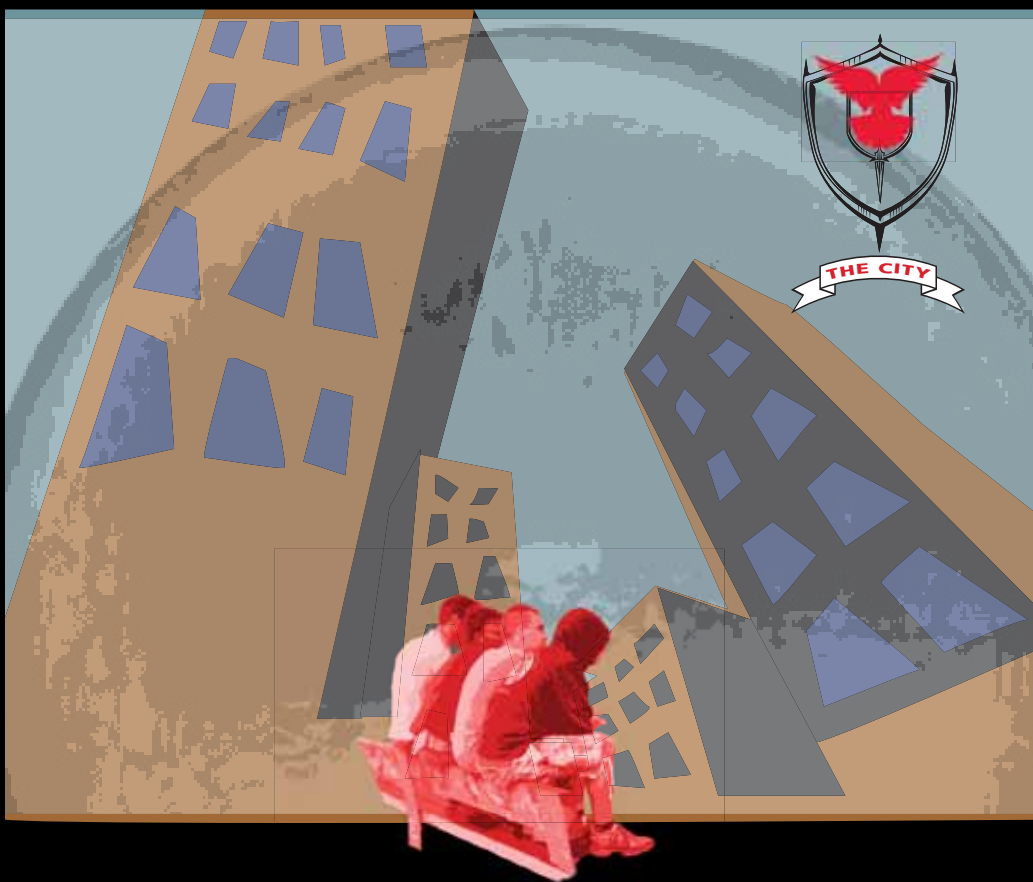


D-ROL

LIBRO 2 - Las 4 aventuras



Juego de rol preventivo sobre los riesgos asociados al consumo de drogas



Se es libre de:

Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Remezclar — transformar la obra

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

No comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Compartir bajo la misma licencia — Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España de Creative Commons.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>

ÍNDICE

AVENTURA 1

EL HÉROE DE LA FIESTA

- Acto 1. Huída
- Acto 2. Llegada a la base
- Acto 3. La fieshhhta
- Acto 4. Fin de fiesta

AVENTURA 2

LA BÚSQUEDA

- Acto 1. ¡¡Espías!!
- Acto 2. ¡Aquí huele a queso!

AVENTURA 3

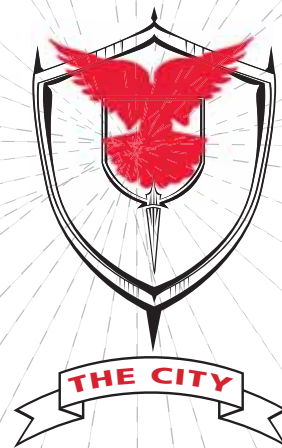
A CONTRARRELOJ

- Acto 1. El malvado plan
- Acto 2. ¿Y ahora qué?
- Acto 3. El combate final

AVENTURA 4

MENTIRAS

- Acto 1. Misión casi suicida
- Acto 2. El sótano del vicio



AVENTURA 1

EL HÉROE DE LA FIESTA

Acto 1. HUIDA

El director de juego (máster) tiene que leer esto a los jugadores:

Os encontráis delante de la base de la resistencia. El subcapo os mira e intenta actuar como si fuera un coronel o algo así y se le escapa la risa. Ha llovido pero el sol ya aparece fugazmente tras las nubes. Sus rayos hacen brillar algunos charcos, el olor a tierra mojada os llena los pulmones.

Os explica la misión. Él os llevará hasta el centro comercial La Maquinaria en el superbus. Una vez allí tendréis que ir al despacho del director y conseguir los planes de ataque. Están en la caja fuerte y la combinación es 1,2,3,4. ¿Os acordaréis? Bien, así me gusta.

Sólo para el máster

Atención, si no eres el máster y sigues leyendo esto posiblemente te enteres de cosas que no debes saber y estropees todas las sorpresas y diversión del juego.

Una vez llegan a la Maquinaria describe el espacio como gris, con gente caminando

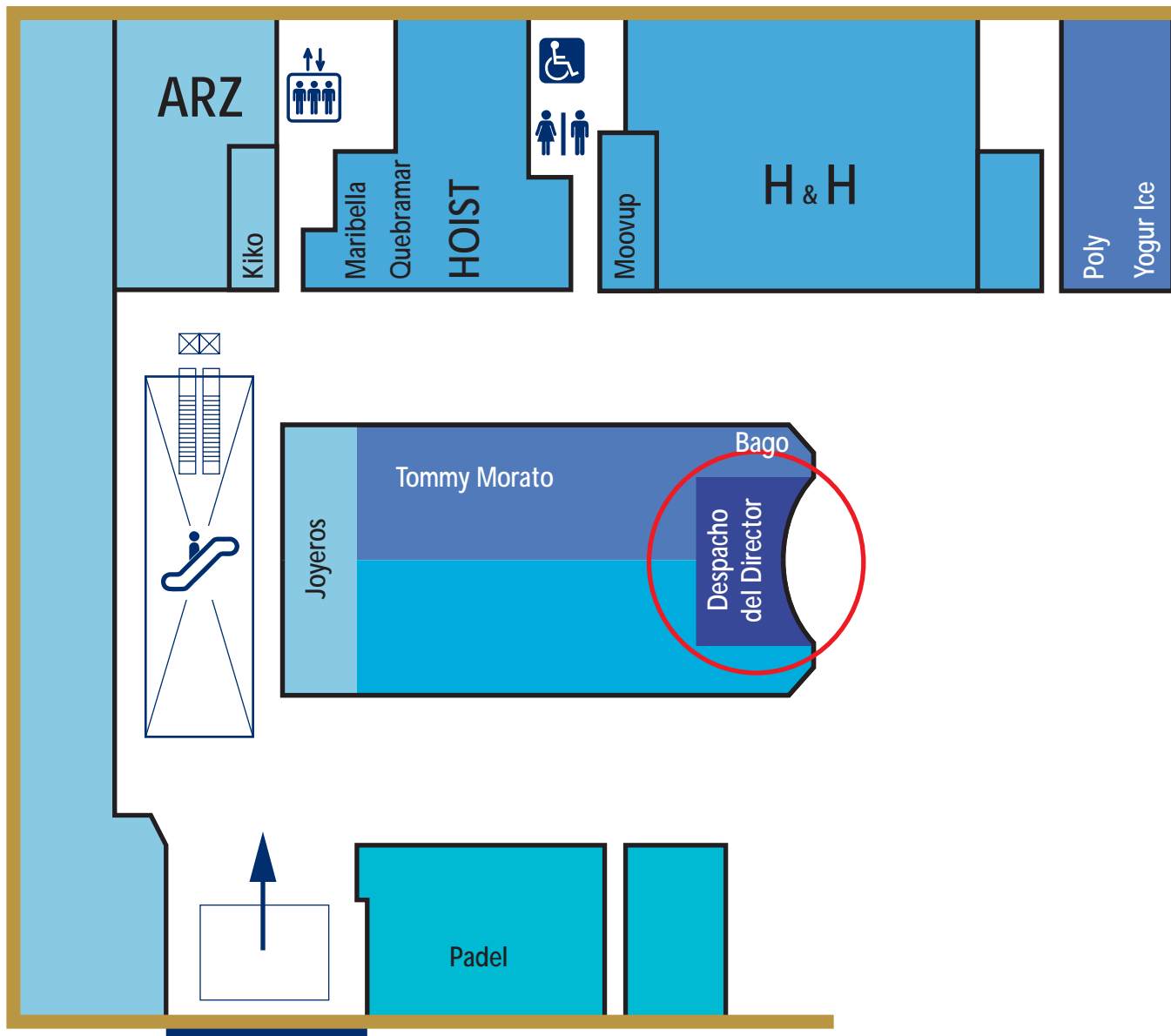


distraída mirando el móvil, todos vistiendo muy parecidos. Un segurata de 3 metros de alto modificado genéticamente también mira el móvil. Parece fácil entrar y cumplir la misión discretamente.

Haz que lleguen al despacho del director, invéntate su recorrido, que no sea muy largo. Una vez hayan llegado al despacho pon tensión en el momento de abrir la puerta. Descríbelo como desgastado; está a oscuras, huele a rancio, y se puede adivinar la silueta de la caja fuerte. Hay un escritorio y tras él un sillón con el respaldo bien alto: ¿Habría alguien detrás? Mantén la tensión hasta que lleguen a la altura de la silla, detrás no hay nadie.

Cuando hayan cogido los papeles de la caja fuerte haz que suene la alarma. Tendrán que ir corriendo hacia el bus que les espera con el motor encendido. Si se encaran con algún guarda, haz que tiren criterio (dificultad 5) para ver si es buena idea o no. Si aún así se encaran, haz que el guarda se distraiga constantemente atendiendo el móvil.

Planta Alta Maquinaria



ENTRADA 1
Acceso

Acto 2. LLEGADA A LA BASE.

El director de juego tiene que leer esto a los jugadores:

Una vez en la base, sanos y salvos, sois reclamados inmediatamente por El Capo. Ante vosotros veis una mujer de baja estatura y delgada, unas grandes gafas ocultan una cara que recuerda vagamente a un ratón de campo, ella es El Capo y no se caracteriza precisamente por su buen humor. Tiene demasiadas preocupaciones en la cabeza y muy poco tiempo que perder con largas conversaciones. Os mira fijamente y os pregunta: ¿lo habéis logrado?

Sólo para el máster

Estamos ante la primera interacción con un Personaje No Jugador (PNJ). En este momento se espera que los jugadores representen su papel y se relacionen con El Capo en la manera que su personaje lo haría.

Tú como máster has de interpretar a El Capo. Imagínatelo como una persona muy seria y con poca gracia pero muy inteligente (al fin y al cabo dirigir toda la resistencia no ha de ser nada fácil).

No quiere perder mucho tiempo con las aventuras de esta gente para conseguir los documentos, pero tampoco parecer maleducada. Así que si los jugadores empiezan a andarse por las ramas y explicarle batallitas, les cortará rápido diciéndoles que tiene mucho trabajo.

Si alguno de los jugadores intenta sacar provecho de la situación y obtener alguna recompensa adicional por entregarle los documentos, les recordará amablemente que están en su despacho y que unos cuantos miles de punzantes y dolorosos objetos les apuntan en ese instante.

Sea como sea, El Capo ha de acabar teniendo los documentos e invitando a los jugadores a la fiesta que se celebrará en la base, como recompensa por cumplir con el objetivo de la misión.

Acto 3. LA FIESHHHTA

El director de juego tiene que leer esto a los jugadores:

Entráis en la gran sala, todo ha sido decorado y preparado para lo que ha de ser "la fieshhta". Lo primero que llama vuestra atención es un enorme cartel en el que podéis leer Barra Libre.

Acto seguido reparáis en la gran cantidad de gente que se mueve al ritmo de la música, todo cuerpos y bellezas esculturales. No podéis evitar haceros una pregunta: ¿Por qué no me uní antes a la resistencia?

Sólo para el máster

Ahora sí, ya entramos en materia. Durante esta fiesta:

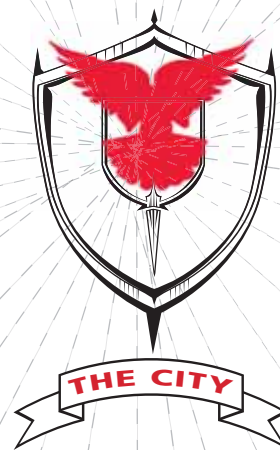
- Deja un poco a los jugadores que se integren en la fiesta según sus personajes y que empiecen a hacer amistades o reencontrarse con antiguos amigos, o intentar ligar y/o tomarse unas copas.
- Si los personajes crean situaciones divertidas que se dan en una fiesta y que les permiten pasar un buen rato, como normalmente ocurre en la fiestas (...para eso están!...), deja que se regalen en ellas incluyan o no el alcohol.

Si alguno de tus jugadores hace aportaciones, como por ejemplo:

- Que la comida es indispensable en una fiesta.
- Que sería buena idea ofrecer refrescos sin alcohol de tanto en tanto.
- Que se organicen actividades alternativas a beber todo el tiempo.
- No mezclar diferentes tipos de graduación alcohólica.
- No mezclar con otro tipo de sustancias (porros...).

Deberías premiarlo con un punto de experiencia en criterio.

Presenta a los jugadores diferentes situaciones de fiesta para evitar el riesgo o si ya se han producido conflictos relacionadas con el uso y abuso de alcohol.



Cuando tú lo creas conveniente introduce alguno de estos elementos:

BORRACHERA

Algún jugador o algún PNJ muy amigo de algún jugador ha bebido demasiado y empieza a molestar a la gente acercándose mucho e intentando ligar, riéndose descaradamente de alguien, bebiendo todavía más alcohol, buscando pelea, etc.

Inevitablemente, acabará vomitando encima de alguien o sobre sí mismo.

Acciones que otorgarían puntos de experiencia

- Hablar con él para que no beba más.
- Llevarlo a su casa.
- No dejar que coja el pato a reacción.
- Llevarlo a una habitación.

Acciones que restarían puntos de experiencia

- Aquellas que empeoren la situación.
- Caer en falsas creencias como por ejemplo que beber café con sal o masticar granos de café, te puede quitar la borrachera.

PELEAS

Un PNJ se acerca a uno de los personajes de los jugadores y comienza a molestarle y buscar pelea con el diciéndole que le ha empujado, que le ha tirado el cubata encima, que quiere ligar con su novio o novia...

Acciones que otorgarían puntos de experiencia

- Mediar en el conflicto.
- Proponer soluciones alternativas.
- Proponer tiempo muerto para que se calmen los ánimos.

Acciones que restarían puntos de experiencia

- Aquellas que incrementarán o incitarán la pelea.

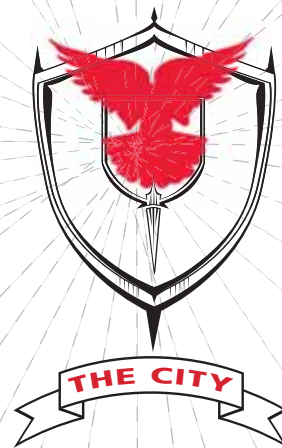
Acto 4. FIN DE FIESTA

Una vez se hayan solucionado todas las situaciones y la fiesta esté llegando a un punto muerto lee esto a los jugadores:

De repente empieza a sonar la alarma general, la música se detiene y se encienden las luces.

Una voz sale de los altavoces y llama a todo el mundo a sus puestos de combate (Pon voz de megafonía):

¡Atención! ¡Atención! esto no es un simulacro, que todo el mundo acuda a sus puestos de combate. Escuadrón "Reverde" preséntense ante El Capo inmediatamente.



Sólo para el máster

Cuando los jugadores estén ante El Capo éste les informará que en los documentos que han traído han podido descifrar que se prepara un ataque a The City para dentro de 48 horas.

Hay dos noticias, una mala y otra buena:

- La mala es que se ha infiltrado un grupo de espías con el objetivo de encontrar y destruir el escudo antishopping.
- La buena es que no han de preocuparse del ataque ya que han creado un nuevo escudo antishopping que sin duda repelerá el ataque.

AVENTURA 2

LA BÚSQUEDA

ACTO 1. ¡¡ESPIÁS!!

El máster (director de juego) ha de leer esto a los jugadores:

El Capo os ha pedido que vayáis a verla, al parecer tiene otro encarguito.

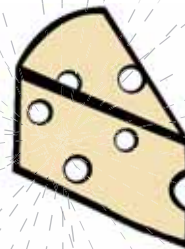
Llegáis y podéis observar que El Capo anda de un lado a otro y parece bastante preocupada. ¿Cómo nos ha podido pasar? ¿Por dónde se habrán colado?

En el momento en que os ve, levanta una ceja y estalla en una avalancha de palabras:

“Hola, tengo una importante misión para vosotros. Resulta que al parecer unos indeseables corporativos se han infiltrado en nuestra bonita ciudad con la insana intención de destruir el escudo antishopping. Quiero que los encontréis y me los traigáis envueltos en papel de regalo. Y, sobre todo, no levantéis sospechas entre la población ya que si esto se supiera podría desatarse el caos. ¿Qué hacéis ahí parados? Venga, venga, largaos ya y pobres de vosotros que no logréis traerme a esos indeseables....”.

Sólo para el máster

Si no eres el máster y sigues leyendo esto posiblemente te enteres de cosas que no debes saber y estropees todas las sorpresas y diversión del juego.



En esta aventura se espera que los jugadores desarrollen toda su capacidad interpretativa e investiguen por la ciudad para encontrar a los espías.

Para ello deberán obtener una serie de pistas que les conducirán hasta los espías y les pondrá en una situación en la que deberán usar su ingenio (o su fuerza bruta) para capturarlos.

Antes de que los jugadores abandonen el despacho de El Capo, el secretario, que estaba escondido detrás de un montón de papeles, les dará la primera pista.

Al parecer un par de tipos extraños han estado haciendo preguntas sobre el escudo antishopping en el barrio Este.

NOTA: Con esta primera pista se espera que los jugadores se dirijan hacia el barrio Este para iniciar su investigación.

Si no lo hacen, lo mejor es que pienses en alguna forma de que puedan pasar al acto 2 (pero no sin antes trabajar los aspectos que nos interesan sobre los porros). Una idea alternativa podría ser que fueran a un bar y allí sucediera todo lo que pasa en el barrio Este.

¿Cómo se desarrolla la aventura en el barrio Este?

Cuando lleguen a el barrio Este deberán describirles lo que ven, que es lo siguiente (intenta describirlo y no leerlo directamente, siéntete libre de añadir lo que creas conveniente):

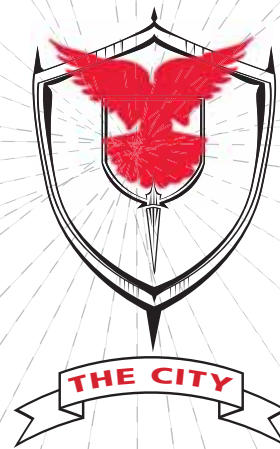
Nada más llegar podéis observar varios grupos de personas sentados en los bancos y varios niños jugando en los columpios.

De los grupos de personas hay un padre que vigila atentamente a unos cuantos niños que juegan en la tierra, un grupo de personas mayores que charla tranquilamente, una pareja que se besa en un banco y hacia el final del parque un grupo de chicas y chicos jóvenes.

Deja que los jugadores hablen con quien ellos crean conveniente y entreténlos un rato con los grupos del parque:

- Si hablan con el padre que vigila a los niños descubrirán que éste no sabe nada y les hablará largo y tendido sobre lo importante que es que los niños jueguen al aire libre o de cualquier otro tema que se te ocurra pero que no tenga nada que ver con la aventura.
- Si hablan con las personas mayores tampoco descubrirán nada más interesante que las virtudes y destrezas necesarias para el punto de cruz.

Si se dirigen a la pareja, ésta les ignorará totalmente (en realidad son policías secretas que pueden tener un peso importante en la historia según las acciones de los jugadores, pero por el momento déjalos a un lado).



El único grupo que les aportará algo de información será el de jóvenes que está al fondo del parque.

“Según se vayan acercando al grupo de jóvenes podréis observar que estos están hablando y riéndose entre ellos. Se respira un buen rollo....ejem... Y algo más: os dais cuenta, por el olor, que están fumando porros”

(Esto díselo tal cual y espera un poco a ver las reacciones de los jugadores)

Sea cual sea la reacción de los jugadores van a tener que pensar una buena manera de entablar conversación con ellos.

Deja que hablen un poco entre los jugadores para buscar una manera de entrar en el grupo de jóvenes.

Si después de hablar un rato con el grupo no ha salido a relucir, de alguna manera, el hecho de fumar porros introduce estos elementos en el orden que se te ofrecen a continuación (...si puedes).

INVITAR

Uno de los jóvenes PNJ ofrece fumar a algún personaje para incluirlo en el buen rollo del grupo (ya los considera colegas y entre colegas: "¡Qué rule!").

Acciones que otorgarían puntos de experiencia

- Contestar con humor por ejemplo "Estoy vacunado contra los porros".
- Decir un simple "No, merci".
- Responder alegando que estas inmerso en otra actividad y necesitas tener la cabeza encima de los hombros.
- No le gusta que le inviten: "Tío no te gastes el dinero en mí".
- Sumarte a la iniciativa de algún compañero que se le ocurra algo ingenioso como excusa.
- Salir con cualquier pretexto que te ayude a pasar sin parecer un friki.
- Responder diciendo que sólo consumes aquello que te merezca la pena.

Acciones que restarían puntos de experiencia

- Aceptar sin preguntarse el porqué.
- Incitar a los demás compañeros a fumar.
- Cualquier tipo de respuesta que implique hacer algo que no te apetezca.
- Imponer tu deseo por encima de los demás.
- Si algún jugador decide fumar le restaría puntos de experiencia por el hecho de no tener en cuenta que está trabajando en la misión y no en su rato de ocio.

Después de vivir esta situación y si le preguntan al PNJ, este les dice que recuerda a unos trajeados que estaban vendiendo costo y preguntando por el escudo antishopping.

Por mucho que le pregunte el PNJ no le responderá mucho más ya que empieza a cambiar de color repentinamente.

Alguno de sus colegas dice:

"Se lo estaba diciendo: no fumes tanto o te dará una blanca!!".

BLANCA

El PNJ ha sufrido una blanca, anima a tus jugadores a que actúen ante esta situación.

Acciones que otorgarían puntos de experiencia

- Mantener la calma y dejar espacio alrededor del joven.
- Estirarlo en el suelo y levantarle los pies ligeramente.
- Ofrecerle agua, refrescarle y darle algo salado para recuperar la presión sanguínea.
- Acompañarlo hasta que se encuentre mejor.
- Sugerirle que deje de fumar y se vaya a casa a descansar.

Acciones que restarían puntos de experiencia

- Todas aquellas que tengan pinta de leyenda urbana y que empeoren la situación.
- Tomar otras sustancias estimulantes (caféina, nicotina, taurina...).

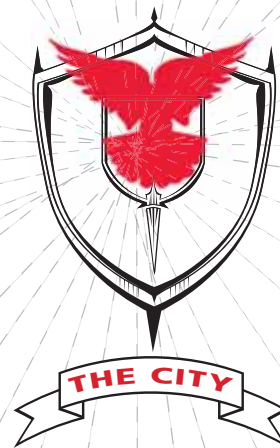
Después de vivir esta situación el amigo del que ha sufrido la blanca se muestra agradecido por ayudarles y les preguntará qué es lo que querían saber.

Este les responderá que lo que más recuerda de ellos es un cierto tufillo extraño que recordaba vagamente al olor a queso, y que uno de los individuos se sacaba un pedazo de queso del bolsillo y se lo comía mientras hablaba escupiendo trozos a todo el mundo...

COMPRAR

Después de vivir esta situación uno de los jóvenes recuerda que cuando les quisieron vender maría, en vez de dinero les pedían queso y les pregunta:

“Vosotros, que parece que sabéis, ¿Qué tendría que tener en cuenta para no tener problemas a la hora de comprar maría?”.



Acciones que otorgarían puntos de experiencia

- No aceptar la oferta de otras sustancias más arriesgadas.
- Planificar bien el consumo más responsable para ti en el tiempo y comprar sólo según lo previsto.
- Comprar sólo a la persona que te merezca más confianza.

Acciones que restarían puntos de experiencia

- Comprar de forma descontrolada y sin ninguna planificación.
- Alardear de lo “valiente” que eres al arriesgarte a comprar.
- Seguir comprando a alguien que ya te engañó.

Acto 2 ¡AQUÍ HUELE A QUESO!

Después de vivir esta situación deberías hacerles saber a tus jugadores que en The City sólo hay una fábrica de queso y les darás la dirección.

Cuando por fin aten cabos y decidan ir a visitar la fábrica de quesos pasa al siguiente capítulo.

Si los jugadores, por falta de tiempo, no consiguen vivir todas las situaciones para conocer cada una de las pistas, añade la información que les falte a algunas de ellas que hayan empezado a hacer.

Las pistas son:

PISTA 1. Unas personas trajeadas están vendiendo marihuana y preguntando por el escudo antishopping.

PISTA 2. Estas personas tienen tufillo a queso y comen queso continuamente.

PISTA 3. En vez de dinero a cambio de marihuana piden queso.

PISTA 4. En The City sólo hay una fábrica de queso.

El máster (director de juego) ha de leer esto a los jugadores:

Parece que vuestras pesquisas os han llevado a la fábrica de queso.

Ante vuestros ojos podéis contemplar la majestuosidad de una pared pintada de blanco con un letrero hecho a mano en el que se puede leer:

Fábrica de Quesos olorosos Aurelio, mientras vuestro olfato os confirma, sin lugar a dudas, que efectivamente lo que anuncia el letrero es cierto.

Sólo para el máster

En este momento los jugadores deberían idear algún tipo de plan o excusa para entrar en la fábrica de queso e investigar, ya que no pueden desvelar cuál es su verdadero objetivo.

Muchas de las diferentes opciones que tienen los jugadores para entrar en la fábrica se podrían simplificar en dos modos: colarse a escondidas o entrar dentro con algún pretexto, como por ejemplo una inspección, buscar trabajo...

Si deciden colarse a escondidas, ten en cuenta los siguientes aspectos:

- Durante el día la seguridad es bastante escasa y no hay ningún guarda en la puerta.
- Dentro de la fábrica unas 30 personas se ocupan de la fabricación del queso.

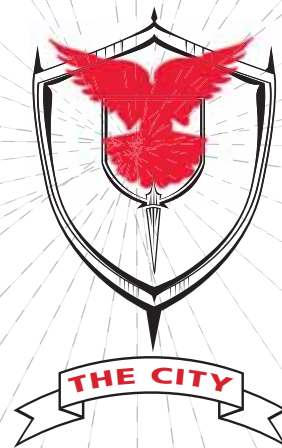
- Por la noche la cosa esta más vigilada y hay 2 guardas y 4 perros que vigilan que ningún animal se coma el queso. Los jugadores no saben nada de cuál es la vigilancia del recinto.

Si deciden entrar para realizar una inspección o buscar trabajo o con alguna otra excusa no se lo pongas muy difícil.

Si hablan con los trabajadores se enterarán de los siguientes rumores (díselo en el orden que prefieras y si quieres añadir alguno nuevo eres totalmente libre):

- En las afueras de The City se dice que hay un tesoro escondido guardado por dos grandes pantallas de plasma.
- Se dice que El Capo se está construyendo una casa a base de materiales reciclados.
- En el parque del barrio Oeste habita un extraño ser mitad hombre mitad teléfono móvil (haz que salga, ya que será importante para la aventura 3).
- Dicen que en la fábrica hay un fantasma que se alimenta de queso y que nadie ha conseguido verlo siquiera, cuentan que incluso ha robado el queso de los bocadillos del desayuno.
- Un trabajador les enseñará su móvil de última generación y les empezará a hablar de lo bueno que es estar siempre conectado al "Cara libro" y al "Pájaro pio-pio" a la vez que puede jugar a increíbles juegos.

Mientras les cuenta este rumor saca el móvil juega y los quesos se amontonan en la cinta



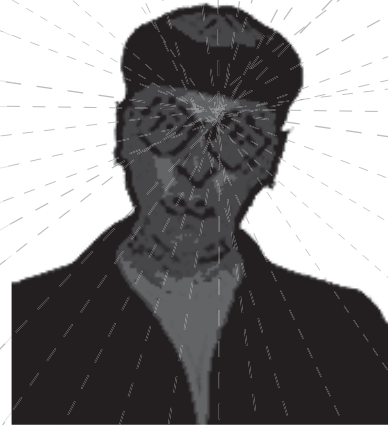
de envasado (también es importante para la 3ª aventura, así que también deberían enterarse).

Si le preguntan de dónde ha sacado el móvil dice que no lo recuerda pero que tiene otro sin estrenar y se lo regalará al personaje o personajes con los que está hablando.

Si un jugador se hace con el móvil déjale que lo use libremente y que incluso le ayude en alguna cosa pero apunta en secreto cuantas veces usa el móvil.

- El chico o la chica que trabaja en la cadena cuenta que está liado con la pareja del jefe o de la jefa.
- La chica o el chico quiere hacerse un tatuaje para demostrarle su amor.

El único rumor útil para esta aventura es el del fantasma del queso, a la que indaguen un poco sobre el tema descubrirán que desde hace unos días han detectado que por las noches les desaparecen quesos.



Si se interesan más por ese tema les dirán que vayan a hablar con el encargado de la fábrica.

Éste estará encantado de que le ayuden a investigar cómo desaparecen, pero si los jugadores piden a cambio de su trabajo algo muy exagerado el dueño no accederá aunque les hará una oferta interesante.

En esta situación se espera de tus jugadores que organicen algún sistema de vigilancia para controlar el queso.

Si ves que no acaban de crear algo útil, el encargado puede sugerirles la idea de ponerle una trampa al fantasma. Acaban de fabricar el queso más oloroso de su historia y cree que sería un buen cebo para atraer al fantasma.

Cuando los jugadores tengan el plan definido y estén preparados, haz que entren en escena los dos espías con traje. Inventa alguna manera de que el plan de los jugadores no salga bien, pero

que sea algo justificado para que tus jugadores no se enfaden (por ejemplo si montan una trampa haz que los espías tomen precauciones y hagan saltar la trampa sin caer en ella).

Tus jugadores deberán improvisar. Según como improvisen haz que finalmente los capturen o no, pero sobre todo intenta ser lógico con sus acciones e intenta que lo pasen bien.

Si no logran capturarlos verán cómo se escabullen por las alcantarillas pero en su rápida huida han dejado caer un papel en el que está explicado todo su plan para acabar con el escudo antishopping (ver aventura 3) y si los capturan deberán llevarlos ante El Capo.

AVENTURA 3

A CONTRARRELOJ

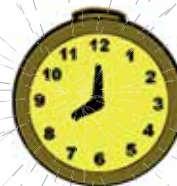
Acto 1. EL MALVADO PLAN

El máster (director de juego) ha de leer esto a los jugadores (si han recogido el papel léesele, si han capturado a los espías, El Capo les dará esta información):

Para poder acabar con The City necesitamos que no puedan activar su escudo antishopping. Este escudo necesita muchísima energía para poder activarse, así que lo mejor que podemos hacer es conseguir que los mismos habitantes de The City aumenten su demanda de energía para ello hemos infiltrado al hombre móvil para que consiga que todo habitante de The City tenga un móvil de última generación.

Estos móviles están programados para que se les acabe la batería justo media hora antes del ataque, de este modo todo el mundo conectará el móvil a la red eléctrica al mismo tiempo generando así un gasto energético que hará imposible que se active el escudo antishopping.

Haz saber a los jugadores que ahora sólo quedan 6 h para que se produzca el ataque, o se lo dice El Capo o ellos solos se dan cuenta al mirar un reloj.



Sólo para el máster

Esta es una situación crítica y como tal has de intentar transmitir a tus jugadores un tipo concreto de sensaciones: nerviosismo, preocupación, la impresión de que se acaba el tiempo, etc.

Para ello lo mejor es que no les dejes pensar ni discutir mucho sobre las decisiones que han de tomar durante la aventura, que tú mismo les vayas recordando que el tiempo se les acaba, y ese tipo de cosas que nos ponen nerviosos. Déjalas que se agobien un poco y pasa al acto 2.

Si alguno de los personajes consiguió el móvil en la aventura 2 y lo ha usado por cualquier motivo al menos 3 veces en poco tiempo, está enganchado.

Lleva aparte al jugador y dile que desde este momento deberá actuar como un viciado a las nuevas tecnologías.

Básicamente estará todo el rato conectado al móvil y no le prestará mucha atención a lo que sucede a su alrededor, aunque molestará continuamente a sus compañeros intentando convencerles de lo divertido que es tener un móvil o diciéndoles que le esperen que justo ha recibido un mensaje importante y ha de contestar.

Acto 2. ¿Y AHORA QUÉ?

Tras descubrir el malvado plan es de esperar que tus jugadores se lancen a intentar impedir que les salga bien a los multís. Tanto si lo han leído en la nota como si ha sido El Capo el que se lo ha dicho, sólo tienen 2 pistas:

- Una es la del hombre móvil que habita en el barrio Oeste.
- La otra la del muchacho/a que trabajaba en la fábrica de quesos.

Si van a hablar con el muchacho/a, éste les repetirá lo que les dijo antes: les enseñará su móvil de última generación y les empezará a hablar de lo bueno que es estar siempre conectado al "Cara libro" y al "Pájaro pio-pio" a la vez que puede jugar a increíbles juegos.

Si le preguntan de dónde ha sacado el móvil les dirá que no lo recuerda pero que tiene otro sin estrenar y se lo regalará al personaje o personajes con los que está hablando.

Si le presionan y le piden que intente recordar o se les ocurre algún plan para hacerle recordar (por ejemplo la hipnosis) les acabará diciendo que recuerda vagamente, como si de un sueño se tratase, un ser extraño mitad hombre mitad móvil que se encontró en el barrio Oeste y le regaló el móvil.

Si por cualquier motivo no disponen de ninguna de estas dos pistas o son incapaces de asociarlas con el malvado plan, déjales que improvisen y discutan brevemente lo que van a hacer. Pero cuando salgan a la calle con criterio o

habilidades sociales con una puntuación mayor a 5, se darán cuenta que la gente que se ve en la calle esta toda mirándose la palma de la mano mientras sujeta un artefacto que emite una luz azulada.

De las ventanas de las casas sale la misma luz. Si se acercan a alguien comprobarán que o bien la persona está jugando a algún juego o está conectado al "Cara libro".

Acto 3. EL COMBATE FINAL

Sólo para el máster

Suceda lo que suceda tus jugadores llegarán al barrio Oeste cuando sólo queden 30 minutos para que dé comienzo el malvado plan (díselo a los jugadores para que se pongan nerviosos).

Si han decidido ir directamente al barrio Oeste procura ponerles algunos problemas para que pierdan tiempo, algunas ideas son: los asaltan un montón de adictos al móvil para explicarles historias sobre aplicaciones e intentar regalarles móviles, si alguno de los jugadores tenía un móvil conseguido en la aventura 2 se las ingeniará para retrasarles, ninguno de los medios de transporte funciona porque los encargados de mantenimiento están enganchados al móvil...

Una vez en el barrio Oeste los jugadores no tardarán en encontrar al hombre móvil. Más bien éste les encontrará a ellos y les intentará regalar algún móvil. Si los jugadores le revelan

que ya conocen su plan y que están aquí para impedirlo, el hombre móvil gritará que quien consiga capturarlos recibirá nuevas aplicaciones para el móvil e inmediatamente serán atacados por un grupo de adictos que lograrán capturarlos y esposarles de manos y pies.

Si los jugadores se resisten a aceptar los móviles pero no revelan a lo que han venido el hombre móvil intentará convencerles (haz que todos los personajes tiren por criterio dificultad chungo).

Si aún así hay personajes que no caen en sus redes, el hombre móvil les dirá que sólo faltan 15 minutos para que su plan se ponga en marcha y que ya no necesita más adictos. Gritará lo de las aplicaciones y los jugadores serán capturados.

El hombre móvil posee un mando de autodestrucción de los móviles que ha regalado para, una vez conquistada The City, destruir todos los móviles que ha regalado y obligar a los ciudadanos a tener que comprarse móviles nuevos (este remalvado plan se lo desvelará el mismo hombre móvil a los jugadores cuando los tenga capturados).

Esta es la única opción de los jugadores para evitar que el malvado plan logre sus objetivos, si logran destruir los móviles, los ciudadanos adictos no podrán enchufarlos a la red eléctrica para recargarlos y el escudo antishopping podrá ser activado con toda la potencia.

Una vez el hombre móvil haya desvelado sus intenciones entrará en acción El Capo. Aparecerá de repente sonriendo con un móvil en la mano y le dirá al hombre móvil que por fin sabe cómo acabar con él, sólo ha de llamarle a su número

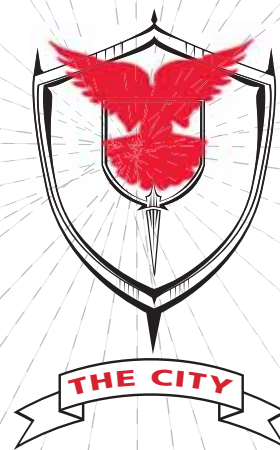
de teléfono y vencerle en un combate diciéndole las desventajas y los riesgos de las nuevas tecnologías mientras él le dice los beneficios.

Es una llamada a muerte. Justo cuando El Capo marque el número y el hombre móvil empiece a sonar, un adicto golpeará a El Capo en la cabeza. Con esto pasaran dos cosas, El Capo perderá el conocimiento y el móvil que tenía en la mano saldrá despedido para aterrizar en los pies de los jugadores capturados.

El hombre móvil responderá a la llamada no sin antes decir que ya sólo quedan 10 minutos para el inicio de malvado plan.

Combate contra el hombre móvil a base de decirle desventajas o riesgos asociados a las nuevas tecnologías.

El hombre móvil tiene una lista limitada de ventajas, como máster ayuda a tus jugadores a combatir sus ventajas leyéndoles las pistas (empieza por la primera y no pases a la siguiente hasta que no le haya dado una contrarrespuesta):



¡Hola! ¿Qué tal?. ¡Te ofrezco 24 horas de conexión con tus "amigos"!

Pista: ¡¡Uff que agobio!!

Hola, soy Edu y te doy saldo para un año. ¿Qué te parece?

Pista: ¿...Seguro que me sale a cuenta?

¡Descárgate la última actualización de.....¡Tu aplicación preferida, y juega dónde y cuándo quieras!

Pista: ¿A todas horas?

¡Sé el primero en disfrutar del 'smartphone' de última generación!

Pista: ¿Ya aprovechas todas las aplicaciones del actual móvil?

¡Sé el más popular entre tus conocidos!

Pista: ¡Miras más el móvil que tu ombligo!

¡Con la aplicación Flux nunca estarás desconectado!

Pista: ¿Ni en el estreno de una peli?

¿Por qué te conformas con hacer 2 cosas a la vez si el móvil te permite hacer 10?

Pista: ¿Contestas al móvil si estás ligando en la discoteca?

¡Regatea como Messi sin salir de casa!

Pista: ¿Tienes otras actividades aparte hablar por las e-redes?

¡No faltes a ninguna de tus citas on-line!

Pista: ¿Siempre dices "Ahora voy" cuando te llaman para cenar?

¡Exprésate ante tus agregad@s como quieras a través de tu móvil!

Pista: ¿Se entenderá lo que quieres decir?

Tus preguntas para vencer ante el interés de que consumas nuevas tecnologías (móvil, e-redes sociales, etc.):

Si los jugadores no consiguen vencer al hombre móvil su plan será un éxito y The City caerá presa del consumismo.

Pero si no es así, una vez derrotado, dejará caer el mando de autodestrucción y los jugadores sólo deberán arrastrarse hasta él y pulsarlo de algún modo. Recuerda que están atados, hazles hacer algunas tiradas para darle emoción pero lo lograrán cuando falte un minuto para el inicio del plan.

Los adictos presentes no intervendrán ya que están demasiado absortos con el móvil.

El Capo recuperará la consciencia y felicitará a los jugadores. Mientras miles de voces gritan al ver cómo sus móviles echan chispas y dejan de funcionar.

AVENTURA 4

MENTIRAS

Acto 1. MISIÓN CASI SUICIDA

El director de juego (máster) tiene que leer esto a los jugadores:

Estáis en el aparcamiento del edificio de la resistencia. El subcapo, nervioso, camina de lado a lado mientras piensa como empezar. Os han llamado para realizar una misión y parece que no lo tiene nada claro. "Bueno –comienza a decir mientras se saca y se pone nervioso la alianza de su dedo– esta será una misión difícil. Quiero que sepáis que os tengo mucho aprecio, mmm. Tendréis que ir a Megaurbe a una tienda de ropa y..."

El anillo se escapa de sus dedos y baja rodando la calle. Podéis ver como el sol arranca destellos del anillo escapista. De repente desaparece a través de una pequeña ventana con barrotes situada al nivel de la acera.

"-¡Mi alianza! - Abortamos la misión suicida chicos, por hoy os habéis salvado, ha habido un cambio de planes, nueva misión: recuperar mi anillo."

Sólo para el máster

Esta información es solo para ti, para que puedas ir poniéndote en situación. No se la leas a los jugadores y que vayan descubriendo poco a poco dónde están. El anillo ha caído en un laboratorio clandestino de cajetillas de tabaco. Este laboratorio funciona únicamente gracias al Dr T. Este doctor era un médico de cabecera que fue corrompido por una industria tabaquera que le ofreció riquezas a cambio de que hiciera todavía más adictivo el tabaco y creara productos para dejar de fumar que funcionaran mal. El negocio perfecto.

Cuando los jugadores se acerquen y recorran el entorno descubrirán que al sótano se accede por una estrecha puerta dentro del portal de un bloque de pisos de cinco plantas.

Llegados a este punto es buen momento para que los jugadores pongan a prueba sus habilidades sociales (que hagan algunas tiradas (habilidades sociales/carisma) para pedir el acceso al edificio, para buscar información etc.). Pueden utilizar el interfono del edificio, hablar con un persona mayor que está sentada en un banco (es vecino del mismo bloque). Si a los jugadores no se les ocurre como entrar y han agotado las posibilidades puede aparecer una persona, cargada con la compra y con aspecto cansado. Podrían ofrecerse para ayudarla...

Acto 2. EL SÓTANO DEL VICIO

El director de juego (máster) tiene que leer esto a los jugadores:

Mientras bajáis las escaleras un tufo a tóxico llena vuestras narices. Llegáis a un pasillo húmedo, con una iluminación tenue e intermitente, hay charcos en el suelo y bidones con indicaciones de "tóxico" o "muy tóxico" pegadas. Mientras avanzan pueden escuchar, a lo lejos, risas maquiavélicas y lamentos penosos. (Es el Dr. T. celebrando algún éxito y/o lamentando un fracaso).

Explica la escena como más te guste, pero que adquiera una atmósfera de misterio y película de terror. Mientras avanzan por el pasillo, puedes describir hasta que punto están muertos de miedo.

Ese pasillo gira a la izquierda y allí pueden ver a dos guardias que custodian dos puertas, mirando su móvil. Al ver a los jugadores sonrían. En ese momento plantea el enigma de los guardianes, una puerta lleva a la muerte segura, la otra les dará acceso al laboratorio. ¿Qué pregunta le harías a los guardianes para saber cual es la puerta adecuada?

"Uno de nosotros siempre miente, el otro siempre dice la verdad. Una puerta lleva a la muerte segura, la otra lleva al laboratorio."



Solución:

Para saber que puerta es la correcta hay que preguntar a un guardián sobre la respuesta que le daría el otro guardián: si le preguntas a él, ¿qué puerta me dirá que es la correcta? Tanto el que siempre miente como el que siempre dice la verdad señalarán a la misma puerta, es decir, a la puerta que lleva a la muerte segura, por lo tanto deben escoger la que no han dicho.

OFRECIMIENTO DE TABACO

Una vez resuelven el acertijo llegan a una zona con otras dos puertas, una de ellas está entornada y se percibe movimiento en su interior. Allí dentro está el Dr T haciendo experimentos con probetas y pipetas. Cuando se percata de su presencia les interroga un poco. Como

es un poco ególatra comienza a hablar de su misión y de lo difícil que es hacer un tabaco más adictivo que el que hay ahora. Le quedan pocas sustancias químicas con las que probar. Mientras tanto les ofrece un cigarrillo.

Acciones que otorgarían puntos de experiencia

- Declinar la oferta.
- Decir que pasan de engancharse.

Acciones que restarían puntos de experiencia

- Aceptar sin pensar.

Les dice que pueden buscar sin romper nada a ver si encuentran el anillo.

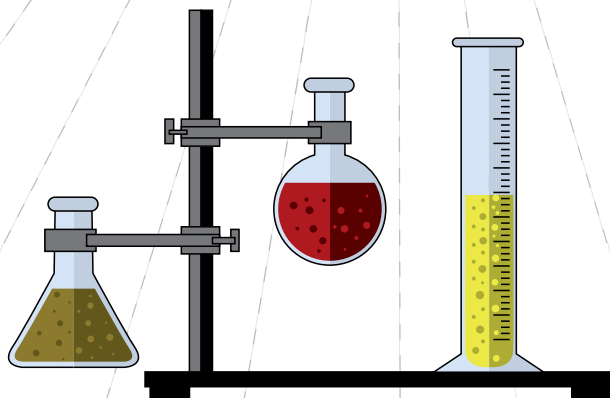
Si deciden buscar por este laboratorio verán que hay papeles con planes para hacer más atractivo el tabaco a los jóvenes: sabores, olores, publicidad. Pueden encontrar también un dossier con un plan maestro para enganchar a los habitantes de The City al tabaco, podría interesarle al capo. Se pueden realizar tiradas de polifacético para "sacar" al investigador que llevan dentro y ayudarles a ir descubriendo qué pasa en ese laboratorio oculto.

El anillo no está ahí, así que el Dr T les indica que al lado tiene el almacén, que busquen por ahí y que se vayan manteniendo en secreto su laboratorio.

De manera inesperada custodiando la puerta están los mismos dos guardianes que custodiaban la anterior puerta. Éstos se sonríen y dicen al unísono: –vaya, nos volvemos a ver, ¿queréis atravesar esta puerta?

Si quieren pasar tendrán que responder al acertijo de los Caballeros y los Escuderos.

Acabas de llegar a la isla de los Caballeros y Escuderos. En esta isla hay dos tipos de personas, los caballeros, que siempre dicen la verdad, y los escuderos, que siempre mienten. Vas caminando por la isla y ves en un parque a tres personas y cómo sientes curiosidad quieres saber quien es caballero y quien escudero.



Tras preguntar a A: ¿qué sois? éste responde:
Los tres somos escuderos.

Tras preguntar a B: ¿qué sois? éste responde:
Uno de nosotros, y solo uno, es caballero.

¿Sabrías decir qué es cada uno de ellos?

Solución.

A: Escudero

B: Caballero

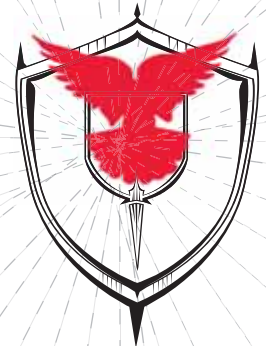
C: Escudero

Una vez dentro verán muchas cajas con productos para dejar de fumar que "casi" funcionan. Revolviendo un poco encontraran el anillo y podrán salir. Aquí encontrarán distintos tratamientos: pastillas, parches, chicles, cigarrillos electrónicos, dvd de hipnosis. Una tirada con éxito de criterio puede hacerles unir cabos y ver que la industria tabaquera está también en estos productos.

POST-PARTIDA

Al acabar la partida puedes hacer un pequeño debate coloquio e introducir los temas vistos durante la partida: uso de químicos para hacer más adictivo el tabaco, como gestionar ofrecimientos de tabaco (u otras drogas), como el tabaco es un negocio redondo, etc.

También puedes incluir si lo consideras oportuno aspectos sobre el gasto en tabaco para una persona fumadora, las ganancias de las tabaqueras, estrategias de marketing, etc.



THE CITY



ELABORACIÓN

Equipo Municipal de Drogas
Asaupam
Equipo de Atención a la Infancia y Adolescencia
Asociación de Jugadores de Blood bowl de Santako

EDICIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

SAÓ Disseny

COLABORACIÓN

Centre obert Rialles

REVISIÓN DE TEXTOS

EdPAC

PRODUCCIÓN

imagna, Gráficas Galileo, S.A., Nou Display.

AGRADECIMIENTOS

A las chicas y a los chicos que han dado su tiempo y sus ideas para poder acabar bien este proyecto.

D-ROL



Ajuntament
de Santa Coloma
de Gramenet

Con el apoyo

