

**OYE... NO SOLEMOS CONFIAR MUCHO EN LA GENTE COMO TÚ,
AQUÍ SABEMOS ASESINAR A LO QUE TIENE ALGO CON ELLOS,
O SOSPECHAMOS QUE SON DE LAS...
¿CÓMO SE LLAMAN?
AH, SI...**

LAS CHAQUETAS ROJAS

A LA GENTE LE GUSTA VERLOS FUSILAR...

INTRODUCCIÓN

ROLERO DE HIERRO 2011

El ingrediente principal es la **Revolución**: Para mí, revolución es un cambio, un cambio en los cimientos de cualquier cosa, puede ser un cambio de cualquier tipo, de gobiernos, de reglas, de ideas, de formas de crear, pero debe ser un cambio radical. Este juego posee varios aspectos “Revolucionarios” en mi humilde opinión.

1. Primero, es revolucionario el hecho de que participe por primera vez en un concurso como este. Antes, cuando creaba o modifico mi sistema de juego, tengo solo una cosa en mente “Que me caiga bien, que sea rápido, y a la vez realista”. Para este juego tengo una serie de límites, tengo seis desafíos y una idea principal a los que atenerme. Ya no tengo libertad para hacer algo que me caiga bien, la tarea deja de ser puramente creativa, y pasa a ser una búsqueda: Buscar entre los desafíos que me planteé que es lo que me puede caer bien... Y debo decir, que lo que encontré, me cayó bastante bien.
2. Ahora bien, otro hecho revolucionario es el sistema que utilizo en mi juego: Todas y cada una de las acciones conflictivas son resueltas por el uso de una meta-habilidad. La inteligencia, la fuerza, la velocidad, los reflejos de un personaje, son los que tiene el jugador. En vez de tirar dados, mirar hojas de personaje y poner números a la dificultad, el director de juego planteará un reto “Real Life”, llamado “Desafío”, que necesite las mismas capacidades que el reto ficticio, el jugador debe intentar superarlo, y en medida de lo bien que lo haga, su personaje también.
3. Otro hecho relacionado con la revolución, es la ambientación del juego: Los jugadores eran los gobernantes de una sociedad utópica, identificados con chaquetas rojas, que, sin que puedan hacer nada al respecto, es destruida y sumida en el caos y la violencia, y ellos convertidos en los chivos expiatorios de la humanidad.

Luego debía elegir los ingredientes secundarios, había tres tipos, y, aunque el mínimo en cada uno era un solo reto, elegí dos. Ambos retos, en mi opinión, se complementan a la perfección, como si cada uno permitiera que se acatase el otro, como si la idea debiera completarse con el otro. La justificación de cada reto, la verán a lo largo del libro.

Sociales:

- **La Caja de Arena:** El juego debe poder jugarse de una sesión a otra con diferentes combinaciones de jugadores sin perder la coherencia y continuidad.
- **Rueda de la Fortuna:** Ninguno de los jugadores podrá crear su propio personaje.

Temáticos:

- **Distópico:** El mundo de juego disfrutaba de una agradable utopía, hasta que atravesó una inesperada revolución. Las causas de dicha revolución están íntimamente relacionadas con los personajes jugadores.
- **Reaccionario:** Los jugadores deben interpretar a miembros del poder gobernante que está siendo desplazado.

Mecánicos:

- **Meta-Habilidad:** Una o varias habilidades que posea el personaje deben ser llevadas a cabo por el jugador. Por lo que, por ejemplo, la inteligencia de un personaje está limitada por la del jugador que lo lleva.
- **Sin tiempos Muertos:** El JdR debe permitir a los jugadores hacer cosas cuando no sea su turno, y/o cuando no le concierna a su personaje

HISTORIA Y TEMÁTICA

¿TODO DÍA DEBE TENER UNA NOCHE?

Ustedes llevaban las chaquetas rojas, eran los gobernantes y administradores de un mundo perfecto, luego de milenios de investigación, y varias guerras sangrientas, habían creado una sociedad casi perfecta. La gente era feliz, trabajaba motivada, comprendiendo a la perfección lo que se consigue al respetar la ley y producir riquezas para la sociedad.

Todo estaba en perfecto equilibrio, las personas tenían todo lo que deseaban, y aprendieron a desear solo lo que necesitaban. Las leyes estaban adecuadas a cada aspecto de la sociedad, y eran un balance perfecto entre cambiarse cuando fuera necesario y mantenerse cuando fuera correcto. A la vez, no había razón ni beneficio alguno para quebrarlas, o ignorarlas, no había crimen ni corrupción.

Ustedes eran en parte los responsables de mantenerlo todo así, capitanes de naves, gobernantes de ciudades y de colonias alejadas, directores de fábricas, hospitales, escuelas y otras instituciones. En sus cargos no había corrupción, ambición desmedida, soberbia ni despotismo. No eran necesarios, eran inútiles.

La gente era amable y amistosa con sus congéneres, todos los sueños, que no eran desmedidos, se podían cumplir, todas las cosas estaban al alcance, y el trabajo necesario para llegar a ellas era realizado con satisfacción y tranquilidad. Pocos morían sin haberse realizado personalmente, o sin darse cuenta en su lecho de muerte, de lo importantes que fueron.

Pero alguien pensó que el camino a la perfección no debía recorrerse, nadie sabe por qué. ¿Había algo malo que nadie conocía? ¿Les parecía malo para la humanidad, o incorrecto? ¿Enemigos perdidos entre las sombras del espacio? ¿O entre la propia humanidad? ¿Pensaban que todo día tiene una noche? ¿Vieron una falla en el sistema? ¿O eran ellos mismos la falla? Pero por alguna razón, utilizaron los recursos que ustedes poseían, para cagarlo todo, y bien cagado... Sus contraseñas, para activar protocolos de autodestrucción y romper cadenas de seguridad, sus identidades, que resoplaron órdenes sin sentido, la gente que estaba bajo su mando, que cayó en un terrible engaño.

Si que pudieran hacer nada al respecto sociedad fue completamente desmembrada, las instituciones colapsaron, a causa de explosiones en los edificios, fallas en sistemas informáticos, errores nefastos en cadenas de producción, destrucción de archivos, de naves, de recursos. De repente, la utopía se convirtió en la pesadilla de la humanidad, en todos los planetas, la gente lo perdió todo por completo, y el caos fue desatado a su máxima expresión.

Los valores, las leyes, la bondad, todo eso se perdió, ahora que cada uno debía valerse por uno mismo, y no tenía absolutamente nada. La gente dejó de confiar, y se preocupó más en salvarse a su propio pellejo y a nadie más. Una sociedad pacífica y civilizada se encendió con el fuego de la barbarie y la violencia. Mientras que, a pesar de estar sumida en el caos, la gente señaló al unísono hacia sus culpables elegidos: Las Chaquetas Rojas...

CAMINANDO ENTRE LAS SOMBRAS

Hoy deben sobrevivir, moviéndose entre las sombras de las enormes ruinas de la civilización, o refugiándose en mundos alejados e inhóspitos. Tal vez hayan podido mantener a salvo una nave durante la catástrofe, o dispongan de una pequeña base en el borde exterior, en todo caso, tengan o no tengan esas cosas, deben luchar duramente para conseguir los recursos, como el resto de la humanidad.

La gente ahora dejó de vivir en las mega-ciudades, ahora solo hay pequeños pueblos entre las ruinas, hogares de chatarra o edificios abandonados, alejados entre sí. Algunos vehículos y otros aparatos funcionan, incluso se

puede hacer funcionar a duras penas algún servicio. Allí se desconfía de los forasteros, y ustedes son forasteros en cualquier lugar que pisen, porque tarde o temprano los descubren.

Pocas naves vuelan en el espacio ahora, la mayoría son piratas o traficantes, otros son meros mercaderes o viajeros. Los repuestos, y mecánicos son difíciles de conseguir, por lo general hay que improvisar reparaciones con lo que se pueda tener a mano. Las piezas son baratas, pero inútiles.

SEMILLAS DEL MAÑANA

Muchas cosas pueden pensarse del futuro, se pueden tener todos los conocimientos y la experiencia que se quieran, pero el futuro puede seguir siendo neblinoso e intangible. ¿Aun siguen rondando los verdaderos culpables? ¿Lo sabremos algún día? ¿Es verdad que el ave fénix resucita de sus cenizas? ¿Se podrá reconstruir todo? ¿O hemos retrocedido miles de años? ¿Qué nos espera en la neblina?

EL JUEGO

LA HISTORIA: CONFLICTOS Y DESAFÍOS

Un juego de rol, busca narrar una historia, y entretener a sus participantes en el proceso. Un director de juego narra las situaciones en las que se encuentran los personajes, y las consecuencias de sus actos, mientras que los jugadores interpretan personajes, que deben moverse en ese mundo hacia objetivos concretos, tomando decisiones, y afrontando diversos peligros y problemas.

A lo largo de una historia, surgirán conflictos: Un personaje desea lograr algo, y no se sabe con exactitud si lo logrará o no. A esto se le llama conflicto, y hay muchos tipos: Disparar armas, conducir naves, calcular coordenadas, esconderse, correr, curar a alguien, reparar algo, etc. El sistema de juego busca resolver estos conflictos, haciendo que un JdR sea un juego, y que haya algo de dramatismo a lo largo de la historia.

¿Cómo se resuelve un conflicto? Pues no se tira un dado, no se mira una hoja de personaje, ni se asigna una dificultad numérica a la acción a realizar. Cuando un personaje tiene un conflicto, para superarlo, el jugador debe superar un desafío. Un desafío es una prueba para el jugador que debe implicar las mismas cualidades psicomotrices que las del conflicto. Es una prueba en la vida real, que el jugador debe superar para que su personaje logre su cometido, que supere su conflicto. Disparar un arma, puede ser acertar a un blanco con una pelota de tenis, esconderse puede ser hacerlo detrás de una silla, reparar algo, construir objeto en cierto tiempo, levantar un objeto pesado, tirarse al suelo y hacer lagartijas y montones de otras cosas más.

Interesante, pero plantea varias dudas y cuestiones, que se explicaran en los títulos que siguen.

¿CÓMO ELEGIR LOS DESAFÍOS?

Hay una idea básica a la hora de elegir un desafío: Que necesite las mismas cualidades psicomotrices que el conflicto, para ser superado. Como se ven en los ejemplos del título anterior, un desafío que requiere puntería para disparar un arma, fuerza para levantar algo, destreza manual para reparar, curar a alguien o recargar un arma. Reflejos para saber quien ataca primero en un combate, o que tal conduce alguien una nave. Lógica, Memoria, Cálculo, para conflictos que involucren el conocimiento, o la ciencia. Solo sigue la idea básica del principio. Y si aun así te resulta difícil, pues más adelante hay varios ejemplos bien explicados y generales.

Ahora bien, luego de que el director piense en su historia, es conveniente que piense en todos los conflictos posibles en ella. ¿Qué desafíos vas a usar? Esto es algo que depende de ti, de tu creatividad, de que quieras que experimente el jugador y de que es lo que tienes más a mano, o lo que puedes conseguir. Asegúrate de tener todos los elementos necesarios para cada desafío!

Si quieres saber cuan útil es un desafío, es conveniente que lo pruebes tu mismo, y que pienses en las capacidades de tus jugadores. Así te darás cuenta de alguna falla, si es tedioso, o demasiado fácil o difícil, si provoca aburrimiento, fracturas o quemaduras de tercer grado o si es justo lo que estabas buscando.

EJEMPLOS E IDEAS

Si te pones a pensar un poco, puedes darte cuenta de la cantidad de cosas divertidas que puedes usar y lo bien que pueden llegar a encajar. Aquí hay algunos ejemplos que puede que ayuden a tu creatividad. Como este es un juego de ciencia ficción, hay una lista de lo que normalmente se hace en este género.

Combates: Hay muchas maneras de pelear, y muchas armas que usar. Como has leído antes, un disparo puede ser acertar a un blanco con una pelota, u otra cosa. Si has jugado a la “guerra” (ese que se juega en una hoja dividida en dos, y se debe acertar a los soldados enemigos), pues tienes un buen desafío para emular la artillería pesada. Usa bolitas o monedas lanzadas por la mesa, o bollitos de papel lanzados con gomas elásticas, o sopladitos por lapiceras. En cuanto al combate cuerpo a cuerpo, puedes usar un palo de escobas o caños, y hacer que los jugadores luchen entre ellos o contra ti. Si te parece peligroso, pues una paleta, una pelota y una pared pueden ser de gran utilidad. Algo como “Golpea la pelota contra la pared 15 veces sin que toque el suelo” o “20 veces sin que pique dos veces, y en menos de 30 segundos”

Medicina, Mecánica y Armas: Agrupo estas tres porque son cosas que requieren una destreza manual. Aquí puede usar desafíos que requieran ensamblar o desarmar algo, puedes cronometrar para agregar un poco más de presión al jugador. Los legos, las maderas de las torres Jenga, fichas de dominó que se deban agrupar de cierta manera, un cubo de rubik, varios tupper de diferentes tamaños uno dentro de otro. Puede que recargar un arma sea colocar una nueva mina en un portaminas, y que coser una herida sea atar varios nudos (con alguna dificultad agregada) alrededor de la pierna de otro jugador. Preparar un medicamento o un químico, pues una “receta” simple, y no necesariamente comidas.

Pilotaje: El pilotaje de una nave suele ser algo particularmente difícil de manejar, y puede exigir bastante a la hora de elegir un desafío. Aquí debes usar que requieran muchos reflejos, o buscar una ruta adecuada en un laberinto. O recorrer un circuito de obstáculos con los ojos vendados. ¿Jugaste alguna vez a las carreras sobre papel? ¿Qué tal dibujar una línea sobre un papel, e intentar “marcarla” con una abrochadura?

Conocimientos y Computadoras: Los desafíos sobre estas cosas deben ser particularmente de razonamiento. Calcular las coordenadas de algo, un problema matemático, o geométrico pueden servir. Para los momentos en los que se requiera memoria, haz preguntas, pídele que recuerde algo del principio de la partida, o una serie de naipes. Los naipes pueden ser muy útiles, “Busca 4 naipes de diferentes palos que sumen 15” “Busca 5 naipes que en el truco valgan más que esta carta”. Los problemas de ingenio de revistas son útiles también, “Resuelve 3 palabras de este crucigrama”, ni hablar de los “asesinatos” que vienen en algunas para ser resueltos por los jugadores, incluso puede ser la misma trama de la historia!

Por último, al los hackers les vendría bien un juego que se llama “Incógnita” o algo parecido: Supongamos que tengo una serie de 4 números del uno al cuatro (1322), el jugador debe adivinar cuál es, y dice “4314” yo le digo que el tres es correcto, y que adivine otra vez (esta vez solo tiene que adivinar los tres números que quedan), y así hasta adivinarlo, agotar oportunidades, etc.

Usando el Cuerpo: Los desafíos físicos son bastante fáciles de resolver. Lagartijas, carreras cortas, saltos. Lo bueno es que los personajes y los jugadores se cansan a la vez, haciendo el juego bastante realista. Para los que deseen esconderse, pídeles que se oculten detrás de una silla, y que no se vea nada de su cuerpo. Los que estén enfermos o envenenados, aguantar la respiración, comer algo asqueroso, o hacer fondo blanco de alguna bebida. Aquí también se puede englobar el esquivar los disparos.

Recursos y Más recursos: Hay un montón de otras cosas que se pueden usar, juegos de mesa, de naipes, incluso videojuegos. Estos pueden solucionar problemas como el pilotaje, aunque también se pueden

encontrar cosas para cualquier otro tipo de desafío. Solo es cuestión de buscar, probar, calibrar, y divertirse a lo largo del proceso.

EL PASO DEL TIEMPO

Lo último que tienes que hacer en este juego, es tomar la realización de un desafío como si se tratara de una tirada de dados, porque no es así. Tienes que intentar hacer que los desafíos duren más o menos lo que duraría el conflicto en tu historia. Y mientras un jugador hace un desafío de larga duración, los demás personajes pueden hacer otras cosas, charlar sobre como continuarán, o incluso, combatir. Es como si el jugador, por ejemplo, realmente estuviera pilotando la nave, mientras los demás tienen tiempo libre para hablar o hacer cosas.

En cuanto al combate, es conveniente realizar alguna prueba de reflejos que requiera pensamiento veloz, para ver quienes atacan primero que los enemigos. Por ejemplo, di algo como “Una fruta con pelos o espinas” y aquellos que nombren una más rápido o antes que fallen los otros, son los que atacan primero, mientras que los que fallan, son atacados por los enemigos. La idea es que todos los que ataquen, actúen más o menos a la vez, y que tomen sus decisiones como en un combate de haría: rápidamente. Aquellos que no hablen lo suficientemente rápido no harán nada en el combate, y serán víctimas de los ataques enemigos. Intenta añadir presión a los jugadores cronometrando los desafíos, y pidiéndoles que lo hagan lo más veloz que puedan.

OTRAS CONDICIONES

Las enfermedades, los venenos y otras debilidades pueden ser “simulados” aumentando la dificultad del desafío o haciéndolo normalmente, pero disminuyendo su impacto en la historia. Mientras que con las heridas, se puede hacer lo mismo, si son en áreas como la cabeza, o el torso, pero si es en un miembro, lo mejor es no permitir al jugador utilizarlo cuando esté haciendo algún desafío. Tan solo imagínate a un científico, teniendo que resolver un problema matemático (desafío para que su personaje calcule las coordenadas de un planeta, por ejemplo) con su mano mala o a alguien teniendo que moverse en combate usando solo una pierna.

LA NARRACIÓN

LA SERIE

En este juego, se intenta emular a los capítulos de una serie. Capítulos cortos, auto conclusivos, pero unidos por una trama mayor, que va progresando a medida que pasan los capítulos. En cada capítulo, los personajes viven una aventura particular, pero en cada una de esas aventuras, interactúan con una trama principal, tal vez sean los planes de un villano, que será derrotado al final, o las peripecias a lo largo de una búsqueda, de algo a lo que llegarán en el último capítulo, o tal vez antes, quien sabe?

En cada uno de estos capítulos, pueden entrar y salir personajes y/o jugadores, sin que la historia pierda su coherencia. Es tarea del director crear esta coherencia. ¿Por qué no siempre los mismos personajes? las razones pueden ser diversas, y tanto de los personajes como de los jugadores. Tal vez no puedan reunirse todos a la vez o tan seguido, o tal vez los personajes trabajen por separado, o muera alguno de ellos y un jugador desee jugar con otro personaje. El punto es, que no es necesario que estén siempre los mismos jugadores presentes, pero puede resultar muy conveniente avisarle al director quienes serán los que van a jugar en cada ocasión, y con tiempo, para que el director pueda crear una aventura acorde a los que van a asistir.

LOS PERSONAJES

Esta flexibilidad en quienes juegan y quienes no, necesita control por parte del director de cuáles serán los personajes que los jugadores van a utilizar. El director es quien tiene la última palabra sobre la historia, los sueños, las intenciones y la personalidad de un personaje, todo esto para poder crear una historia coherente. Pero no significa que no pueda preguntarle a su jugador algunas cosas, o que él pueda aportar ideas.

SWERADAN

Es obvio que las características de un personaje deben ser las mismas de su jugador, debe ser igual de fuerte, inteligente, diestro, etc. Si esto no es así, el jugador no podrá jugar, ya que los desafíos que le asignen no corresponderán con lo que el jugador es capaz de hacer. A los jugadores inteligentes, se les darán puestos científicos, a los que son buenos para los deportes, de combate, los que tengan reflejos u orientación, pilotos, y a los diestros con sus manos, médicos o mecánicos, y así sucesivamente.

Como no existen características numéricas, las hojas de personaje solo llevan un inventario de las cosas que tiene un personaje. También pueden tener algo escrito sobre su historia, descripción o personalidad. Algo que también es conveniente anotar, son los conocimientos, entrenamientos, o carreras en las que se ha graduado un personaje. Así, por más que alguien sea muy bueno atando nudos (desafío para médicos) puedes tener en cuenta que su personaje no estudió medicina, y actuar en consecuencia, ya sea no permitiéndole realizar el desafío, o atenuando seriamente sus efectos. Lo mismo con un jugador con mucha puntería, que lleva a un personaje que no fue entrenado con las armas. Puede que a lo largo de la historia, los personajes entrenen ciertas habilidades o conocimientos, que pueden ser anotados en su hoja, para permitirles realizar los desafíos que les correspondan.

CREANDO EPISODIOS

Puede que los jugadores acostumbren a asistir en grupos, que luego juegan juntos, puedes aprovechar esto creando grupos en tu historia, y poniendo a tus jugadores en ellos, tal vez con un pasado en común, o una intención o sueño compartido, incluso que entren en algún conflicto con el grupo principal en alguna ocasión. A aquellos, que sean más constantes, puedes intentar darles algo más de protagonismo a lo largo de la trama principal, y a los que no suelen venir muchas veces, un rol especial, puede que ellos sepan o tengan algo importante, o que sean contactados por los otros jugadores en busca de alguna ayuda especial.

Antes de empezar cada aventura, cuéntales a tus jugadores como y porque se han reunido sus personajes, puedes hablar con algunos jugadores o grupos de ellos en privado, para contarles cosas que solo ellos deban saber, intenciones ocultas, información secreta, algún recurso que los demás no posean o alguna misión alternativa. Intenta ser creativo con las aventuras que crees y con su trama principal, pero más que nada, ten en cuenta que solo debes crear un esqueleto, con algunos acontecimientos importantes, para que sus jugadores se muevan por él, y sientan que están en libertad. El “drama” de la historia no depende exclusivamente del director, a veces te sorprenderás de lo que son capaces de hacer jugadores motivados.

SUEÑOS DESAFIANTES

EL FUTURO

- Bien, he llegado al final, he escrito todo lo que tenía que escribir, y lo que deseaba decir, ahora solo quedan unas vagas correcciones aquí y allá, y el inexorable y nebuloso paso del tiempo. Ahora que mi diario está completo, puedo descansar, y contemplar mi legado. Hijo, quiero que publiques esto, que todos las víctimas del cataclismo se enteren de lo que en verdad sucedió, que no fue nuestra culpa, que nos usaron y que podemos reconstruirlo todo si trabajamos juntos, como era antes... - El diario de Malkon es solo un vago rumor, algunos piensan que fue inventado para justificarse cuando se dice que alguien sabe la verdad, otros, dicen tener información plausible de la existencia de ese documento, que narra con perfecto detalle como sucedió el cataclismo, y quienes lo perpetraron, y lo buscan sin cesar, o dicen conocer a familiares del autor.

Sea lo que sea, en el diario se habla de un plan que consiste aprovechar una falla de los perpetradores en su modus operandi a la hora de destruir instalaciones y recursos. Una falla, que podría permitir reanudar las comunicaciones planetarias de toda la galaxia, y transmitir el mensaje de Malkon, algunos dicen que esto no es solo un rumor, que es verdad, pero el hecho es que, jamás se ha oído ese mensaje.



LA VIDA EN LA COLONIA

Abras y Kander salieron en su patrullaje habitual. Caminaron ente las densas capas de hielo-roca, que es lo que se forma cuando el hielo se endurece como una piedra, a causa de temperaturas como las de Vona, un mundo donde el sol es difícil de distinguir de otras estrellas de gran tamaño. Recorrían el piso transparente y resbaloso, dejando huellas con los pinchos de sus botas. Y con sus armas en la mano.

No sé porque nos envían en estos patrullajes, podemos ver a los piratas por los sensores antes de que lleguen sus tropas de tierra. - - No te quejes, nunca se sabe que es lo que puede ocurrir, y también están esas criaturas. - - Ah! Por favor, es imposible que haya vida en este pedazo de hielo helado! Aislado por completo de toda civilización. Ah, como odio a esa gente idiota que nos obligó a huir hasta este lugar de porquería. Cada vez que queremos repuestos tenemos que contactar con esos comerciantes, que me dan escalofríos de solo mirarlos, no podemos confiar tanto tiempo en ellos, lo sé, son piratas como cualquier otro - - Víctimas del cataclismo, que nos comprenden, querrás decir...

EL MECÁNICO

Galon, bajó de su monoplaza. Le gustaban los pueblos de este plantea, eran un poco más civilizados que los del resto del sistema. Aquí las ciudades tenían más de diez mil habitantes, y estaban llenas de vida y movimiento. Eso no quitaba que estuvieran gobernadas por señores del crimen y mercenarios, pero al menos sabían desde hace rato que hay cosas mejores que las armas para luchar. La tecnología se conservaba bastante bien aquí, había alguna que otra comunicación, y los repuestos de las naves se conseguían bastante buenos y en mucha variedad, aunque no eran la gran cosa, lo que sí había eran mecánicos y otros científicos, antes se creía que todos los técnicos de grado inferior habían muerto, pero se alegraba de no saber que era así. Lo que más le gustaba, era que confiaban un poco en él. Iba vestido con ropas de civil, y no le solían preguntar si era una chaqueta roja, creían que era un simple viajero y mercader, tratando de mantener su pequeño carguero, frágil y viejo. El infierno en el que se convertiría tan grande pueblo si se enteraban que no era así...

FUEGO EN LA SELVA

- Carajo, la próxima vez que te hieran no te voy a arrastrar, porque carajo tenés que pesar tanto, y encima inconsciente el tarado - Haden arrastraba a su musculoso compañero entre la vegetación, mientras que los del resto del grupo devolvían los disparos que sus perseguidores les propinaban. Sus murmulos fueron interrumpidos por un grito a su lado "Fuego en el hoyo!", alguien había tirado una granada a los perseguidores. Mientras estaba en el suelo, oyó una explosión y algunos gritos, eso de seguro los retrasaría.

Iba a darle un buen sermón al líder del refugio subterráneo. Que se dejaran de joder con que era un estúpido rumor, eso tenía que ser verdad, si no como cuernos habían descubierto sus identidades, si nadie en el pueblo sospechaba nada, incluso eran sus amigos, eran, porque con todo este alboroto ahora seguro que sabían quiénes eran realmente. La única forma es que ya lo supieran de antes, esos tipos no eran meros cazadores de chaquetas. No tiene sentido que los cacen de esa forma, pero quien sabe, Haden no era parte de eso, tal vez sea con otras intenciones, pero el punto es, que existen, que ya hay organizaciones y grupos bastante grandes de personas que los cazan de forma sistemática, y encima, insistentes los muy malditos...

NÚMEROS

Cila, no sabía cómo iba a hacer ahora. El último disparo había arruinado la computadora, y un combate entre naves no era un momento adecuado para arreglar sus brillantes y muy complejos circuitos de plástico. La única forma de escapar de semejante nave destructora, era hacer un simple salto espacial, el problemas es que toda la serie de largos y complicados cálculos ara las coordenadas los hacia la computadora en unos pocos milisegundos. Ahora era ella, con una calculadora que hacia un molesto pi cada vez que apretaba un botón, y no sabía cómo desactivar eso.

SWERADAN

Conocía los procedimientos a la perfección, pero era humana, y tenía sentimientos, pensaba en que les estará pasando a los chicos, peleando con sus cañones ahí afuera, y todas esas cosas interferirían con sus cuentas y razonamientos. Y para colmo, le llevaría casi una hora calcular cada una de las dos arrugas espacio-temporales que había en su camino, sería un trabajo bastante tedioso y agotador, si se equivocaba solo en una cifra, tendría que empezar todo de nuevo, por algo lo hacían las computadoras capaces de hacer cientos de cálculos en un segundo. - En fin, habrá que empezar de una buena vez- Abrió uno de los cajones de la mesa, y sacó unas hojas de papel, y un bolígrafo y con su calculadora en mano, emprendió su tarea.



DAMAS Y CABALLEROS, ME ALEGRO MUCHO DE QUE HAYAN VENIDO A DISFRUTAR ESTE FUSILAMIENTO, LUEGO DE LOS DISPAROS, PUEDEN PASAR A MI BAR A TOMAR ALGO.

**LOS TIROS SONARON CASI AL UNÍSONO,
Y ENTRE LAS EXCLAMACIONES DE LA GENTE REUNIDA,
TRES CHAQUETAS ROJAS CAYERON...**

...POR UN ALTO ACANTILADO DE CHATARRA.

