricidad) seguiremos las siguientes recomendaciones:

Sobre temperatura: 5° C. de variación (al alza o a la baja) por cada nivel «Q» puesto en juego, y por asalto (con resultados acumulables).

Sobre electricidad: por cada nivel «Q» puesto en juego, y por asalto, se puede provocar una alteración de 10 voltios si «Q» es igual o inferior a 4 (suficiente para apagar cualquier linterna); 30 voltios para «Q» entre 5 y 9; y 50 voltios para «Q» 10+.

Sobre magnetismo: igual que en el caso anterior pero con gauss en vez de voltios —un imán doméstico suele manifestar una fuerza de 100—.

, biga, higa

Cuando QUIDAM interacciona con el entorno, o interfiere las capacidades, o provoca daño (capítulo siguiente), utilizaremos las siguientes recomendaciones:

En interacción: usaremos como «nivel de Car.» la mitad del nivel de la Característica adecuada a la acción, sea cual sea.

Por posesión: utilizaremos como «nivel de Car.», la Característica del personaje poseído, más 1/2 del nivel de la del personaje dominador.

Daño por pulsión: POT 30 por cada nivel «Q» y asalto, con una distancia efectiva igual a la [PSIx2] de personaje, valorada en metros; superada, decrecerá 10 puntos por cada distancia adicional similar.

51

Transferencia de PQs

QUIDAM funciona con tendencia natural a acumularse, por ello, todo el puesto en juego adquiere una inercia que lo inclina hacia el lugar más potente.



Por tanto, bastará que comparemos los resultados de las tiradas realizadas, para ver si el obtenido por un jugador crea un diferencial igual o superior a la «Q» jugada por cualquiera de los PJs que hayan fallado su acción.

Ejemplo: dos personajes, un PJ y un PNJ, utilizan QUIDAM simultáneamente; el primero obtiene un 16 en su tirada, y el otro un 8. Con independencia de si superan o no la acción, el diferencial es de 8 [16-8=8]. Pues bien, si el PNJ ha juga-



do con «Q» a nivel 6, el PJ le arrebatará 7 PQs [8 de la CE, menos 1 de la apuesta = 7], y el PNJ encarará la siguiente acción con -8 PQs [7 que pierde, +1 de la apuesta = 8].

Cuando la diferencia implique a varios personajes, sólo quien haya jugado con mayor «Q» se llevará el botín, afectando a todos los que hayan fracasado. Si encontramos que la transferencia de PQs supera la cantidad de PQs de un PJ, éste se quedará a «0» (con lo que supone), y el ganador se llevará sólo los disponibles. Al final de cada asalto evaluaremos la Transferencia siempre y cuando lo solicite un jugador o lo decidas tú (llevas los PNJs) porque si el jugador no reclama pierde la oportunidad de hacerlo.

Quien maneje «Q» a niveles más altos reducirá el riesgo ante una transferencia indeseada de PQs. Para evitarla entre los PJs menos potentes, el jugador dispone de la Maniobra Oclusiva —no supone un *apantallamiento*— que consiste en un pacto previo a la acción, donde los PJs o PNJs gastan 1PQ de su cuenta para evitar que entre ellos exista un trasvase de PQs no previsto. Sintetizando, la Maniobra Oclusiva sólo afecta a aquellos PJs y PNJs que hayan establecido el pacto previo y pagado por hacerlo efectivo.

Facultades especiales

Cuando un jugador complete la adquisición de los FQs de un campo de QUIDAM (aunque disponga de más), puede adquirir Facultades Especiales de QUIDAM (FXQ) —nuestra propuesta está abierta a las aportaciones *razonables* que quiera integrar el jugador o a las que plantees como Árbitro de Juego—. No son Habilidades, por tanto no reducen niveles de Dificultad, sino que son un complemento que permitirá reacondicionar los perfiles operativos del personaje, haciéndolo más potente.

FXQ Primordial: atribuye al PJ la capacidad de disponer de la ayuda de aliados (animales o aspectos ambientales, fundamentalmente). Coste 89 PQs. Cada nivel restaurado en C3: 8 PQs.

Ejemplo: un PJ con FXQ Primordial tiene como aliada a la oscuridad. Podrá ver, oír, sentir, etcétera a través de ella, sujeto a la reglamentación establecida en este manual para la PER del personaje.

FXQ Esencial: se manifiesta como un halo especial que rodea al PJ, permitiéndole alterar sus valores de PER y PSI en C3. Coste 144 PQs. Cada nivel restaurado en C3: 13 PQs.

Ejemplo: un PJ con FXQ Esencial ha elegido anunciar su presencia. Pues bien, este factor puede suponer una situación estresante para un oponente.

FXQ Estable: se manifiesta como una fuerza especial en el PJ, que otorga la posibilidad de una restauración completa de su cuerpo y mente, permitiendo alterar los valores de todas las Car. en C3. Coste 233 PQs.

Ejemplo: un PJ con FXQ Estable «*simplemente*» ha alcanzado a estar como si la degradación no le hubiera afectado nunca.

FXQ Cualificado: se manifiesta a través de aspectos fantásticos (apariciones, etcétera) y faculta al PJ para aumentar los valores de sus Car.

por encima de lo propuesto al principio, y con límite natural en 10 (no se podrán adquirir niveles nuevos sin haber restaurado los valores de C3). Coste 377 PQs; Cada nivel restaurado en C3: 21 PQs, más 34 PQs por cada nuevo nivel adquirido, tomando como base C1.

Ejemplo: un PJ con FXQ Cualificado ha elegido presentarse con cabeza y alas de águila. Este factor supondrá una situación muy estresante para un oponente, y más, a tenor de las nuevas capacidades del personaje.

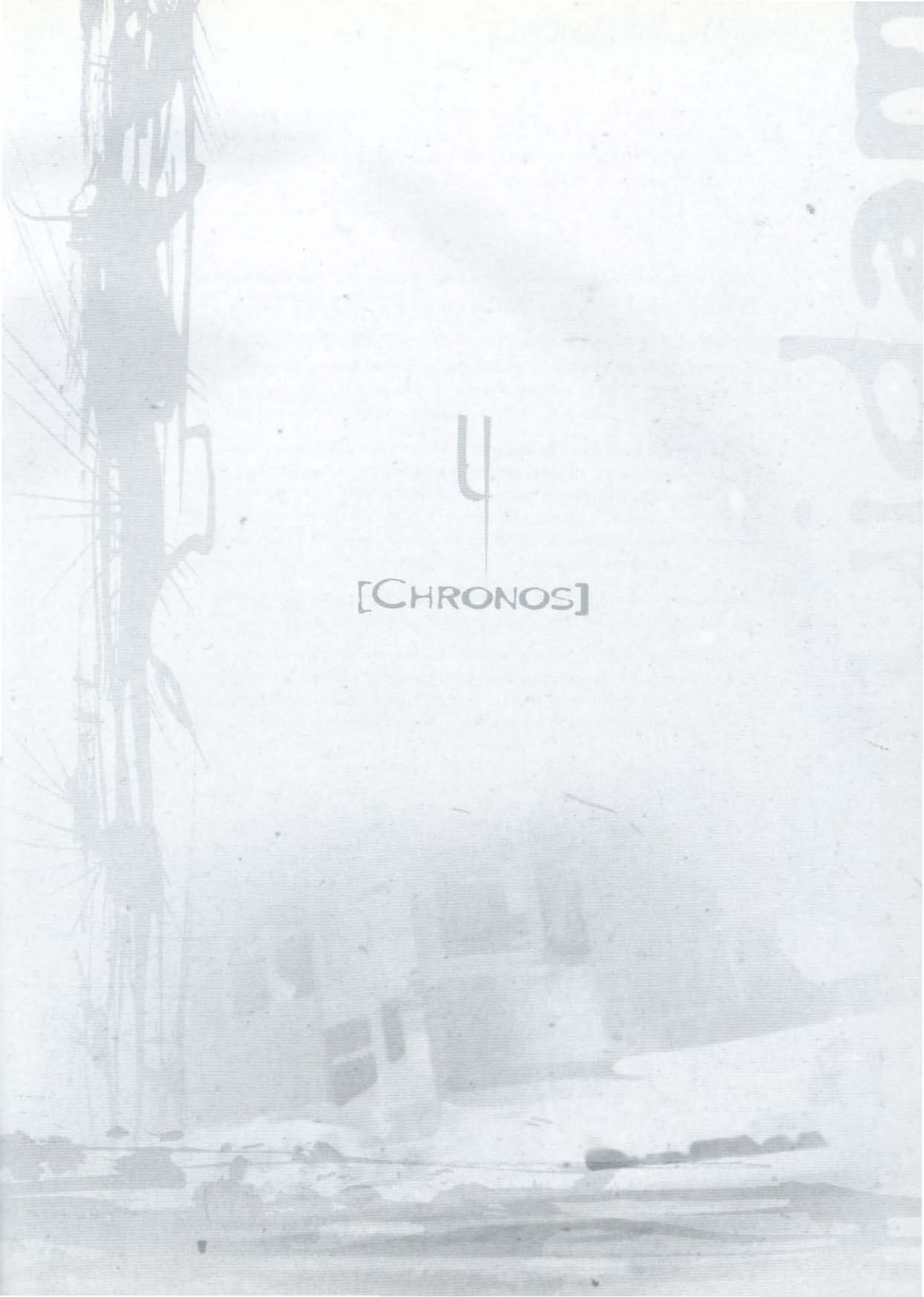
FXQ Potenciado: se manifiesta a través de efectos irracionales porque faculta al PJ para alterar las leyes físicas que lo gobiernan como individuo. Coste 610 PQs.

Ejemplo: un PJ con FXQ Potenciado podría correr por el techo, utilizando los valores y reglas que afectarían a COO.

Los datos pasarán a reflejarse en la columna C3 (si sigue habiendo descompensación con C1), o de manera definitiva en C5 (por fin desvelamos para qué sirve) porque serán los que se pongan en juego a partir de ese momento (los nuevos valores afectarán a COO, REF, VOL, y POs).

Restricción a la adquisición de FXQs

La adquisición de FXQs sólo se podrá realizar una vez en el juego, por campo y jugador, por lo que conviene que éste valore bien el cómo y el cuándo de su compra, porque no habrá marcha atrás.



[CHRONOS]

«Solo si logramos enfrentarnos en soledad a este infierno intuiremos el lugar donde residen los recuerdos inquietantes de aquellos que se saben último baluarte de la más profunda melancolía, y tal vez alcancemos a ver entonces, los límites precisos del pozo oscuro donde palpita la tristeza y bullen los recuerdos mientras se van agotando.»

(«The edge», Dieter Hölm)

Sabes que una Acción se representa a base de Turnos (2 minutos de tiempo real) o Asaltos (5 segundos); que la Dificultad (Dif.) lo hace a través de niveles [Fácil (F), Normal (N), Difícil (D), Muy Difícil (MD) e Imposible (I)]. Conoces qué es un Modificador a la Tirada, para qué sirve la Tabla de Acciones [página siguiente], y cómo se enfrentan a ella las tiradas de dado (d20), y que las desviaciones sobre el valor exigido son la Categoría de Éxito (CE), si es al alza, o de Fracaso (CF) si es a la baja...

Bien, cuando varios PJs (o PNJs) realizan una acción de manera coordinada y al mismo tiempo (empujar muebles, buscar algo en un mismo lugar, etc.), usaremos las Tiradas Promediadas, que consisten en utilizar para todos los participantes el valor de la Car. más baja puesta en juego, a -1 nivel de Dif. por cada 2 PJs que participen a partir del primero (no cuenta), promediando el resultado cuando haga falta (sobre todo en distancias).

Excepción: un PJ puede utilizar 2 Car. en un mismo asalto (sólo combate). La Tirada Promediada mantiene la Dif. indicada para la Car. más alta.

Cuando varios PJs intervienen en una misma acción pero realizando diferentes tareas, necesitaremos conocer qué orden siguen. Utilizaremos la Tirada de Definición (independiente de la acción), con el d20, atendiendo a las CFs resultantes (de menor a mayor) —muy útil para deshacer empates—.

57

Comportamientos de las Características

Las Características suponen la *capacitación* del PJ ante la acción; su nivel nos permitirá conocer algunos comportamientos necesarios:

Alcance: duración de actividad a máximo rendimiento. 1 asalto (CON, COO y PSI), turno (PER, REF y VOL), u hora (INT), por cada nivel. Superado, se aplicará 1 nivel mayor de Dificultad a cada nuevo periodo similar.

Limitación: diferencia con respecto al máximo nivel posible [10-«N»].

Distancia recorrida: 1 metro por asalto y nivel (CON), a Dif. Normal.

Peso asumible: 2 kilogramos por asalto y nivel (CON), a Dif. Normal.

Alzadas: [CON²] por asalto, cuyo resultado se contempla en Kgs.

Nivel	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil	Imposible
1	11+	14+	17+	20	—
2	10+	13+	16+	19+	—
3	9+	12+	15+	18+	—
4	8+	11+	14+	17+	20
5	7+	10+	13+	16+	19+
6	6+	9+	12+	15+	18+
7	5+	8+	11+	14+	17+
8	4+	7+	10+	13+	16+
9	3+	6+	9+	12+	15+
10	2+	5+	8+	11+	14+
11	1+	4+	7+	10+	13+
12	0	3+	6+	9+	12+

Traslado de peso: $[(CON^2/2) \div K]$ por asalto, cuyo resultado se contempla en metros —«K» define el peso trasladado como «10 kgs. o fracción»—.

Ejemplo: un PJ con CON 6 quiere trasladar 50 kgs., puede hacerlo durante 3 mts. por asalto $\{[(6^2 \div 2) \div (50 \div 10 = 5)] = 3,6 = 3\}$. Aplicando 3 a su «alcance», obtenemos que puede recorrer 18 mts. $[6 \times 3 = 18]$ sin sufrir consecuencias.

Lanzamiento: 1 kg. por metro y nivel en CON (mitad peso = doble distancia, etcétera). Con dos manos (a partir de 2 Kgs.), +1 m. por nivel.

Carrera: $[COO^2/3]$ por asalto, cuyo resultado será contemplado en mts.

Nadar: $[COO^2/7]$ por asalto, cuyo resultado será contemplado en mts.

Apnea (sin esfuerzo): bonificación de 10 asaltos iniciales a CON (no es válida ante estrangulamiento).

Apnea (con esfuerzo): penalización de 6 asaltos iniciales a CON o COO (no es válida ante estrangulamiento).

La vida y el daño

La vitalidad del PJ reside en su calidad (Car. en C1) y 200 PSs (Daño y Estrés), y el daño la resiente a través de la Potencia (POT) del impacto que recibe (valorado en PSs). Conocido el dato, y definido previamente (corporal o mental), descontaremos los PSs del campo correspondiente (o de ambos) hasta ir agotándolos. Cuando se vayan recuperando, procederemos a sumarlos, apuntándolos de nuevo.

Ahora bien, cuando se dé la circunstancia de que el daño haya agotado los PSs de cualquiera de los campos, o de los dos, o que los disponibles en cualquiera de ellos no cubren para *amparar* al personaje, las agresiones comenzarán a actuar directamente sobre las Car. del PJ —1 PD (o PE) supone 10 PSs; en la HPJ hay un casillero donde apuntar el Exceso (mientras no alcance un valor en decenas, no supondrá efecto alguno)—, reduciendo el nivel operativo:

Tabla General de Daños

POT	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61-65	66-70	71-75	76-80
PSs	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150

Por Daño (PDs): CON, COO y REF (en C1) se verán reducidas en -1 nivel por cada primer PD recibido. El segundo PD las afectará en 2 niveles, el tercero en 3; el cuarto en 4, etcétera.

Por Estrés (PEs): idéntica mecánica sobre PER, INT, VOL y PSI (en C1).

El jugador (salvo que su personaje esté inconsciente) podrá realizar una Tirada de Defensa contra el daño, con CON (PDs) o PSI (PEs), restando a los PSs definidos el valor de la CE obtenida. Este tipo de tirada está indicada para el momento posterior a la recepción del daño, pero como puede interferir en la narración, su pertinencia queda en tus manos. Por último, en aquellas ocasiones en que la CE anule el daño (igualando o superando los PSs a absorber), el PJ se descontará un 1 PS en concepto de *daño residual*.

La muerte en Quidam

Un PJ habrá muerto sólo cuando *todas* las Car. (C1) alcancen valor «0» —algunas llegarán antes que otras, quedando anuladas a efectos de juego—.

Excepción: la única Car. que puede superar el valor «0» es PSI. Es la última en desaparecer y ello origina que en su casillero deba aparecer el valor correspondiente al deterioro natural o la última agresión sufrida.

Si el personaje agota primero las Car. amparadas por Estrés, permanecerá vivo pero inoperante por un tiempo prudencial que dependerá de los intereses narrativos. En sentido contrario, si agota primero las amparadas por Daño, las otras se *apagarán* a un ritmo de 1 nivel por hora.

Daño: si un PJ agota el campo de Estrés (y las Car. afectadas), pero mantiene PSs en el campo de Daño, éstos sólo se verán afectados por nuevas acciones agresivas (la inanición es una de ellas).

Estrés: si un PJ agota el campo de Daño (y las Car. afectadas), pero mantiene PSs en el campo de Estrés, éstos se irían consumiendo a un ritmo de 5 PSs por hora.

Hemos obviado describir los estadios intermedios derivados del efecto del daño sobre el organismo porque dependen de la calidad del PJ y de las dotes del jugador que lo interpreta —la pérdida de PSs producirá cansancio o molestias (dolores de cabeza, etcétera), y el efecto sobre las Car. estados de gravedad variable—.

El daño corporal

La existencia de un daño corporal importante implica que si no es tratado a tiempo influirá en el comportamiento posterior del personaje, de manera que si no se estabilizan los efectos de una agresión o un accidente, el personaje

absorberá 10 PSs extras (1 PD) por cada hora sin recibir atención, pudiendo gastar 1 PO por hora para evitarlo. En caso de que se produzcan hemorragias graves (por heridas abiertas, etcétera), la absorción de daño durante cada hora será de la misma cantidad de PSs, pero ahora por cada nivel de carencia [10-CON] (la mitad +1 contemplados en PDs, el resto en PEs), y sin que puedan intervenir los POs.

Cuando ocurra un accidente (atropello por convoy, desplome de bóveda, electrocución fortuita, etcétera), haremos una tirada sobre la CON del PJ a nivel Muy Difícil, enfrentando el resultado a la Tabla General de Accidentes.

Las caídas son causa de daño a partir de 2 metros de altura. Su POT se valora en referencia a los metros de descenso (-2) por 5, aplicando al resultado el coeficiente corrector de la superficie sobre la que se cae.

Sobre superficie dura: asfalto, piedra, metal, etcétera. *Corrector: 1,5.*

Sobre superficie semiblanda: arena, polímeros expandidos, superficies deformables, etcétera. *Corrector: 0,7.*

Sobre superficie blanda: paja, gomaespumas, etcétera. *Corrector: 0,1.*

Renglones torcidos

Cuando suponga varias fases (estructuras frágiles intermedias), valoraremos cada una de manera independiente (-2 mts. a la primera), como fueran caídas sobre superficies semiblandas; en la final aplicaremos el factor determinante, sumándolo todo. En las caídas sobre líquidos:

Aceites o petróleo: como en superficies semiblandas cuando el fondo esté a más de 1/3 de la distancia de caída.

Agua: como en superficies blandas cuando el fondo esté a más de 1/2 de la distancia de caída.

La inhalación de gases o humo, la inmersión prolongada, pueden originar asfixia. La Asfixia se contempla a partir de que el PJ supere su *límite* (Apnea); rebasado, absorberá cada 4 asaltos un daño de [10-CON] (en PEs). Paralelamente, a partir del 8º asalto de exposición, sufrirá cada 2 asaltos un daño igual a [10-CON] (x2 PDs), que se sumará al anterior.

d20	RESULTADOS SOBRE EL PJ	PDs
1	Muerte corporal, e instantánea, del personaje.	35
2 y 3	Afecta gravemente a la cabeza u órganos imprescindibles.	16
4 y 5	Afecta a varios miembros (por aplastamiento o fractura grave)	13
6 y 7	Afecta al esqueleto (contusión grave sobre columna vertebral, etc.)	10
8 y 9	Afecta a un sólo miembro (fractura grave)	7
10 y 11	Afecta al esqueleto (rotura de clavículas o costillas, etc.).	5
12 y 13	Contusiones importantes y magulladuras extendidas.	3
14 y 15	Contusiones y magulladuras leves.	2
16+	Sólo rasguños.	1

La exposición al fuego la contemplamos como fuente de daño sólo cuando suponga una situación incontrolada (tenemos la costumbre de apartarnos de él de manera instintiva). Su POT es igual a [10-CON] elevado al valor del asalto correspondiente —el primero supondrá [10-CON], el segundo [(10-CON)²], el tercero [(10-CON)³], etcétera—, cifrado en términos paritarios de PDs y PEs (los PSs = mitad y mitad).

El daño mental

La rutina que lo afecta es similar a la que hemos definido para los PDs (daño corporal). En cuanto la desaparición de PEs sea efectiva, o comience a afectar las Car., el jugador deberá realizar antes de cada acción (independientemente de la Car. o FQ que intervenga) una tirada de PSI a nivel de Difícil, para ver si su estado interfiere o no; en caso de superarla, la desarrollará al nivel de Dif. establecido; de no hacerlo, se verá aumentada (+1 nivel).

Para valorar su POT utilizaremos [(10-INT)²], multiplicando su resultado por los factores de Origen —*Conductual: compromete la conducta del PJ; Creencial: contradice los principios éticos, religiosos e intelectuales del PJ;*



Sentimental: afecta al equilibrio emocional del PJ; y Perceptiva: contradice los sentidos—, de Intensidad —provoca Inseguridad: trasladando una sensación de incertidumbre; provoca Miedo: alerta de que la situación encierra un peligro potencial; provoca Pánico: evidencia que el peligro no puede ser contrarrestado—, y de Naturaleza —Real: dentro la lógica y la razón; e Irreal: fuera de ellas—. Tabla de Situaciones Estresantes.

Ejemplo: un PJ con INT 6 asiste a un poltergeist. Razonamos primero su limitación $[(10-6=4)^2=16]$ y la multiplicamos por los factores indicados [origen: perceptivo, 1/2], [produce miedo, x2], y [naturaleza real, x1], obteniendo POT 16.

Con este dato, el AJ realizará una tirada secreta sobre la INT del PJ en Difícil, atendiendo a la CE o CF, que suavizará o agravará el daño en tantos PSs como valores ofrezca. Si bien el impacto inicial de una situación estresante es el más potente (consideramos como tal al momento en que el PJ cobra conciencia de él), evoluciona cuando la exposición se prolonga:

Exposición máxima: $[(10-INT)]$ nos indicará el margen máximo de exposición a una situación estresante, valorado en asaltos, turnos u horas, +1.

Prolongación: en los siguientes periodos de tiempo (similares), el daño aumentará en tantos PSs como valores ofrezca $[(10-INT)]$, acumulándose.

Inconsciencia

Cuando el daño sufrido (corporal o mental) supere los 30 PSs el PJ deberá realizar una tirada sobre VOL a nivel Difícil para ver si le afecta la Inconsciencia (pérdida de conocimiento); caso de no superarla, haremos una Tirada de Definición para conocer cuánto tiempo permanece sin poder hacer nada.



[(IO-INT) ²]	Origen	Insegur.	Miedo	Pánico	Real	Irreal
Conductual	x1/4	x1	x2	x3	x1	x1
Creencial	x1/3	x1	x2	x3	x1	x2
Sentimental	x1/3	x1	x2	x3	x1	x3
Perceptiva	x1/2	x1	x2	x3	x1	x4

Para CFs entre 1 y 5: 1 asalto.

Para CFs entre 6 y 9: +2 asaltos.

Para CFs 10 y 11: +3 asaltos por cada nivel en CON.

Para CFs 12+: +1/2 hora por cada nivel en CON.

Tras haber sufrido un desvanecimiento (sea cual sea su duración), y dado que sus efectos son acumulables, realizar la siguiente acción supondrá una mayor dificultad:

Para CFs entre 1 y 5: 1 asalto de penalización (+1 nivel de Dificultad)

Para CFs entre 6 y 9: 2 asaltos de penalización; durante el primero, +2 niveles de Dificultad; en el siguiente, +1.

Para CFs de 10+: 3 asaltos de penalización; durante el primero, +3 niveles de Dificultad; en el siguiente, +2; y en el último +1.

Recuperando la vitalidad

63

El cuerpo y la mente se recuperan automáticamente con el descanso y el sueño; de manera artificial, con ayuda.

Sueño: cada 2 horas se recuperan un total de 20 PSs (1PD y 1 PE).

Descanso: cada hora de reposo, el PJ recupera un total de 5 PSs (1/2 PD).

Ayuda especializada: se recuperan 50 PSs (3 PDs y 2 PEs) por cada 24 horas de tratamiento.

Ayuda no especializada: se recuperan 20 PSs (1 PD y 1 PE) por cada 24 horas de cuidados, previa superación de una tirada de VOL a nivel D al inicio de cada jornada. Si el PJ no la supera, sufrirá las consecuencias del daño tal y como ha quedado indicado en «el daño corporal».

Primeros auxilios: estabilización —el daño se absorbe con todas las consecuencias, pero no evoluciona—, durante tantas horas como niveles en VOL tenga el PJ que los aplique. Después, el PJ herido sufrirá los efectos del daño como si no hubiera recibido ninguna ayuda.

Cuando un PJ carezca de PSs, la recuperación afectará primero a las Car.; una vez equilibradas se eliminará el Exceso, para terminar por rellenar los campos defensivos. Así, cuando el personaje haya absorbido el primer PD, o PE, bastará sumar 10 PSs para recuperarlo. Pero ante el segundo, tercero o cuarto, de sus efectos sólo podrá recuperar 1 nivel.

El mundo descrito en «Quidam JdR» es un lugar hostil en el que tarde o temprano los personajes se verán obligados a luchar por sus vidas...

Consideramos combate a todo enfrentamiento donde intervengan 2 o más personajes con intención de hacerse daño —como cualquiera puede enfrentarse a quien quiera, cómo, cuándo, dónde y con lo que quiera, damos por supuesto que ningún jugador será tan estúpido como para permitir que su PJ adopte o mantenga, negligentemente, una postura de inferioridad ante un oponente—; se desarrolla en asaltos concatenados, y todas las acciones que se produzcan en su interior se componen de tres fases bien diferenciadas, que deben ser completadas en su integridad para permitir dar inicio a las siguientes (repitiendo la rutina).

***Inicial:** se establecen los valores que van a entrar en juego (desde la posición que ocupan los participantes y los niveles en uso, hasta la Dificultad a superar por cada uno de ellos).*

***Resolutiva:** cada participante tira sus dados, y se obtienen los datos necesarios para dar por satisfecha la acción.*

***Conclusiva:** se evalúan los resultados de las tiradas (daño, consecuencias, etcétera) y se decide cómo ha sido resuelta la acción.*

Antes de comenzar a tirar los dados organizaremos el orden en que intervendrá cada uno de los participantes, dando prioridad al personaje que mayor *calidad* tenga (desempatando si hiciera falta), y que será quien disponga de la *Iniciativa*.

64

***Iniciativa:** el orden de intervención la define, lo que supone una bonificación a la acción porque el resto dependerán de sus intenciones.*

Ordenada la intervención, el mejor indicará cómo comienza la acción su personaje; el resto, lo que van a hacer los suyos ante lo comentado por los demás. Tras conocer las intenciones de cada uno, y sus posibilidades, estableceremos las Dificultades. Más tarde, cada jugador tirará su dado y procederemos a apuntar los resultados.

***Sobre el orden:** tras la primera acción, el resultado de las tiradas ratificará o reorganizará los turnos de las siguientes acciones, de forma que la *Iniciativa* puede cambiar de manos.*

Por último, valoraremos el daño o las incidencias sufridas por cada uno de los intervinientes, dando paso a la siguiente acción (repitiendo la rutina).

El daño, el aturdimiento y la adrenalina

En «Quidam JdR» el daño lo produce el proyectil (bala, dardo, flecha, etcétera) o el cuerpo (directamente o a través de objetos), por lo que la POT de cada uno de ellos será siempre quien lo determinará —los instrumentos o maniobras que sirven para lanzar al primero, o para potenciar el segundo, ofrecen modificadores a la POT básica—.

El aturdimiento afecta a los reflejos del personaje (REF) en términos de interrupción momentánea de la acción, por anonadamiento o sorpresa, aunque

implica a todas las Car., sea cual sea la que se estén utilizando. Así, cuando el PJ reciba un impacto igual o superior a 20 PSs, aplicará a su siguiente acción un modificador de -2 al resultado si no supera una tirada de REF a Dif. Normal (si interviene REF, será de -4).

El combate supone una circunstancia extrema a la que el organismo responde con grandes dosis de adrenalina (eleva el umbral de percepción del dolor, sin evitarlo); por ello, sólo se realizarán tiradas de Inconsciencia a partir de un daño de 50+ PSs, salvo que el reglamento o el AJ indiquen lo contrario. Terminada la escena, los intervinientes (los muertos quedan exentos) realizarán una Tirada de Definición para conocer cuántos PEs asumen a consecuencia del *golpe de adrenalina* (2 PSs por cada valor de CF). Caso de que no haya suficientes PSs, restaremos sobre los existentes, porque sus efectos sólo merman el nivel de defensa, sin incidir en las Características.

Combate a corta distancia

Para definir el daño en un combate a corta distancia (cuerpo a cuerpo) seguiremos los siguientes pasos:

Primero: evaluaremos los diferenciales existentes entre las CON de los participantes (cuando el agresor tenga mayor que el agredido, será positiva, y negativa al revés), sumándole el nivel de la Car. puesta en juego (CON o COO).

Y segundo: sumaremos o restaremos el valor POT establecido en la Tabla de Daños (cuerpo a cuerpo), y el valor de la CE de la Tirada de Dificultad, obteniendo la POT definitiva —habrá ocasiones en que un golpe suponga la aplicación adicional del cuerpo, entonces, sumaremos, además, la mitad de la CON del personaje agresor—.

Existen maniobras de combate cuerpo a cuerpo que requieren rutinas específicas:

Empujón o derribo: enfrentamos la CE del agresor a la del agredido. Si la del primero es mayor o igual que la del segundo, éste cae al suelo; si es inferior, se desestabiliza (+1 nivel de Dif. a su siguiente acción). No implica daño salvo que haya una circunstancia que lo recomiende.

Voltear: igual que Empujón o Derribo, pero sólo cuando los personajes se encuentren a menos de 1 metro de distancia. El daño será valorado como cada metro de caída por 10 (en términos de POT).

DESCRIPCIÓN	POT
Puñetazo	-3
Patada	+2
Rodillazo, o codazo (el agredido deberá estar detrás)	+7
Cabezazo (sobre la cara o cabeza del oponente)	+9
Golpe especializado* con la mano (canto o puño)	+7
Golpe especializado* con el pie (empeine, punta o base)	+9

(*) Dependen de COO, y sólo son aplicables cuando se contemple Habilidad coherente.

Estrangulamiento: la POT es igual a la CON del personaje agresor, por cada asalto. El límite de resistencia del agredido es igual a su CON contemplada en asaltos, rebasado, caerá en inconsciencia automática si no supera una tirada de VOL en Imposible.

Luxación: igual que Estrangulamiento pero sobre una articulación (hombro, codo, etcétera) y sin derivar en inconsciencia automática. Cuando la CE del agresor sea superior a la del agredido, la luxación será inmediata.

Liberar presa o romper inmovilización: acción coordinada del cuerpo con intención de superar la presión del contrincante. CON a nivel MD, o éxito en los siguientes ataques: codazo, cabezazo o rodillazo.

A través del crepúsculo

El control

El Control establece la relación existente entre el personaje y el objeto o arma que utiliza. Es un factor que hallamos restando a COO el valor MAN que aparece en las tablas [COO-MAN = Control], si el resultado es positivo, la usará a -1 nivel de Dif. por cada valor de diferencia (límite en Fácil); si es negativo, a +1 nivel de Dificultad por cada valor (límite en Imposible).

Combate con objetos contundentes y por lanzamiento

Cuando se utilicen objetos contundentes, haremos como en Combate a Corta Distancia pero atendiendo a lo establecido en la Tabla de Daños (objetos contundentes). Para definir el daño seguiremos los siguientes pasos:

DESCRIPCIÓN	MAN	POT
Botella	1	+7
Palo mediano (pata de silla, etcétera)	1	+7
Palo grueso (pata de mesa, bate de béisbol, etcétera)	2	+12
Silla o caja de madera	2	+16
Tonfa o porra	2	+9
Barra de hierro, o herramientas metálicas grandes	4	+14
Cadena de hierro	4	+11
Extintor o similares	5	+10
Pistolas, subfusiles (culatazo), o herramientas metálicas pequeñas	2	+15
Fusiles o escopetas (culatazo)	4	+17
Botella rota (produce heridas contusoincisivas)	1	+8
Navaja (hoja hasta 15 cms), estilete o destornillador	1	+8
Cuchillo o navaja grande (hoja desde 15 cms)	2	+10
Cuchillo de monte	2	+12
Machete o similar	3	+15
Katana, sable o similares	4	+17
Hacha	6	+16

Tabla de Daños (objetos lanzados)

DESCRIPCIÓN	MAN	POT
Objetos romos y contundentes (botellas, palos, etcétera)	2	x1/2
Objetos romos pero quebradizos (cajas de madera, etcétera)	2	x1/3
Objetos contundentes con aristas (piedras irregulares, etcétera)	2	x1
Objetos quebradizos con aristas (ladrillos, etcétera)	2	x1
Armas improvisadas con punta (palos o barras)	5	x1.2
Armas con punta o filo (navajas, cuchillos, etcétera)	6	x1.5

Primero: utilizaremos la regla de Lanzamiento para valorar el peso que puede lanzar el agresor y su alcance. Localizaremos en metros al personaje objetivo, obteniendo la Dif. de la acción (+1 nivel de Dif. por cada 5 metros, o fracción, cuando se encuentre fuera del alcance), y estableceremos el Control atendiendo a la Tabla de Daños (objetos lanzados).

Segundo: valoraremos el daño que ejerce el objeto como 1 POT por kg. (o fracción) por cada nivel CON del lanzador, y para la mitad de la distancia que le separa del objetivo.

Y tercero: aplicaremos al resultado el factor correspondiente a las características del objeto (tipo de bordes, filos, etcétera), sumando el valor de la CE de la Tirada de Dificultad, obteniendo la POT definitiva.

Combate con armas de impulsión

Antes de definir el daño resultante de un combate con armas de impulsión (arcos, etcétera) necesitamos conocer algunos datos:

Efectividad (EFE): define en metros la eficacia del lanzamiento. Superado, aplicaremos -5 a la POT por cada distancia similar o fracción.

Disparos por asalto (DPA): disparos posibles durante un asalto. En el caso de las ballestas, se realizará 1 disparo cada 2 asaltos, salvo que el PJ disponga de CON 6+, lo que le habilitará para realizar 1 disparo por asalto.

Estabilidad (ETB): sólo en disparos consecutivos, reducción del valor POT del segundo disparo [POT-ETB].

Conocidos, podemos pasar a explicar la rutina:

Primero: valoraremos el tipo de arma a utilizar (Tabla de Armas de Impulsión), estableciendo el factor de Control.

Segundo: valoraremos la distancia a la que se encuentra el objetivo, estableciendo la Dificultad de la acción.

Tabla de Armas de Impulsión

TIPO	MAN	EFE	DPA	ETB
Tirachinas	2	CON x5	3	2
Arco	4	CON x6	2	2
Ballesta	6	h. 70	1/2	—
Impulsor	5	CON x4	1	—

DESCRIPCIÓN	POT
Objeto pequeño hasta 100 grs. (piedra, rodamiento, etcétera)	20
Flecha corta de madera (ballesta)	35
Flecha corta metálica o de madera con punta metálica (ballesta)	50
Flecha larga de madera (arco)	30
Flecha larga metálica o de madera con punta metálica (arco)	40
Asta o lanza impulsada mediante propulsor	70

Y tercero: sumaremos 1/2 CON del personaje que utiliza el arma, a la POT indicada en la Tabla de Daños (impulsión) [1/2CON+POT], estableciendo el daño inicial, al que sumaremos ahora el valor de la CE de la Tirada de Dificultad, obteniendo la POT definitiva.

Combate con armas de fuego

Cuando intervienen armas de fuego, el daño lo ejerce el proyectil, propulsado por la fuerza del cartucho. En la Tabla de Daños (proyectiles), hemos contemplado las más habituales, con las variables que afectan a su POT:

***Blanda:** con forma roma en la punta. Facilita su deformación al impactar sobre el blanco, originando mayor daño.*

***Blindada:** con recubrimiento. Refuerza la penetración, reduciendo el daño al impedir la deformación.*

***Hueca:** con la punta perforada. Origina que se fragmente en el interior del blanco, agravando el daño.*

***Estriada:** con la punta o camisola manipuladas con estrías o surcos. Origina mayor destrozo en el impacto.*

***Rebotada:** resultado de un rebote sobre una superficie dura.*

En la Tabla de Armas de Fuego describimos las armas más utilizadas en este juego, y en la que aparecen nuevos conceptos:

***Manejabilidad (MAN):** en armas de fuego supone la capacidad para comprender, controlar, etcétera, el arma que se está utilizando.*

***Efectividad (EFE):** en fusiles (dos cifras), superada la cifra mayor obraremos como en Armas de Impulsión, si la distancia es inferior a la menor, re-*

TIPO DE MUNICIÓN	POT	Blanda	Blind.	Hueca	Estriada	Rebot.
1 Gruesa	50	+2	-1	+3	+5	-5
2 Media	40	+2	-1	+3	+3	-5
3 Pequeña	25	—	—	—	+10	-10
4 Policial	40	+3	-1	+3	+2	-10
5 Militar I	50	+1	-1	+1	+6	+2
6 Militar II	60	+2	—	—	+15	+5
7 Escopeta	50	—	+2	—	—	—

duciremos la POT (-20). Las escopetas de cañones recortados aumentan su POT (+10) cuando actúan a menos de 10 mts.; EFE se reduce (h. 20 mts.).

Capacidad del cargador (BAL): pues eso. Agotada, recargarla supondrá una acción (uno o varios asaltos). En el caso de automáticas, si el PJ tiene un segundo cargador a mano, podrá realizar la maniobra en el mismo asalto —pierde 1 disparo y aborda el siguiente a +1 nivel de Dificultad—.

Disparos por asalto (DPA): pues también eso. En el caso de subfusiles y fusiles, aparece una «R», lo que significa que puede efectuar ráfagas:

Ráfaga corta: entre 4 y 6 proyectiles por asalto (+1 a MAN).

Ráfaga media: entre 7 y 10 proyectiles por asalto (+2 a MAN).

Ráfaga larga: entre 11 y 20 proyectiles por asalto (+3 a MAN).

Estabilidad (ETB): como en Armas de Impulsión, y útil también en ráfagas. Así, el primer proyectil ejercerá toda su POT, el segundo [POT-ETB], el tercero [POT-(ETBx2)], etcétera.

Fiabilidad (FIA): indica la facilidad que tiene un arma automática para encasquillarse. Bastará que el PJ saque en su tirada de acción un 1 para que deba hacer una Tirada de Definición, intentando igualar el valor FIA

REVÓLVERES	MAN	EFE	CAL	BAL	DPA	ETB	FIA	SPR
Revólver grande	6	h. 55	1	6	2	8	—	-10
Revólver mediano	5	h. 45	2	6	2	7	—	-8
Revólver corto	4	h. 25	2	6	2	6	—	-6
Revólver pequeño	2	h. 10	3	8	3	4	—	-4
AUTOMÁTICAS								
Automática grande	7	h. 80	1/5	9/15	2	5	10	-10
Automática mediana	6	h. 60	4/5	9/17	3	4	8	-8
Automática corta	4	h. 40	5	13	3	3	6	-6
Automática de bolsillo	2	h. 20	3	8	4	1	3	-4
SUBFUSILES								
Subfusil mediano	6	h. 70	5	50	3/R	5	10	-10
Subfusil pequeño	5	h. 50	5	30	3/R	7	12	-8
Pistola ametralladora	7	h. 40	5	32	4/R	10	15	-6
FUSILES								
Fusil de cerrojo	6	30/200	6	30	1	7	10	-15
Fusil automático	6	20/150	6	30	3/R	5	10	-10
ESCOPELAS								
Paralela o superpuesta	4	h. 60	7	2	1/2	10	—	—
Militar	6	h. 80	7	5/7	2	7	—	—

para restablecer su funcionamiento (pierde siempre el siguiente disparo); caso de no lograrlo, la CF nos indicará los asaltos sin poder usarla.

Puntos de Orgullo: 1 PO es igual a un asalto menos.

Con revólveres y escopetas, sacar un 1 supondrá que el cartucho es defectuoso (el disparo no tendrá efectos en términos de daño y ruido).

Supresores (SPR): restan potencia al proyectil, limitando la EFE del arma. Por tanto, nos indica el valor que deberemos restar a la POT del proyectil y los metros de reducción que sufre EFE.

Conocidos los pormenores que afectan a las armas de fuego, podemos pasar a explicar su rutina de uso:

Primero: valoraremos el tipo de arma a utilizar (Tabla de Armas de Fuego), estableciendo el factor de Control y la Dificultad correspondiente.

Segundo: valoraremos el tipo de proyectil usado y cómo afecta al CAL indicado, razonando el daño inicial con que vamos a trabajar la escena.

Y tercero: abordaremos la acción aplicando los factores pertinentes, resolviendo la POT del impacto o impactos, y sumando el valor de la CE de la Tirada de Dificultad, al valor de POT definitivo.

Sobre la dificultad en combate

El movimiento del oponente, un cambio de blanco en una serie de disparos, la disminución de tamaños o perfiles ofrecidos, etcétera, supondrán aumentos sobre la Dificultad de la acción anterior (+1 nivel, por término medio).

A través del crepúsculo

Rebotes y ráfagas

Cuando existan paredes u objetos sólidos (metal, columnas, etcétera) a la espalda de los personajes (en un radio de 5 metros, sin obstáculos), podrán ser víctimas de un rebote. Sólo los jugadores cuyos PJs se encuentren en ese radio, realizarán una Tirada de Definición con un bonificador de +15. La obtención de cualquier CF supondrá un impacto rebotado.

Ante una ráfaga hace falta un milagro para salir ileso, por lo que la defensa ante este tipo de ataques merece una rutina específica:

Espacio abierto: valoraremos la eficacia de la acción evasiva o defensiva del objetivo (si las realiza). Si no tienen efecto (fallo), la Tirada de Defensa ante el daño, en vez de reducir PSs, reducirá los impactos recibidos con límite en 1.

Con rebote: valoraremos la eficacia de la acción evasiva o defensiva del objetivo. Si no tienen efecto, obraremos como en ráfagas en espacio abierto, sumando a la agresión el posible efecto de los rebotes y restando al valor de la bonificación en rebotes (+15) el de la CF obtenida. Si lo tienen (éxito en la tirada), sumaremos la CE al bonificador ante rebotes.

Otras acciones en combate

Hay maniobras, o formas de utilización, que facilitarán o complicarán el uso de las *herramientas de trabajo*:

Hacerla operativa: *desenfundar, traerla de la espalda al frente, introducir el primer cartucho en la recámara, etcétera, son acciones que consumirán 1 asalto, salvo para los PJs con COO 6+, que podrán hacer operativa su arma y dispararla en el mismo (perdiendo el primer disparo).*

Apuntar: *idéntica rutina que para hacerla operativa, aunque un personaje puede decidir perder un asalto para reducir en -1 nivel la Dif. del primer disparo que realice después de haber apuntado.*

Modo de disparar: *en el caso de revólveres y automáticas, hacerlo con las dos manos supone -1 nivel de Dif. a todos los disparos, pero penaliza cualquier otro movimiento en que intervenga COO (-2 a la tirada). En el caso utilizar una con subfusiles, fusiles y escopetas, supone +1 nivel de Dif. a todos los disparos.*

Otros artilugios

En un combate pueden intervenir una cantidad nada desdeñable de accesorios (ofensivos o no), que repercuten en el desarrollo del mismo:

Miras ópticas acopladas: bonifica el disparo (+7 a la tirada), pero interfiere REF (ángulo visual reducido, anulación de la visión periférica, etcétera) en las acciones inmediatas donde intervenga (-4 a la tirada).

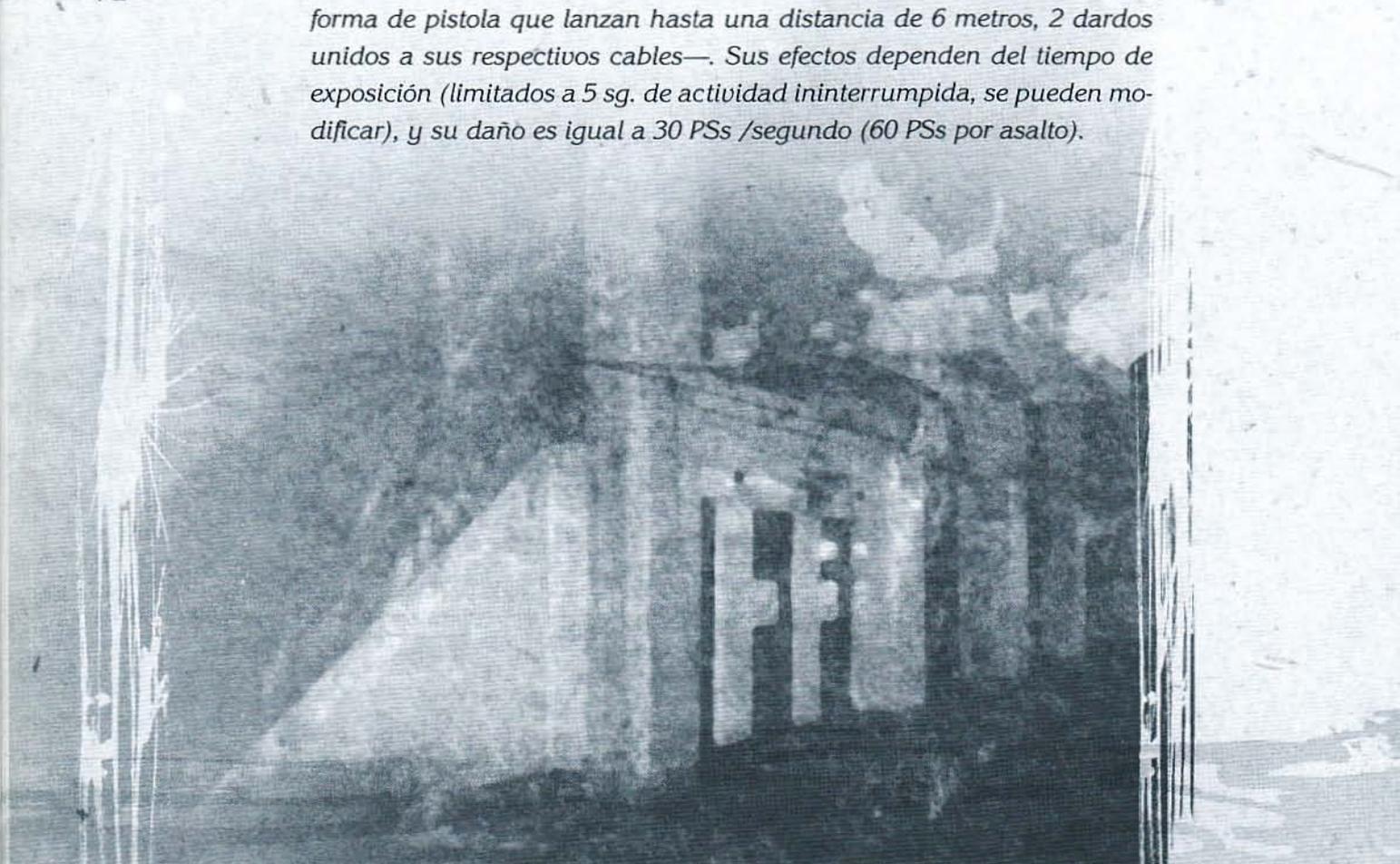
Punteros láser: bonifica el disparo (+5 a la tirada), sin interferir en REF.

Chalecos antibalas (y cascos): sólo protegen el área que cubren. En términos de juego tienen su propia CON (10), así, si el proyectil que lo afecta no incorpora Blindaje, convierten el daño por arma de fuego (PDs) en PEs, obligando a tiradas de aturdimiento o inconsciencia; y si lo incorpora, a realizar una Tirada de Defensa ante el daño sobre ese valor, para conocer el que afecta al PJ.

Máscaras antigás: sólo si cubren el rostro y llevan el filtro adecuado (bomberos = humo; policiales y militares = todas las modalidades), anulan los daños físicos originados por las granadas de agentes volátiles, pero no las consecuencias ambientales (reducción del área de visión, etcétera).

Amplificadores lumínicos: accesorios que las fuerzas policiales y militares suelen llevar adosados a sus caras o cascos. Aumentan cualquier partícula de luz, permitiendo a PER (visión) actuar con una penalización de +1 nivel de Dif. en zonas de penumbra, y +4 en oscuridad absoluta; operan como Miras Ópticas Acopladas, pero si reciben un impulso luminoso lo magnifican (6 asaltos de ceguera; recuperación a +1 nivel por asalto).

TASERS: armas eléctricas de contacto, que se producen en diferentes potencias (las policiales alcanzan 600.000 voltios) —existen modelos con forma de pistola que lanzan hasta una distancia de 6 metros, 2 dardos unidos a sus respectivos cables—. Sus efectos dependen del tiempo de exposición (limitados a 5 sg. de actividad ininterrumpida, se pueden modificar), y su daño es igual a 30 PSs /segundo (60 PSs por asalto).



Pelotas de goma: impulsadas por la explosión de un cartucho especial de fusil o escopeta, son bolas de caucho con núcleo metálico de 5 cm. de diámetro. Su uso reduce la efectividad del arma hasta 40 metros (sólo fusiles o escopetas) permitiendo 1 solo disparo cada 2 asaltos; y por la necesidad de un aditamento acoplado al cañón, la inhabilita para realizar otra modalidad de tiro. Su POT es de 20, y si rebotan, se incrementa en +10.

Aerosoles: expelen productos muy volátiles que ciegan a quien los reciba en la cara (incluso si mantiene los ojos cerrados). PER (visión) quedará anulada durante 5 minutos, y el dolor, o escozor, será tan intenso que afectará a todas las Características (+2 de Dificultad para todas las acciones durante 1 turno; +1 en los siguientes 5 asaltos). La recuperación se produce a un ritmo de +1 nivel por asalto.

Las granadas policiales (lanzadas a mano o mediante lanzagranadas) —nadie en su sano juicio utilizaría una militar en el interior de los túneles—, suelen contener agentes volátiles (humo o gases) y no producen daño por explosión (se rompen o abren), teniendo capacidad para ocupar 100 mts³ en 6 asaltos (se disipan en 3 turnos si hay ventilación, y en 10 si no la hay). Las que explotan, producirán a cualquier personaje que se encuentre en un radio inferior a 3 metros de la explosión, un impacto de POT 20 (cegadas) o POT 50 (aturdidas), que deberá sumarse al determinado para cada una de ellas:

Granadas de Humo: desprenden un humo denso que impide la visión. Rebasado el límite de exposición, el PJ realizará tiradas de CON a nivel de Dif. creciente (F a I), cada 2 asaltos. Un fallo supondrá el comienzo de aplicación de la regla de Asfixia.

De gas lacrimógeno: provocan irritación de los ojos, nariz y garganta. Desarrollan una nube muy agresiva de 8 mts. de radio, con daño POT 25; a partir de esa distancia, el daño decrece 5 valores de POT cada 5 metros. Afecta a PER (irritación insoportable de los ojos) cegando al PJ tantos asaltos como CF obtengamos de una Tirada de Definición.

De gas somnífero: provocan sueño. Desarrollan una nube de 5 mts. de radio; quien se encuentre en él, deberá tirar Inconsciencia a nivel Imposible para no quedar dormido. A distancias mayores (hasta 10 mts.) la tirada de Inconsciencia se realizará a un -1 nivel de Dif. por cada metro de separación a partir de 5.

Granadas cegadoras: provocan un estallido de luz que ciega a quien se encuentre con los ojos abiertos en un radio de 15 metros. Si hay luz, PER (visión) quedará anulada 10 minutos si el PJ mira la explosión directamente; 7 si lo hace indirectamente; y 3 si mira en la dirección contraria. Si está oscuro o en penumbra espesa, serán 25, 15 y 7 minutos respectivamente. Las gafas protectoras solo reducirán el deslumbramiento, dejando ciego al PJ que las lleve, 2 asaltos (recuperación +1 nivel por asalto).

Granadas aturdidas: producen un ruido ensordecedor. Su radio de acción es de 30 mts. dentro del cual será necesario tirar Inconsciencia. Aunque el personaje la supere, sufrirá una conmoción que arrojará un -4 a las tiradas de cualquier Car. que quiera utilizar, durante un espacio de tiem-

po igual a [10-CON]. Como afecta a PER (sordera durante 3 horas), el personaje recuperará la audición a un ritmo de +1 nivel por hora. El uso de cascos protectores evita la tirada de Inconsciencia y reduce los efectos auditivos de horas a turnos, sin interferir en otras Características.

Granadas mixtas: comparten las características de los dos ejemplos anteriores, por lo que bastará que sumemos sus efectos.

Herramientas

Cualquier herramienta eléctrica puede convertirse en una eficaz arma a manos de PJ habilidoso (sin necesidad de ser lanzada), y gracias a las modernas pilas integradas pueden resultar armas portátiles con una autonomía nada despreciable; por tanto, contemplaremos como tales a caladoras, tadoras, taladros, etcétera, con un MAN de 3 (su daño dependerá del tamaño de las hojas, cuchillas o brocas, número de dientes, etcétera, pero podemos establecerlo entre 20 y 35 POT, por término medio).

Las motosierras (alimentadas por gasolina), tendrán un MAN de 6 (su daño no podrá ser inferior a POT 45); y las pistolas de clavos (por impulsión neumática, necesitan estar conectadas a un compresor), se podrán utilizar bajo los siguientes valores: MAN: 4; EFE: h.10; CAL: 3; BAL: 60; DPA: 3; ETB: 6; FIA: 3; SPR: —.

Trampas

Bajo los túneles, cualquier puerta o trampilla puede ocultar un fuego de baja intensidad que esté esperando a que alguien la abra —con oxígeno suficiente, el más leve se convierte en una fiera descontrolada, y te sorprendería saber cuántos bomberos se han abrasado al abrir un lugar que no debían—, o incluso algo peor. Hoy, hasta un niño sabe qué pasos hay que dar para hacer un eficiente cóctel molotov; o que con ácido, disolvente o gasolina, y lavavajillas, detergente o zumo sintético concentrado, se puede producir una buena cantidad de *napalm* casero, que una vez adherido a las ropas o piel es prácticamente imposible de apagar, y cuyas consecuencias te dejamos imaginar.

A los efectos directos del fuego debemos sumar la acción de consumo del oxígeno que puede agotar las reservas del habitáculo en que se ha desatado, en un santiamén, y que derivará, lógicamente, en situaciones posteriores de asfixia, pero bajo el asfalto, hay muchas modalidades de trampas que no por parecer vetustas han dejado de ser ampliamente utilizadas en su interior: cepos de caza mayor a la espera de que alguien los pise; rudimentarias balistas que están esperando a que una bota o un zapato active su mecanismo; traviesas atadas al techo que se liberan con extrema facilidad aplastando a quien que se encuentre en su trayectoria; etcétera, sin olvidar que los agujeros cavados en el suelo (entre las vías, o a su lado) para ocultar un hombre bajo una simple manta cubierta de grava o polvo de cemento, son lugares propicios a albergar baterías de palos afilados con capacidad para destrozarse el pie, las piernas, o el cuerpo de cualquier desprevenido.



Animales

Aunque cueste imaginar que un caimán o una serpiente de gran tamaño hayan podido hacer su guarida en las inmediaciones de un sumidero o desagüe, conviene que te vayas haciendo a la idea. Por sus características, los subterráneos se han convertido en el hábitat de algunos animales que han aprendido a no temer la oscuridad. Sin olvidar que una rata puede no ser un problema, cabe recordar que cien pueden resultar un infierno. Dicho esto, cuando intervengan animales, los consideraremos PNJs a todos los efectos, y deberás contemplar que su capacidad de ejercer daño será igual a su CON, como mínimo (la proporción indicada variará según su peligrosidad o tamaño). En el caso de los venenosos, lamentamos informarte de que tendrás que buscar ayuda en una buena enciclopedia de Ciencias Naturales.

75

Quidam en combate

La naturaleza de QUIDAM abre un sinfín de posibilidades derivadas de su capacidad estresante (Daño Mental). El miedo que puede originar un PJ «dotado» —a partir de este momento, cualquier personaje que dispongo de 1+ PQs— a un oponente, será, sin duda, su mejor arma disponible y la mejor garantía de futuro, pero además hay otras facultades tan interesantes o más que la mencionada, y desde luego más palpables:

QUIDAM permite *acelerar* las acciones del PJ —para nivel «Q» 4 o superior—, afectando al *ritmo* físico o mental (nunca podrá acelerar objetos lanzados o impulsados, o el funcionamiento de mecanismos). Para ello, bastará que el jugador anuncie su intención de usar esta modalidad antes de comenzar una acción, y que, como siempre, disponga de suficientes PQs, porque cada *acción excepcional*, en el mismo asalto, costará 5 PQs:

«Q» entre 4 y 6: +1 acción.

«Q» entre 7 y 9: +2 acciones.

«Q» 10+: +3 acciones.

También permite atacar la capacidad defensiva del organismo de un oponente (sin PQs), *corroyendo* sus defensas psíquicas (Estrés) en tantos PEs por asalto como valores de CE obtenga el PJ «dotado» en una tirada contra «Q» a nivel Difícil. Para ello, bastará que el PJ active un FQ permaneciendo quieto, y que el agredido se encuentre dentro del alcance de sus sentidos (PER).

Además, su carácter ionizante origina que cualquier personaje (sin PQs) que se encuentre a menos de 1 m. de un foco de actividad QUIDAM, *sufra* calor a razón de 4 POT por cada nivel «Q» puesto en juego por el «dotado» que lo esté usando, y por asalto [consecuencias idénticas a Exposición al Fuego].

Por último, destacaremos que el uso de QUIDAM permite dos maniobras especiales que harán las delicias a más de uno:

Interferencia: *interrumpe la acción de un agresor directo, aumentando la Dif. de la acción que esté llevando a cabo. El PJ que tenga intención de «interferir» deberá apostar PSI a nivel MD (como un FQ), antes de que dé comienzo la fase resolutive (con independencia del turno que ocupe). La CE obtenida será contemplada como valores de aumento de la Dif. (límite en Imposible) en la acción del agresor.*

Apantallamiento: *anula las incursiones mentales sobre el organismo (la Interferencia es una de ellas). El PJ que lo ejercita perderá 1 asalto, durante el que deberá apostar toda su PSI a nivel D (como un FQ); si supera la tirada y la agresión es real (puede perfectamente no serlo y la sensación que ha recomendado esta maniobra ser simplemente fruto de la tensión o una mala intuición), valoraremos la CE obtenida en asaltos de clausura —la clausura evita los efectos de una acción ofensiva, pero el agresor nunca tendrá constancia salvo que tome «conciencia» (narrativamente hablando), por lo que podrá seguir interviniendo de la manera elegida (ejercitando su FQ y apostando por cada intervención), durante el tiempo que haya estimado como conveniente—.*

5

[MOEBIUS]

* — *No puedo hacerte daño, ángel perdido.*

Las palabras surgen de pronto de la oscuridad del túnel, cuando penetro en una especie de gruta.

— *Pero si puedo hacer daño a las personas que quieres* — *continúa la voz suavemente.*

[...]

— *Hay algo de mí en tu interior* — *dice protegiéndose los ojos con el brazo, como si le molestara una luz que no puedo ver* — *No voy a hacerte daño, pero si puedo hacer daño a los que te rodean. Te fascina la oscuridad de mis túneles, la maldad que encierran. Y hay maldad [...]*
*Todo lo que hay aquí es maldad pura.**

(«The mole people», Jennifer Toth)

Supuesto #1: comunidad pequeña que vive en las cercanías de una entrada abandonada de convoyes de mercancías. Sus integrantes se reparten entre los altillos y huecos de las paredes. Carecen de un líder definido.

Supuesto #2: comunidad que vive en el interior de una estación clausurada, a la que se puede acceder tras recorrer centenares de metros del alcantarillado paralelo a una de las líneas más transitadas. Sus integrantes se reparten entre las dependencias y el vagón abandonado. Tienen como líder a un antiguo maestro, y acogen mujeres.

Supuesto #3: comunidad que vive en las inmediaciones de una gran estación, en un sector de más de 200 metros de largo, al que se accede a través de un portillo de metal que se encuentra al final de las escaleras de servicio. Compuesta por una población muy variada sus integrantes han construido sus habitaciones aprovechando los abundantes recovecos y alturas; su líder es un adolescente de 16 años.

Supuesto #4: comunidad que vive en las ruinas de un antiguo matadero que fue absorbido por el metropolitano. Para encontrarlo hay que recorrer los túneles hasta localizar un acceso ruinoso que enlaza con un ramal de principios del siglo pasado. Una vieja carretilla varada sobre las vías indica el lugar exacto donde se abre un pasadizo ascendente, cavado en la roca, abierto por los obreros para facilitar la huida en caso de derrumbe. Con población indefinida, se la supone compuesta por al menos 50 individuos, entre los que viven algunas familias. No tienen líder reconocido.

Supuesto #5: comunidad que vive en las inmediaciones de un antiguo lavadero de mineral que se levanta sobre un cauce medio reseco. Para acercarse a ella, hay que recorrer una línea abandonada que termina en una estación de aspecto fantasmal (de finales del XIX). Compuesta por unos 100 sujetos, sus integrantes son gente en extremo recelosa, gobernada férreamente por un desquiciado lí-

der espiritual o religioso, que ejerció con anterioridad su ministerio, o que dice haberlo ejercido.

Supuesto #6: él fue abogado hasta que se enfrentó a la mafia; cuando hay algún problema legal, los líderes de las comunidades cercanas mandan buscarlo. Ella le seguiría a cualquier parte; cocina bien y sabe suturar heridas. La niña, a pesar de no tener aún 12 años, les ayuda, va a la escuela municipal y se ocupa del pequeño. Juntos se defienden, se trasladan, se ocultan y sobreviven cerca de una de las salidas más nutridas e importantes.

Supuesto #7: sus padres murieron al poco de instalarse aquí. Los gemelos son tramperos expertos, y los tres, cazadores experimentados de ratas y gatos. Venden su carne asada, y su grasa como unguento para heridas, o contra el agrietamiento de la piel provocado por la humedad y el frío. Viven en una caseta cercana a un destartado cambio de agujas, y por la relación



comercial que mantienen con el exterior, allí guardan medicinas, herramientas y cachivaches que cambian por dinero.

Supuesto #8: bastante mayor y muy gruesa, la mujer fue prostituta hasta que perdió los dientes. El que la lleva a la espalda, es un tipo grande y musculoso de unos 40 años, con la mentalidad de un niño de 6. El delgado es un individuo taciturno de mirada opaca. Juntos recorren los túneles ofreciendo servicios manuales o bucales a quien pueda pagarlos, o a quien suponga una buena presa, porque cuando ella entra en acción, el grandullón vigila mientras el otro rapiña cuanto encuentra a mano.

Supuesto #9: nadie sabe cuándo se juntaron, ni cómo han podido convivir tanto tiempo juntas. La alta mira con ojos encendidos; la gordita siempre está sonriendo; la pequeña podría atravesarte con un cuchillo sin que te dieras cuenta; su rotweiler nunca ladra. Se mueven cerca de una barraca levantada al final de un túnel ciego que termina en una sima, lugar al que pocos se atreven a bajar porque han sido muchas las desapariciones ocurridas allí.

Supuesto #10: dicen que son hermanos, pero ni su aspecto, ni el color de sus cabellos y pieles, indican que sea cierto. Duermen en un agujero que se abre bajo la estructura de un paso elevado. En cuanto reina el silencio, merodean las inmediaciones de una estación secundaria armados con palos y anunciándose con silbidos y canciones. En ocasiones se les puede ver recorriendo los túneles en compañía de gente del exterior.

Supuesto #11: el alto y desgarbado fue jugador de baloncesto; el enano que lleva sobre los hombros, trabajó como funambulista en un circo hasta que sufrió un accidente que le rompió las piernas. Acompañados del inseparable perro que arrastra el carrito con las pertenencias, recorren los túneles sin rumbo definido. El alto habla poco, pero el enano es un hábil embaucador de verborrea fácil, que se vanagloria de su amistad con la policía.

Supuesto #12: él lo está intentando, y ella le tolera. Él, cuando sufre, corre por las vías gritando, o se detiene en cualquier esquina profiriendo alaridos. Ella le sigue o le busca, y cuando lo encuentra le devuelve al viejo vagón donde arruinan juntos sus días. Él, cuando consigue dominar el fuego que lo devora, se vuelve opaco y recuerda las numerosas promesas rotas. Ella le entiende y siempre le perdona.

Supuesto #13: visten ropas negras de paño. Él es un hombre maduro, un pastor que anuncia el inminente fin del mundo. Ella, mucho más joven, pasaría por ser su hija si no fuera porque lo abultado de su cintura delata que puede estar preñada. Viven en algún secreto lugar entre dos conocidas estaciones, que algunos indigentes intuyen porque en sus alrededores suelen escucharse gritos, jadeos y plegarias.

Supuesto #14: vocalista y batería de un grupo musical que grabó un disco a mediados de los 90; hoy son pareja. Hay algo en su pasado que los hace retraídos, y reacios a responder cualquier pregunta. Viven en un altílo con vistas a la vía que no abandonan jamás; a pesar de ello, conocen las historias más viejas, las rutas más secretas, los caminos más perdidos, y todos y cada uno de los peligros que acechan a quien no anda prevenido.

Supuesto #15: el más viejo se jubiló para perder lo poco que tenía tras avalar a su hijo; el de menor edad cuida del primero a pesar de que entre ambos suman algo más de 155 años. Habitan un lugar confortable en el que tienen instalado un alambique, y donde amontonan periódicos atrasados que leen en voz alta mientras esperan a que el aparato termine su trabajo. Después, con candiles, recorren su territorio preocupándose por el bienestar de sus vecinos y recogiendo las botellas vacías.

Supuesto #16: de mediana edad y aspecto desaliñado, comparte espacio con una docena larga de gatos. Apenas sale de su apartamento en la parte trasera de una vieja sala de calderas —lugar donde vive y espera al hombre que la trajo allí para después abandonarla—, pero durante sus esporádicos paseos se la puede escuchar susurrando un nombre, con una monotonía tan insistente que puede llegar a helar la sangre.

Supuesto #17: sirvió en una guerra y estuvo en el mayor festival de rock del mundo, y se muestra ameno y dicharachero cuando lo recuerda, para volverse silencioso cuando intuye una presencia que sólo él es capaz de sentir. Entonces, nadie puede sacarlo del habitáculo que encontró tras la pared de azulejos de unos urinarios, donde oculta, según dicen, varias pistolas, un fusil de asalto, granadas, y diferentes materiales ofensivos entre los que se encuentran dos bidones de napalm casero.

ECOS DE TASSILI N°

82 **Supuesto #18:** dice a quien quiere escucharla que arriba fue escritora infantil, y bastante famosa. A pesar de su edad, sus buenas maneras le permiten traer y llevar recados (sirviendo de correo entre los indigentes y el exterior), o pasar desapercibida cuando localiza parientes para contar después cómo se encuentran. Alrededor del fuego, en su habitación sobre la oficina de una estación abandonada, narra historias que atraen a vecinos y curiosos, o echa las cartas para leer el futuro de sus amigos.

Supuesto #19: se hace llamar por un nombre compuesto exclusivamente de consonantes. Dice que sus compañeros volverán a buscarlo en cuanto encuentren el combustible necesario en Alfa Centauri. Su habilidad lógica, su conocimiento de las matemáticas, y su capacidad innata para abrir cerraduras y candados, le han permitido sobrevivir en los túneles arropado por el cariño y amistad que despierta entre sus habitantes.

Supuesto #20: cumplió varios años de condena por extender talones falsos, y sobrevivió a la cárcel cambiando dibujos pornográficos por protección. Una vez fuera, prefirió no seguir malgastando su vida, y se introdujo en el interior de los túneles con la intención de iluminar sus muros y paredes con hermosas imágenes de aspecto prehistórico. Vive en el vano de una escalera de servicio.

Supuesto #21: eligieron aquel trayecto por seguro. La estación cerraba sus puertas a la hora justa, y resultaba bastante sencillo introducir las cajas a través del montacargas de servicio, lejos de las miradas de los curiosos, o la competencia. Habían pagado al «chimpancé» que les serviría de guía; to-



do, todo estaba previsto y bien atado, menos aquella sombra espesa que les cerraba el paso y a la que las balas parecían no hacer nada.

Supuesto #22: esperaban a que llegara la camioneta con los otros, sentados en el interior de un vehículo aparcado en mitad de la nada de un suburbio. El calvo miraba nervioso por el retrovisor y a sus costados —era la primera vez que bajaba al agujero, y alucinaba pensando en lo fácil que iba a resultar terminar de un plumazo con sus deudas de juego—. El otro acariciaba la culata de su revólver reglamentario mientras reflexionaba sobre lo idiota que podía llegar a ser el primero.

Supuesto #23: seguían las órdenes recibidas sin preguntar, pero sabiendo bien en qué consistían. Habían bajado a aquel tipo para que lo comieran las ratas, y eso era precisamente lo que iban a hacer por mucho que él se moviera intentando evitarlo. Lo ataron con una cadena a una traviesa, y lo embadurnaron después con restos de sangre, vísceras y menudillos.

Supuesto #24: regentan un tugurio de tres al cuarto en el que sólo hay un mostrador y un teléfono. Nunca se preocupan por quién llama, sólo que antes haya llegado el sobre con el dinero. Después ponen en marcha a sus muchachos, les indican el número, el lugar y la hora en que habrán de realizar la entrega, y no los vuelven a ver hasta que vienen a cobrar por cada par de orejas cortadas.

Supuesto #25: ella no había estado del todo de acuerdo, pero en el fondo, aquella aventura también le había parecido fascinante, y eso era lo malo porque ahora lo lamentaba. Hacía un buen rato que no escuchaba ningún sonido que no fueran los latidos de su corazón, y comenzó a sollozar en silencio, rezando para que aquella jauría de perros tuviera bastante con el cuerpo de su novio, y a ella le diera tiempo para buscar auxilio.



Supuesto #26: comenzó fotografiando algunas tribus urbanas que rondaban los metropolitanos. Hoy apenas sale de su apartamento. Tres atropellos frustrados y una paliza habían bastado para que comprendiera que en algún lugar existía alguien desconocido a quien habría sido mejor no haber molestado.

Supuesto #27: ayudó a su compañero a sacar los clavos, y el recuerdo del cuerpo retorciéndose le despierta por las noches envolviéndole en sudores fríos. Cuando ocurre, mira a su esposa dormida y se sienta en el borde de la cama para coger un cigarrillo y sostener la placa en la mano. Durante horas, piensa en lo fríos que son los túneles, en cómo el silencio detiene el tiempo, y en qué tipo de mente enferma pudo hacer posible aquella pesadilla.

Supuesto #28: es superior a él; cada vez que pasa por el mismo lugar del trayecto, acelera para atravesarlo lo más rápidamente posible, mientras recuerda aquellos ojos desorbitados, la boca llena de dientes afilados y la risa hueca de aquella cosa que le miraba y se burlaba pegada al parabrisas.

Supuesto #29: no hace preguntas, no le pagan por eso, sino por atenerse escrupulosamente a lo dispuesto en la «hoja de ruta». Piensa en ello mien-

tras se lava y desinfecta las manos antes de entrar en el quirófano; al fin y al cabo, drogados y limpios, los dolicocefalos elegidos descansarán silenciosos sobre la mesa de operaciones, y él jamás volverá a verlos.

Supuesto #30: hace rato que ha arrojado a la pequeña. Tras la puerta de su despacho, mientras revisa el grueso dossier, levanta la cabeza para deleitarse escuchando «Communio: Lux aeterna» del Requiem de Mozart. Luego, levanta el teléfono que comunica directamente con su equipo y da la aprobación necesaria para que el operativo se ponga en marcha.

Supuesto #31: habita los huecos inferiores de los ascensores, e incluso hay quien lo sitúa en el interior de algunos cajones de mecanismos de escaleras. La visión de su cuerpo oscuro, agazapado en cualquiera de los numerosos recodos de los canales de ventilación, ha originado que nadie pernocte en ellos. Sus ojos fríos, de un verde pálido, transmiten una sensación hipnótica, similar a las que producirían unas manos frías masajeando el cerebro.

Supuesto #32: unos gruñidos secos, como producidos por la garganta de un animal de gran tamaño, anuncian su presencia. Se le suele ver quieto, de pie, desafiante, en las zonas de penumbra más espesa de los ramales más profundos. No había supuesto ningún peligro hasta que comenzaron a recorrer las galerías algunos comentarios que narraban cómo habían quedado los cadáveres de tres chiquilicuatos con la cabeza rasurada, que se atrevieron a meterse en su zona con la intención de sacarlo.

Supuesto #33: su cuerpo formidable tiene un aspecto lechoso, carece de pelo, y tiene tanta elasticidad como para introducirse por los agujeros más estrechos. Cuando recorre silencioso los techos de las galerías del alcantari-llado, deja un rastro de babas densas que descienden lentamente, como carambanos. Se le teme desde que en una eliminación rutinaria del agua embalsada en las llamadas «lagunas negras», se encontraron los huesos de al menos 30 cadáveres humanos.

Supuesto #34: se especula con que vive cerca de un cementerio enterrado bajo una de las líneas más viejas. Si algún valiente busca sus remedios (sana cualquier enfermedad o herida), deberá bajar allí en solitario, y esperar sin moverse mientras su presencia gélida se acerca por la espalda para morderle la nuca, succionando el mal y escupiéndolo lejos.

Doris Day coloca dos electrodos sobre la cabeza afeitada de Rock Hudson, y activa el interruptor de una caja negra, en «Pijama para dos». La Sra. Brisby se suicida, en un plano largo, tras conocer lo que realmente le hicieron a su marido en el National Institute of Mental Health (NIMH). Bajo nuestros pies, a nuestro lado, se desarrolla un guión complejo que en muchos detalles resulta indescifrable.

Armas sin nombre, rostros sin nombre, historias sin nombre, recuerdos, cicatrices... Hemos bajado demasiado profundo; no hay vuelta atrás.

Dos trampas y un elefante rosa

Aunque el reducido campo que parece controlar el jugador puede sugerirse demasiado intuitivo (o excesivamente abierto), lo cierto es que oculta una trampa. *QUIDAM pertenece* a un plano al que merecía la pena acercarse desde una óptica que primara la imaginación e inteligencia del jugador. Este hecho, sumado al exigente sistema que faculta su expresión en el juego te permitirá mantener las riendas en la práctica totalidad del tiempo que duren las aventuras.

Por otro lado, el reglamento puede parecer muy pormenorizado (o excesivamente cerrado), lo que supone otra trampa. Establecer el nivel idóneo de Dificultad es todo un arte —nadie mejor que tú para saberlo—, y aquí dentro, quedarse corto o excederse en este cometido, puede originar que una partida termine antes de lo previsto.

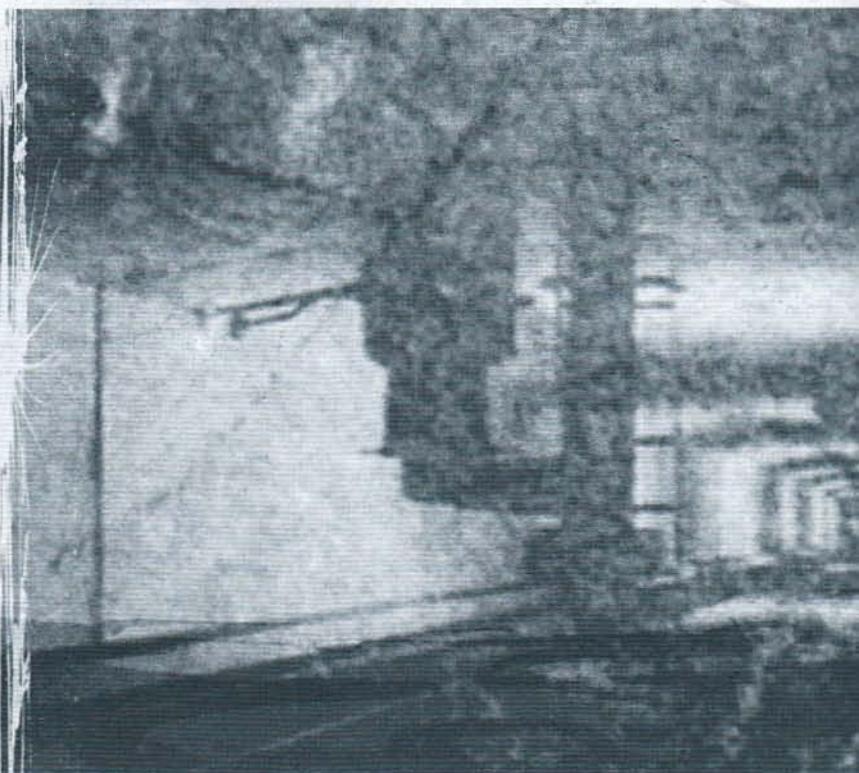
Neuróptica 9

Temperatura narrativa y abrupto final

Nos han contado hasta la saciedad que en los Juegos de Rol la gente trabaja en equipo, pero todos sabemos que no es cierto. Las aventuras (todas) son jodidos campos de batalla donde se enfrentan el Árbitro de Juego y los jugadores, definiendo un equilibrio frágil que permite avanzar en la historia. A tenor de lo dicho, convendría que acrecentaras la dificultad de las aventuras (a través de la densidad de la ambientación, o de la aplicación de las reglas) según vayas percibiendo que tus jugadores se van habituando a desenvolverse en ellas, nunca antes.

Conforme vayáis alcanzando los objetivos propuestos, podrás ir complicando las tramas con la inclusión de elementos cada vez más sofisticados —aquí dentro eres el único dueño de los túneles—.

No tengas prisa. Si te cansas, siempre estarás a tiempo para dar por zanjado el asunto aparca-
cando una sencilla e inofensiva camioneta cerca de la entrada de servicio de una estación, cuando ésta haya cerrado sus puertas. Entonces, bastará que una docena de hombres, vestidos con monos de trabajo, se bajen de ella y vacíen sus entrañas. Qué impor-



ta que abajo les esté esperando un convoy silencioso y con las luces apagadas, que arrancará para llevarlos a un destino secreto. Qué importa si son un equipo de elite en el que se encuentra un individuo que vivió en un lugar parecido hace no mucho tiempo, y que dispone de una capacidad incomprendible para sus compañeros, pero que resulta tremendamente eficaz aquí abajo... Qué importa si en otras cinco estaciones cercanas está ocurriendo lo mismo.

La pantera y el águila ya lo sabían

Axioma: lo peor que puede ocurrir cuando buscamos la verdad es encontrarla; dicho esto, creemos que lo mejor que puedes hacer es dejar de lamentarte por no haberla localizado todavía, a fin y a cuentas, el interés de esta propuesta se basa, precisamente, en la abundancia de interrogantes abiertas. Si con todo, notas como si aún faltase algo, o como si tuvieras ante ti un enorme puzzle cuyas piezas no sabes encajar, tenemos que decirte que ya te lo advertimos al inicio: «Lo que comprendas, lo que admitas o niegues, lo que creas ver, incluso lo que intuyas que ha pasado desapercibido, será estrictamente cosa tuya y en buena medida nos tiene sin cuidado».

Axioma: un libro nunca supone el final de una historia, sino su comienzo; «Quidam JdR» no ha dejado de ser aquél lugar perverso que anunciábamos al principio: un juego para fracasados cuyo resultado previsible sería siempre la derrota, porque la ambientación y el reglamento van a jugar del lado del Árbitro de Juego.

Ahora que has comenzado a comprenderlo, escucha cómo el silencio libera el tiempo y la oscuridad se llena de sombras. Algo indescriptible crepita sobre tu cabeza, acunándose en cada gota de agua que logra tocar el suelo

de grava, descendiendo a cámara lenta desde alguna oscura atalaya. Los recuerdos palpitan con el ritmo frenético que impone lo desconocido y se desparraman ocupando nichos, resquicios, moradas... A tu lado, una sombra se yergue tensando los músculos de su espalda, desplegando sus alas, alzando el cuello y abriendo los ojos para mirar la densa negrura, cara a cara, reconociendo el río de fuego que lleva en sus entrañas. Una tibia luz aflora a través de sus párpados; por cada poro de su piel emerge una fuerza desconocida; respira hondo, llena sus pulmones, atesora la energía desbocada que abre sus venas, y también las tuyas...

Ángel o demonio, qué importa... eres tú quien ha salido de caza.



Índice

<i>Introducción general</i>	<i>pág 7</i>
<i>•Teratología [Creación de personaje I]</i>	<i>pág 25</i>
<i>Nihil Obstat [Creación de personaje II]</i>	<i>pág 35</i>
<i>Chronos [Mecánica de juego]</i>	<i>pág 55</i>
<i>Möbius</i>	<i>pág 77</i>
<i>Hojá de personaje</i>	<i>pág 89</i>

Este libro se terminó de imprimir en Bilbao, a finales de noviembre de 2004.



Doris Day coloca dos electrodos sobre la cabeza afeitada de Rock Hudson, y activa el interruptor de una caja negra, en «Pijama para dos». La Sra. Brisby se suicida, en un plano largo, tras conocer lo que realmente le hicieron a su marido en el National Institute of Mental Health (NIMH)... Bajo nuestros pies, a centenares de metros de profundidad, compartiendo espacio con estaciones y convoyes de metropolitano, se desarrolla un guión complejo que en muchos detalles resulta indescifrable. No abras las páginas de este libro intentando encontrar respuestas, porque QUIDAM es un juego difícil, el juego de los fracasados, un lugar perverso donde el único resultado posible será la derrota.

QUIDAM JDR HA SIDO DISEÑADO PARA SER JUGADO POR UN MÍNIMO DE 3 JUGADORES.

POR SU TEMÁTICA Y CONTENIDO, NO ESTÁ RECOMENDADO PARA MENORES.



PVP: 13,95 Euros

