

The Rat Club

Nombre del Juego: The Rat Club

Autor: Gelingen

Nacionalidad: Español

Palabras: 4929

Ingredientes usados: Ver final del texto.

Anotaciones:

*Dedicado a la nueva célula del Rat Club que se inaugura el
Miércoles 24 de Febrero.*

The Rat Club



The Lighthouse Herald

**Administración: Hugh
St, 2, b.º**

**Hugh Town, St. Marys,
Isles of Scilly
Junio de 1873**

Año VI.- Núm. especial



The Rat Club

SUMARIO

The Rat Club	2
Presentación.....	4
GLOSARIO:	5
The Rat Club	6
La organización.....	7
Normas del Club:	12
La Sede:	12
Villanos	15
1. Características	15
2. Habilidades.....	15
Arquetipos.....	18
El Código de dados:	19
Combate:.....	20
Los Secuaces:.....	21
La Justicia:.....	21
El Director	21
Secretos:.....	22
Cartas al redactor (1885).....	23

Presentación

Eventualmente nuestro celeberrimo Lighthouse Club ha presentado junto a sus archiconocidos estudios de botánica, diferentes reflexiones filosófico-existencialistas, devenires sobretodo fundamentados en los dossiers periodísticos. Desde la sesión extraordinaria del 29 de Mayo de 1871 abrimos el debate sobre el equilibrio de los conceptos benigno y maligno¹. En las argumentaciones decidimos de manera unánime un requisito: apartarnos de una lectura teológica de ambos temas. Nos resultaba extremadamente arduo alcanzar la objetividad requerida a todos los miembros del club ¿Acaso deberíamos renunciar a nuestros principios morales cristianos para un debate de estas características? ¿O se trataba de que no comprendíamos bien esos términos de una manera universal? La imparcialidad dio paso a una obsesión para los miembros del club, sin llegar a dilucidar la solución.

En vistas a solventar esta vorágine filosófica, el caballero Fred Porlock, miembro de nuestro club y docto matemático, tuvo a bien proponernos el divertimento que V. está leyendo. Este joven benefactor formula su tesis en base a la siguiente pregunta:

“¿Cómo sería su concepción de los acontecimientos malvados si V. fuera una de estas viles criaturas?”

La tesis resultante, es decir, la presente publicación, recoge ese extraño juego. A manera de resumen: se trataría de una gran obra de teatro dialogado, donde los jugadores asimilarían el papel y motivaciones de villanos imaginarios². Éstos se encontrarían dentro de un mundo ilusorio basado en el real³. Toda esa tramoya y personajes secundarios (que componen ese mundo ilusorio) estarán orquestados por un director de escena, quién relatará los acontecimientos dando o no el visto bueno a sus acciones⁴. Por último, para verificar acciones en ese mundo ficticio se empleará un código de datos recogido en el “*Curriculum Vitae*” de cada villano a interpretar⁵. Los miembros del Lighthouse Club pasamos a participar activamente en estos eventos de manera mensual. Como ejemplo, le adjuntamos la conclusión final que se destila de nuestra participación en este proceso;

¹ El Mal: Todo aquello que repugna a la naturaleza humana, ya sea físico o moral.

² A. De esta manera: no verían cohibidos en sus acciones y decisiones, puesto que se trata de una ficción donde sus decisiones no tendrán más trascendencia que en el juego.

³ B. Evitando de esta manera malentendidos con la realidad. Esto nos sirve para comprender un mundo maniqueo se han de ver las dos posiciones de manera objetiva, liberando al pensador de las ataduras morales que supone.

⁴ C. Por lo general este papel es asumido por el Secretario del Lighthouse Club.

⁵ D. Así se evita que ni los propios conocimientos (o desconocimientos) y capacidades del jugador alienen las acciones de su villano.

The Rat Club

"...cuanto más conozca al mal más fácilmente le resultará derrotarlo... pero cuídese de derrotar al mal con el mal, puesto que la línea entre el hombre bueno con buenos fines y el hombre malvado con buenos fines ... no es fácil de dilucidar, sino que por el contrario, es el observador externo el que a posteriori pone al hombre los adjetivos de bueno o malo..."⁶

No tratamos de consternar a nuestro lector que interprete nuestro escrito como un velado alegato en pro del crimen, más, por el contrario. La idea de este divertimento es que quien tenga a bien su empleo pueda cavilar sobre las inabarcables posibilidades de reflexión que le ofrece el interpretar un elenco de granujas desaprensivos, de los que nunca llegaremos a formar parte.

¡Dios Salve a la Reina!

B**** K****, Secretario vitalicio del Lighthouse Club y
Redactor jefe del Lighthouse Herald

GLOSARIO:

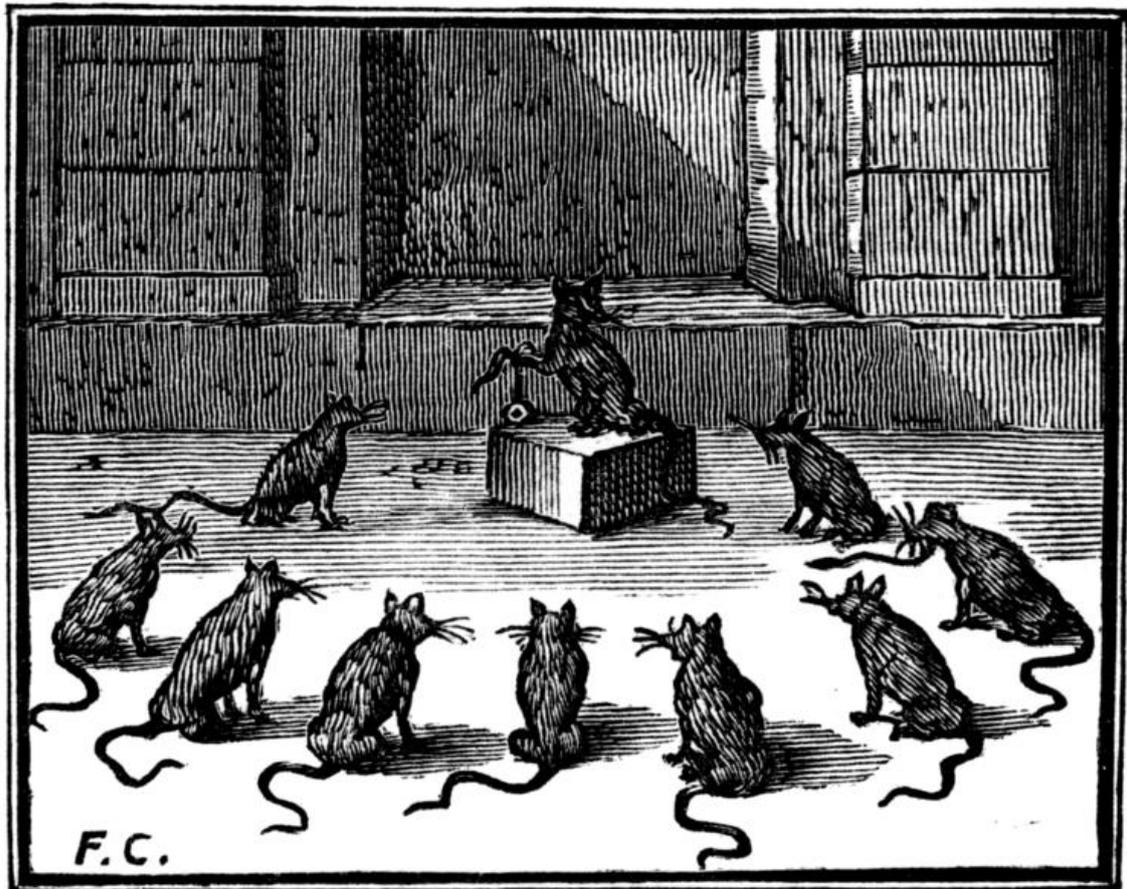
Director de escena o Director: Jugador cuya misión es orquestar los acontecimientos e interacciones de los demás jugadores.

Intérpretes o Jugadores: Personas que practican el divertimento.

Personajes o Villanos : Seres ilusorios definidos por su "*Curriculum Vitae*", alter ego de los jugadores.

"Curriculum Vitae": Cuartilla en la que se registran los conocimientos y características definitorias de los **personajes**.

⁶ Para una completa disposición de las conclusiones, aguarde a las próximas publicaciones del Lighthouse Herald.



The Rat Club

Décadas de dominio imperial inglés han cambiado la humanidad. Desde inicios del presente siglo, los conflictos⁷ han sido constantes. La justificada expansión británica sobre potestades y gobiernos parte de que éstos desmerecen el bien que sus súbditos les proporcionan. Asimismo el eficiente mercantilismo que impera bajo el sabio gobierno de la Reina Victoria ha alentado las envidias de mercaderes, ladrones y agitadores del globo. A estos se les añaden disidentes de las colonias, en busca de una infructuosa independencia enraizada en la codicia y el desatino.

Hace unas décadas, una retorcida urdimbre de influencias internacionales creó "**The Rat Club**"⁸. Establecieron como sede en las ruinas de un fallido falansterio⁹. Desde allí confabulan contra la Corona y organizan a todos sus integrantes, la mayor agrupación

⁷ China o Crimea por poner dos ejemplos enaltecedores del dominio del ejército y la armada de Gran Bretaña.

⁸ No existe unanimidad ni entre los propios miembros del Club a la hora de determinar la procedencia del nombre. Se cree que Los Comitentes se basaron en la revisión de la fábula "*El congreso de los ratones*", pero donde las ratas van más allá (que los ratones) y donde el gato al que combaten es sustituido por el "León Británico".

⁹ Se desconocen la auténtica localización de la sede. Sólo se puede especular con su emplazamiento en los alrededores de una de las ciudades más destacadas de la Isla.

The Rat Club

de villanos que ha conocido la historia. Sus motivaciones eran, y siguen siendo, extremadamente variopintas, con un único objetivo común: Acabar con el Imperio Británico. Pronto, de manera sistemática, nuevos aliados e intereses se les incorporaron, haciendo aún más compleja la organización y obligado a los promotores a ponerse de acuerdo en designar un **Secretario** para el Club.

La organización

Para poner en práctica los perversos fines del club, se ha creado una estructura de orden básica muy centralizada. Solamente existen cuatro niveles o rangos:

- I. **Los Comitentes:** Son el *alma mater* de la organización. Todos los recursos del club proceden de una imbricada cadena de préstamos, arrendamientos, donaciones, giros bancarios y un sinfín de otros métodos que sirvan para encubrir las entregas de pecunio. Detrás de todo eso se encuentran Los **Comitentes**.
- II. El **Secretario**. Es el máximo organizador (visible) del Rat Club, al materializar y consensuar los intereses de de todos los Comitentes, quienes le confían las infraestructuras y el dinero necesario. Se desconoce el método por el que llegan a él los designios de los auténticos dirigentes del Rat Club, pero si no cumpliera con ellos de manera satisfactoria se vería inmediatamente "depuesto". Él es quien reparte las diferentes misiones y da el visto bueno al reparto de recursos. También es con quien se reúnen las *células*¹⁰ para la designación de misiones.



¹⁰ Ver en el capítulo siguiente.

The Rat Club

- III. **Villanos:** Se trata de una selección prácticamente mundial de los mayores criminales de los que se tiene noticia (o lo suficientemente buenos para que no se tenga noticia alguna de ellos). Sobre ellos hablaremos ampliamente más adelante. Solamente decir que son la base de la organización. Son los *alter* de los jugadores.
- IV. **Secuaces:** También se les denomina "Trabajadores Cualificados". Son sirvientes, informadores de calle, matones, guardaespaldas, cocheros expertos, cazadores, taberneros, abogados, capitanes de barco, rateros, e incluso cargos políticos o policías. En general se trata de criminales de baja estopa en los que no se delegan ni informaciones ni actos de importancia. La mayoría de ellos son contratados, inducidos sutilmente u obligados a cometer determinados actos para la organización. De hecho, la mayoría de los **secuaces** no son conscientes de su condición. Mención especial merecen aquellos directamente involucrados en la Sede del Rat Club, atentamente vigilados y muy fervoroso de la causa e incluso haciendo méritos esperando ascender a condición de villanos¹¹.

Las células:

Llegar a organizar una obra de semejantes proporciones con el sectarismo y hermetismo adecuado, obliga focalizar esfuerzos y crear sistemas de seguridad. Para ello, los villanos son organizados en células, es decir, pequeños grupos independientes establecidos en un lugar. Estos son integrados generalmente por cuatro miembros de habilidades variadas. De esta manera:

- Se generan grupos cohesionados, que trabajan mejor que los miembros itinerantes y son más versátiles.
- Especialización en un determinado entorno, facilitando infraestructuras y contactos para todo el Rat Club.
- Se agiliza el seguimiento por parte de El Secretario.
- En caso de ser descubiertos no pondrán en peligro a toda la organización, siendo confundidos con criminales comunes.

¹¹ En esta situación se encuentran desde mayordomos a médicos, muy preparados pero que generalmente por venganza toman este camino.



Cada célula cuenta con los siguientes aportes proporcionados por el Rat Club:

- Habitación y sustento. En este apartado se incluye un gran espacio en la casa para las reuniones y los bártulos del club. Los bajocubiertas o los sótanos serán los lugares prioritarios para esto, siempre que cuenten con al menos una salida secundaria de difícil acceso.
- Sueldo. Se dedica un sueldo fijo al mes a cada uno de los integrantes de la célula a manera de herencias y arrendamientos reales. Para llevar un control adecuado, todos los pagos se realizan mediante facturas entregadas enviadas al Secretario¹². En estos sueldos se integra igualmente todo el equipo que pidan a la organización.

¹² Por lo general se entregan a finales de mes en un banco específico, siendo inmediatamente integradas a los negocios registrados en las facturas.

The Rat Club

- Servicio: Mayordomos, criadas, guardaespaldas, detectives, cocheros, sirvientas, etc. ..., en función de la tapadera empleada. Algunos de ellos pueden ser secuaces.
- Nueva identidad. Por lo general mercaderes estadounidenses, terratenientes o herederos lejanos. Esto incluye todos los papeles, retratos, anécdotas e incluso visitas de los "familiares".

Para conseguir nuevos aportes relevantes o ampliarlos¹³, habrán de acudir a las reuniones semanales en el Rat Club con el Secretario. Todas las semanas éste obtiene mediante un complejísimo sistema de valores los recursos necesarios para mantener la economía del Club, a la par que los sueldos de los integrantes y el servicio.

Por lo general se permite la una cantidad considerable de "trofeos", es decir, recuerdos de los expedientes completados.

En resumen, se espera que la célula se convierta en una versión reducida de los recursos de la sede central del Rat Club. Ex: Un archivo, un pequeño laboratorio químico, un arsenal básico, un ropero bien surtido de disfraces,...



De manera prioritaria los jugadores interpretarán a miembros de la misma célula.



¿Cómo actúan?

El sistema es cumplir unos objetivos a corto plazo llamados **expedientes**, también denominados misiones. Se trata de labores bien delimitadas las cuales ha de proponer y cumplir cada célula. Por lo general, cada célula se dedica a un único expediente, sin comenzar uno nuevo hasta haber completado de manera plenamente satisfactoria el anterior. El **expediente** puede ser entregado por el Secretario, pero se insta a que sea la propia célula quien aporte nuevos **expedientes** que se ajusten a sus prioridades, localización y recursos habituales, en vistas a ser ellos mismos quienes se ocupen de esa misión.

¹³ Caso de equipo caro o grandes cantidades de otros elementos.

The Rat Club

El sistema de la organización es extremadamente sencillo en su fundamento. Todas las semanas¹⁴ se entregará un informe de los hechos de la semana¹⁵. Este constará de **un resumen de los actos llevados a cabo esa semana** junto a una **propuesta de nuevo expediente**. En determinados casos, un expediente puede ser desestimado por parte del Secretario, ya sea por peligrosidad o falta de experiencia de los integrantes de la célula que lo propone. En esos casos, se archivan en **El Catálogo** a la espera de que el Secretario los desclasifique.

Dossier: Todo acontecimiento que cumpla su función, será archivado en el catálogo como dossier junto a todas las publicaciones y especificaciones del caso.

Expedientes Supremos: En estos casos, todos los socios del Rat Club podrán ser convocados para un gran expediente que requiera de un gran número de integrantes¹⁶.

Nombre clave: Nombre con el que se referirán a este expediente.

Descripción: Puntos de los que consta el plan de manera resumida.

Beneficios: Tipos de beneficios que justifiquen esta acción económicos, políticos, demagogia, prestigio, señuelos,... Se registran mediante el siguiente código:

- A. Prensa
- B. Secuaces
- C. Equipo-Recursos
- D. Descontento-Inseguridad- Revueltas (Centrado en los directamente implicados)

 Hay que tener en cuenta las enormes posibilidades de estas misiones. Solamente en el caso de los robos habría que contar con sus tipologías: arqueológico, residencias, almacenes, museos, barcos, trenes, asaltos, estafas, archivos, oficinas, tecnología, correo, vehículos,...

Ejemplo de expediente:

Nombre clave: Fiesta sorpresa

Descripción:

- Infiltrarse en el circo.
- Trasladar un animal peligroso (dentro de su jaula a poder ser).
- Mantenerlo vivo pero hambriento durante un buen período.
- Soltarlo en el coto de caza del zorro de Lord Eneas Blackdock.

Beneficios: A, D.

¹⁴ Un día fijo asignado de la semana u otro según se requiera.

¹⁵ Podrá realizarse en persona o mediante villanos o secuaces que actúen de correos.

¹⁶ Se especula con el robo de las Joyas de la Corona o del Banco de Inglaterra como posibles casos.

The Rat Club



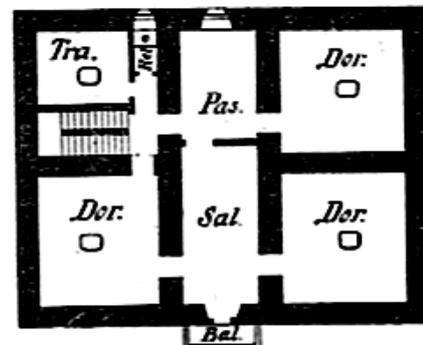
Puede ser muy útil recurrir a la prensa, aunque sea antigua en busca de ideas para nuevos expedientes, tanto para el Director como para los Jugadores (e incluso en última instancia, para los villanos).

Normas del Club:

1. Objetivos del club: La principal función del club es llevar a cabo todas las acciones posibles en contra de la Corona Británica. Éstas serán prioritariamente económicas y de imagen.
2. Toda difusión de información sobre el club queda terminantemente prohibida.
3. El número de integrantes oscilará. En la actualidad cuenta con setenta y cuatro miembros.
4. La última palabra será del Secretario, quien representa las prioridades de los comitentes.
5. Las variantes:
 1. La elección de miembros dependerá exclusivamente del Secretario. No obstante, los miembros podrán presentar candidatos.
 2. No se contempla la posibilidad de abandonar el club, pero si el cambio de rango.
 3. En caso de obtener bienes, se enviará un registro de los mismos al club, quien tendrá derecho sobre todos ellos.
 4. Cualquier raza, clase social o sexo tiene posibilidades de ser admitido en el club, previa oferta por parte de un miembro del club.
 5. La inscripción en el club tiene como coste todas las propiedades del miembro, pudiendo o no ser reintegradas en el equipo de su célula. Caso especial recibirán los miembros de la nobleza, cargos públicos o las grandes fortunas¹⁷.
 6. En caso de necesidad de alterar los estatutos del club, esta propuesta de alteración será enviada por el Secretario a los Comitentes y se esperará a su visto bueno para realizar el cambio.
 7. Toda queja o incidencia se dará a conocer al Secretario de la manera más inmediata posible.

La Sede:

La sede social del Rat Club se encuentra a las afueras¹⁸, encubierto en un negocio habitual. Tras este halo de normalidad, se encuentra la auténtica máquina de intrigas. Un acceso secreto da pie a salas con una decoración exquisita, donde junto a elementos neoclásicos extraordinariamente caros. Grabados de fábulas sobre ratones son la decoración que aparece reiterada de manera constante en todas las habitaciones del interior del Club, junto a planos de los más diversos edificios y mecanismos. La estructura era de un intento de convertir el



Primer piso

¹⁷ Por lo general, esta clase de ocupaciones son perfectamente compatibles con sus identidades reales.

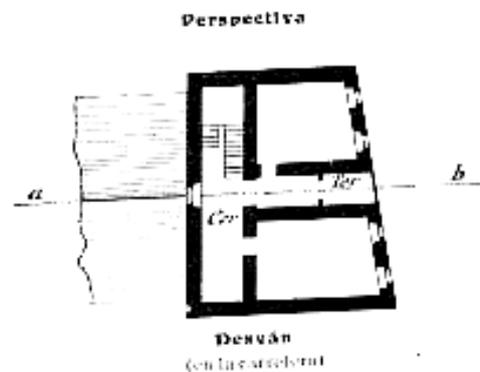
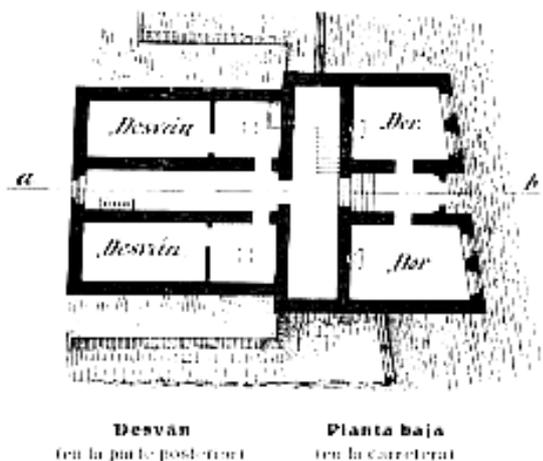
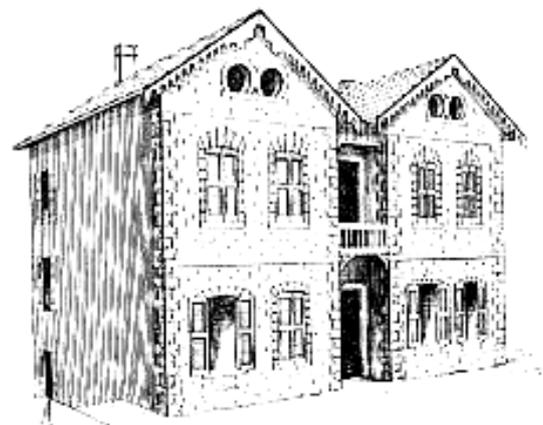
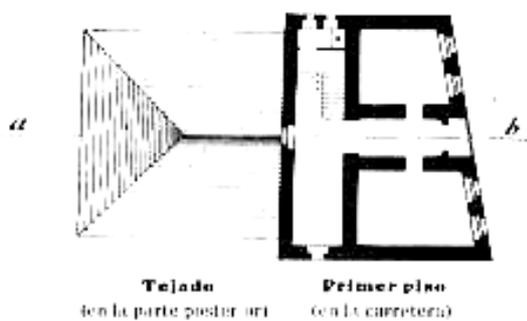
¹⁸ No especificamos la localización exacta de la obra en vistas a que este hecho no condicione

The Rat Club

edificio en falansterio adaptado a un gran desnivel, que queda parcialmente encubierto para los poco avezados. Además, en él vive el Secretario, miembros del servicio, secuaces y algunos villanos, al igual que en las casas contiguas.

A continuación se anotan los departamentos que se sabe forman parte de la sede:

Caballerizas (semisótano), sala de imprenta, arsenal, sala de lectura-sala de prensa, sala de trofeos, sala de Morse y decodificación, botica, sala de desorientación¹⁹, celdas, laboratorio, taller mecánico, archivos y el despacho del

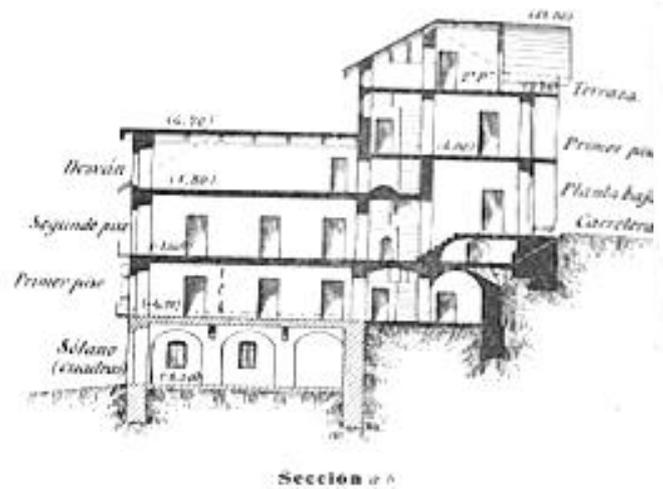
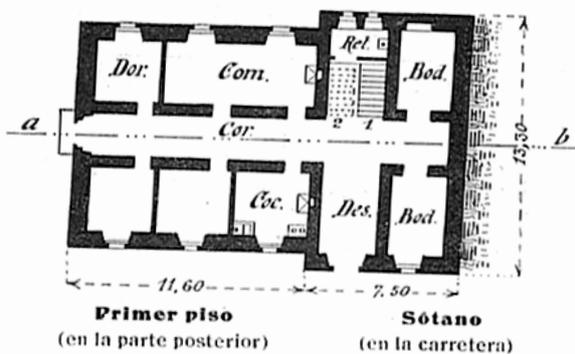
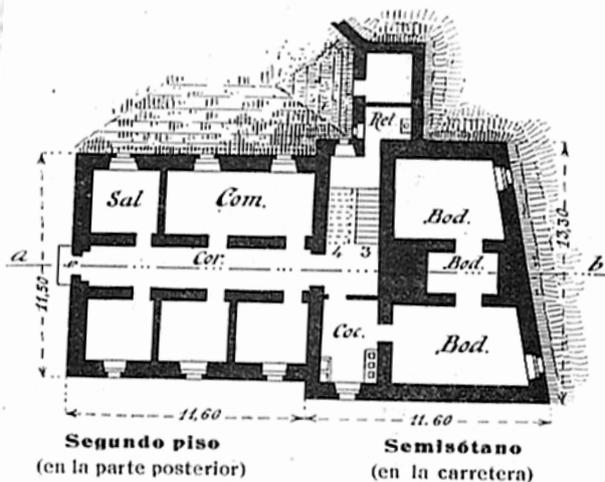


¹⁹ Esta gran sala parecerá al amante del teatro la tramoya del Palacio de la Ópera de París. Se trata de un complejo sistema. Secuestros y torturas también suelen pasarse maniatados una larga temporada, con comida drogada. Por otra parte se gestan allí toda clase de ingenios y engaños ilusionistas para misiones específicas (Como todas las puertas secretas de las sedes).

The Rat Club

Varias células trabajan de manera habitual en la sede:

- Equipo de prensa: Sus funciones son múltiples, desde la publicación a la redacción. Asimismo se encargan de la imprenta, grafología, falsificación de documentos, etc...
- Equipo de anticrimen. Ayuda a encubrir y buscar coartadas de las acciones realizadas.
- Equipo de administración: Se encarga de todos los factores económicos del club. Generalmente tiene una gran cantidad de abogados y funcionarios como secuaces. Es el más fieramente vigilado, no sólo por los posibles
- Equipo de documentación: Registran una ingente cantidad de datos, estando en contacto directo con el Secretario.
- Equipo técnico: Son los encargados de la mayoría de sabotajes a gran escala. Asimismo son los encargados del área química y de la construcción de bombas.



El Catálogo: Es el auténtico cerebro del Rat Club. A él sólo tiene acceso el secretario, siendo Sistema de autodestrucción por zonas

"The Red Herring": De esta manera se designa un negocio aparentemente legal que da acceso principal a la sede del Rat Club. Por lo general se viene aplicando a una posada, club o almacén del mismo nombre, con gran concurrencia y mala fama.

Villanos

Cada participante habrá de rellenar un "Área de Conocimientos". Para ello cuenta con una **Libra**, que representa las inversiones en tiempo y dinero que ha realizado a lo largo de su vida para prepararse.

1 *Libra* = 20 *Chelines* = 240 *Peniques*

1. **Características:** Se trata de las capacidades intrínsecas del villano.
2. **Habilidades:** Se trata de las capacidades del villano adquiridas mediante estudio, entrenamiento o práctica.
3. **Adjuntos:** Otros elementos que condicionan al personaje.

Características: Existen tres: Sociales, Físicas y Estudios. Se puntúan del 1 al cuatro, costando 20, 30 y 40 peniques respectivamente los siguientes dados. De esta manera tener tres dados en alguna característica costaría 50 peniques (0 del primero +20 del segundo y +30 del tercero).

Habilidades: Se trata de las capacidades del villano adquiridas mediante estudio, entrenamiento o práctica. Se regulan entre cero y cuatro dados²⁰. Se compran por bloques completos o carreras. Al comprar una carrera se considerará que se adquirirá gratuitamente el primer punto de todas esas habilidades. La primera carrera tiene un coste de dos chelines, tres la segunda, cuatro la cuarta, y así sucesivamente. Subir esos dados es a razón de 2 peniques el segundo punto, tres el tercero y cuatro el cuarto. Así, nuestro villano matemático de se habrá de gastar 25 peniques para ser matemático con conocimientos profundos (20 de la carrera+ 2 del segundo dado +3 del tercer dado).



En caso de carecer de una habilidad, se tirará solo por la característica. A discreción del Director.

Carreras dependientes de característica social:

Carrera de Granuja:

Mentir²¹

Camelar²²

Germanía²³

²⁰ Las categorías de conocimiento son las siguientes: Ligero, práctico, profundos e inmensos. De esta manera, en el mundo académico, un estudiante vulgar tendrá conocimientos ligeros o prácticos, mientras que un rector podría alcanzar conocimientos profundo, e incluso inmensos sobre una determinada materia.

²¹ Dar falso testimonio de algún hecho.

²² Convencer mediante hechos ciertos o positivados.

Bajos Fondos²⁴

Intimidar

Cotilleos²⁵

Extorsión

Arreglador²⁶

Carrera de Gentilhombre:

Retórica

Oratoria

Protocolo

Alta alcurnia

Etiqueta

Vida social

Difamación

Favores

Carreras dependientes de características Físicas:

Bribón

Disfraz

Armas improvisadas

Armas arrojadizas

Pelea

Latrocinio

Acrobacias

Conducir

Sigilo/Esconderse

Calles

Militar

Artillería

Armas blancas

Armas de fuego

Pugilismo

Estrategia

Gimnasia

Montar

Logística

Mapas

²³ Conocer las jergas, los niveles de poder, señales,...

²⁴ Conocer zonas y a los personajes que las frecuentan, particulares o no.

²⁵ Buscar información sobre una persona indeterminada a partir de habladorías, no siempre ciertas.

²⁶ Saber quién, dónde y cuanto. Esta habilidad engloba desde objetos y permisos a otros privilegios.

Carreras dependientes de características de Estudios:

Medicina

Taxidermia
Anatomía
Biología
Cirugía
Forense
Botánica

Técnico

Fabricar
Matemática
Física
Química
Ingeniería
Diseño
Geología
Astronomía

Humanista

Redacción
Literatura
Leyes
Idioma²⁷
Documentación
Filosofía
Teología
Historia



Se pueden elegir habilidades de carreras que no se hayan “estudiado”. Sin embargo todos los costes son el triple de caros en peniques.



El Director puede permitir alteraciones en las carreras o alteraciones en las mismas, incluso la creación de otras que no se hayan reflejado en este documento. Lo mismo sucede con las habilidades.

²⁷ Un idioma adicional por cada dado.

Adjuntos: Otros elementos que condicionan al personaje.

Percepción: Cada sentido queda regulado como una habilidad a costes de 1, 2, 3 y 4 peniques.

Iniciativa: Máximo 4, a coste de 5 peniques por dado (Mínimo 1).

Redaños: Máximo 12, a coste de 5 peniques por dado (Mínimo 1).

Huidas: Máximo 4, a un coste de 10 peniques por punto. Cuando el personaje haya muerto, podrá emplear esto para considerarse que ha huido en el último instante.

Otros: Diferentes añadidos a costes de 1 por cada mas 1 que aporten a la tirada. Limitado a 1 habilidad y a un máximo de +3. También se añaden otros elementos indeterminados a discreción del director. Ejemplo: Grand Tour (Por 3 peniques se ha visitado toda Europa, abaratando a x2 los idiomas sin hacer la carrera de humanidades).

El Prestigio

Cada miembro del club tiene un nivel de prestigio, que le ayudará a la hora de conseguir más recursos, miembros, prioridades, etc... El prestigio es **igual a la inversión en libras de toda la célula**. Solo se podrán emplear estos beneplácitos del Club una vez por cada expediente.

Prestigio	Beneficios posibles
2,5	Ayudas mínimas por parte de la organización más allá de lo ya descrito.
5	Acceso a un miembro de los equipos de la sede para una actividad puntual. Un sirviente especializado como apoyo en misión. Acceso a los talleres de la sede.
7,5	Permiso para cometer asesinatos. Ayuda de un equipo completo de la sede.
10	Permiso para la dañar civiles de manera directa. Ayuda de dos equipos completos de la sede.
12,5	Forzar a una decisión al Secretario.
15	Se pueden pedir intermediaciones especiales por parte de los comitentes.



Quando se falla una misión, el prestigio de todos los integrantes de la célula será únicamente la mitad hasta que completen la siguiente misión de manera impoluta.



Cada nivel permite seleccionar los recursos de niveles de prestigio inferiores

Arquetipos: Nadie posee un perfil determinado en el Rat Club. No obstante, algunas motivaciones u *modus operandi* coinciden. Ejemplos: noble caído en desgracia por prioridades de la corona, al emisario Chino en busca de venganza, sin olvidar al asesino pagado por la resistencia egipcia o el cowboy mercenario. Noble olvidado, militar degradado, mercader expropiado, anarquista irlandés, demagogo de Oxford, saboteador de ferrocarriles, el agente extranjero, asesino, secuestrador,..., Anticrimen²⁸ de Scotland Yard, el bombardero, el

²⁸ Se trata de un curioso producto del Rat Club. Se trata de especialistas detectivescos que limpian pistas de crímenes, pudiendo incluso llegar no sólo a despistar, si no a orientar a la policía a un determinado falso culpable.

ilusionista sin trabajo-artista descarriado, prusiano mercenario vencedor, el filósofo de presidio, el "lonino" japonés²⁹, el tecnócrata,....

El Código de dados:

Para saber si se ha llevado a cabo una acción de manera satisfactoria y en que grado se ha hecho. Cada punto que se refleja en el *Curriculum Vitae* es **un dado** con el que se cuenta a la hora de comprobar una acción.

El proceso:

- I. Se arrojan tantos dados como datos de características y de habilidad se tengan
- II. Se seleccionan tantos dados como puntos en la característica asociada.
- III. Se hace la suma de los dados seleccionados.
- IV. Se compara el resultado total a la cantidad requerida o asignada específicamente por el Director.

Cuando la gran mayoría de dados, guardados o no, dan como resultado 1, sucede un acontecimiento catastrófico relatado al libre albedrío del Director.

<i>N</i>	<i>Dificultad</i>	<i>Ejemplo en un literato</i>
6	Fácil	Carta a un familiar
9	Normal	Cuento corto para una revista ilustrada
12	Difícil	Artículo para el periódico regional
15	Extraordinario	Publicación con repercusión nacional
18	Inaudito	Publicación con repercusión internacional
21	Legendario	Ejemplo para las generaciones siguientes en el tema tratado
24	Hito histórico	Obra que creará nuevos movimientos culturales o líneas de pensamiento
+24	Imposible	Convencer con una carta a la Reina Victoria de que delegue en el remitente el trono de Gran Bretaña.

²⁹ De la familia Satsuma. De extrañas costumbres y mortales acciones.



Combate:

El combate es algo que suelen evitar los villanos, pero pueden terminar cayendo en uno de estos casos. El proceso de combate es el siguiente:

1. Se realiza una tira de de Iniciativa, con tantos dados como puntos en iniciativa. Se anota el número de la suma y se actúa en relación de mayor a menor³⁰.
2. Se realiza la acción de ataque.
3. Se compara con la esquivas del oponente (3 puntos por dado).
4. Se restan los Redaños al objetivo (Uno improvisada o puñetazo, dos arma blanca, tres pistola, cuatro rifle). Si llega a cero puntos de Redaños, se le considerará muerto o K.O.

³⁰ Puede darse el caso de que un jugador decida que su villano actúe con retraso en comparación con su suma total. De esta manera puede actuar después o al mismo tiempo que otros.

The Rat Club

Los Secuaces:

Prácticamente toda la gente de preparación normal se integra en este apartado.

Los villanos son lo suficientemente inteligentes como para evitar las confrontaciones directas o realizar labores menores o aburridas. Para ello recurren a los **secuaces**

Reflejamos su grado secundario en su *Curriculum Vitae*. Este se realiza con mucha menos preparación que los villanos, con



La Justicia:

Nuestros antagonistas son a todas luces exactamente iguales que los villanos. Su preparación y trasfondos, e incluso sus fines pueden ser exactamente igual que los villanos. Sin embargo, la opinión pública los encontrará como los benefactores, es decir, los que buscan el bien del estado. Sus *Curriculum Vitae* son por lo general entre una y dos libras, aunque se pueden dar casos de mayores experiencias, como en el caso de los villanos.



Cabe también la posibilidad de enfrentamientos entre villanos, incluso dentro de la misma organización. Estos casos dependerán del Secretario del Rat Club o de las acciones unilaterales de cada villano.

El Director

Uno de los participantes en el evento habrá de ser siempre el Director. Su función es primordial. El habrá de ser jurado de las competiciones. En términos teatrales, escribe la trama y el guión de los personajes secundarios y antagonistas. Es a la par tramoyista y escenógrafo, encargado de atrezzo y narrador. Un auténtico lazarillo para los jugadores. Cualquier dato ha de ser aportado por el director o revisado por él. Al final de cada expediente otorgará un pago en chelines a repartir entre los integrantes (entre uno y 4) para mejorar sus *Curriculum Vitae*.

The Rat Club



Secretos:

La subvención de la que hace gala el club procede de una extraña agrupación de países. Nuestro Gran Imperio Británico ha atraído la atención de un gran número de enemigos potencialmente peligrosos. Primarios: China, Alemania, Irlanda, Rusia. Secundarios: EEUU, Terranova, Canadá, Turquía, Afganistán, India,

Sistema de deflagración: Un complejo híbrido mecánico y químico se sitúa en los bajos de la residencia. En caso de redada policial o algún otro acontecimiento que ponga en peligro al Rat Club, otro miembro de la organización activará el detonador e infulerará la casa para eliminar las pruebas.

Uno de los miembros del club pertenece en realidad a la Inteligencia británica. Lamentablemente para la Corona, actualmente es uno de los miembros más extremistas del club, a la par que uno de sus mejores informadores.

La sede del Club cuenta con un creciente número de obras de arte que han sido sustituidas por copias perfectas, todas ellas almacenadas en el antiguo Falansterio.

Una de las funciones del equipo periodístico es el duplicado del Catálogo. Se sistematiza mediante un sistema de organización

Cartas al redactor (1885)

Nietzsche 29 años, Profesor de filología clásica, Universidad de Basilea

"...La universidad recibió su número especial como venía haciendo de su publicación, en especial por las aportaciones al mundo de la botánica de algunos integrantes de su selecto club. He de decir que en un primer momento me pareció absurdo, pero lo asumí como interesante... Me gustaría una mayor trascendencia de la dualidad bien-mal, teniendo en cuenta que es el principio en el cual fundamentan su publicación. Con todo, admito que el escrito me ha permitido fantasear al respecto de estas posibilidades de lo hipotético..."

Holmes 19, Estudiante diletante.

"...Espero que no se emplee para hacer el mal, pero considero que podría resultar útil para determinados autores... se acerca demasiado al criminal sin términos deductivos..."

Tesla 17, Ingeniero eléctrico de Praga.

"...Desde mi punto de vista se desarrollan poco las posibilidades de la electricidad en cuanto a los logros que podrían realizar de su aplicación... Ya me gustaría a mí contar con Comitentes como los que aparecen en este libelo..."