

EL RUIDO de las MOSCAS

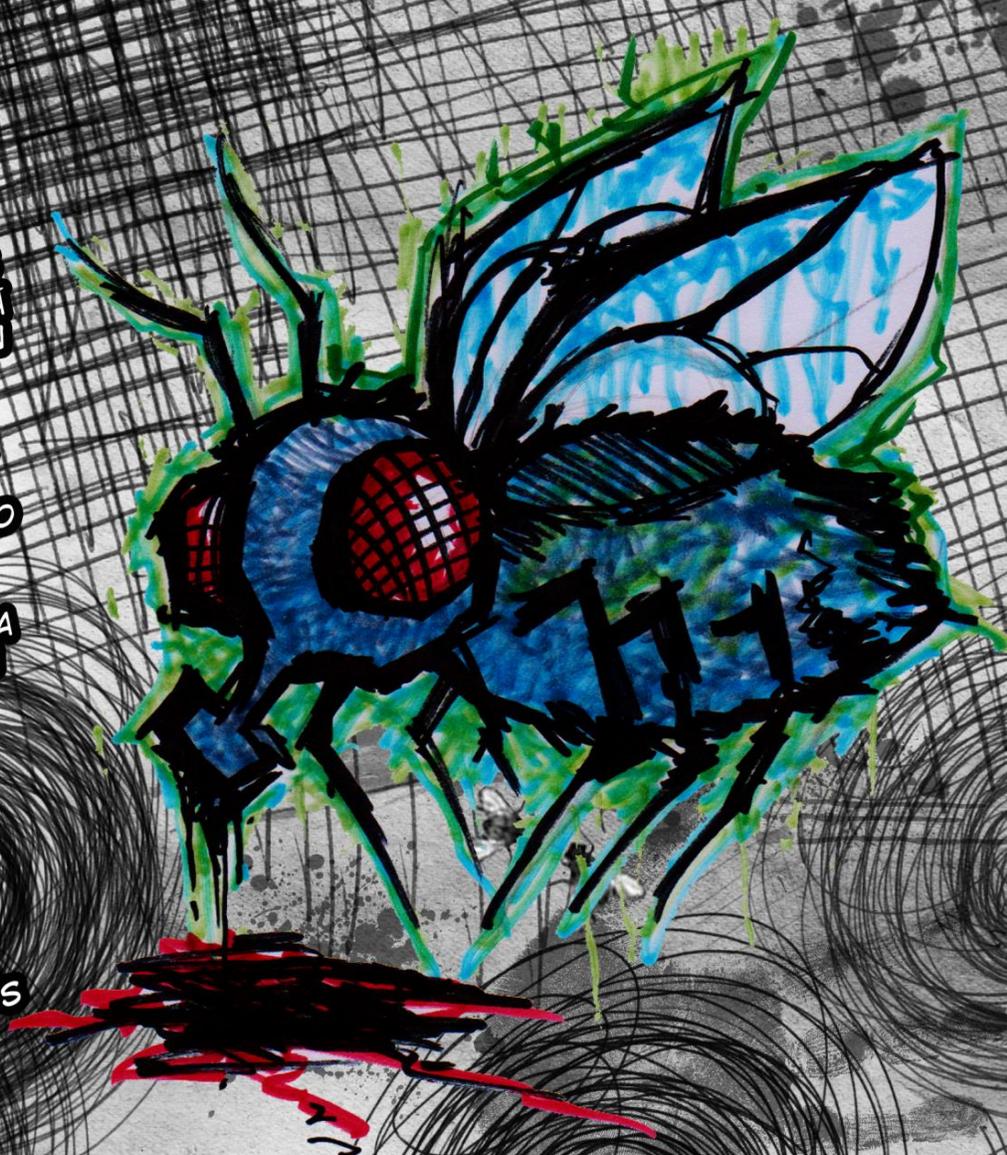


-EL RUIDO DE LAS MOSCAS-
JUEGO NARRATIVO DE CIENCIA FICCIÓN, SOBREVIVENCIA, COMERCIO & REBELIÓN, AMBIENTADO EN UN FUTURO CERCANO DISTÓPICO, DONDE LA EVOLUCIÓN HUMANA ES EL TEMA PRINCIPAL, ESTÁ ABORDADA DESDE UN CARÁCTER SOCIAL, IDEOLÓGICO Y TECNOLÓGICO, CON LA SIEMPRE PRESENTE CRÍTICA SOCIAL. EL RUIDO DE LAS MOSCAS SE RELACIONA ESTRECHAMENTE CON LA EVOLUCIÓN YA QUE SU EJE ARGUMENTAL PRINCIPAL ES LA EVOLUCIÓN HUMANA HACIA UN ESTADO POST-HUMANO.

**AUTOR:
CHRISTOFER MORALES**

**COLABORADOR:
DIEGO SALVALLE**

**AGRADECIMIENTOS:
MARCOS ROBLES
ANDRÉS URRUTIA
HÉCTOR LILLO
CÉSAR JARA**



LICENCIA CREATIVE COMMONS
ATRIBUCION-NOCOMERCIAL-SINDERIVAR
4.0 INTERNACIONAL.

CAPÍTULO II: INTRODUCCIÓN

Ya no existe claridad entre el bien y el mal. Los héroes se han convertido en villanos y los villanos se han convertido en héroes. Todo es dinero... Y en un mundo dominado por el dinero, la moralidad queda en segundo plano.

El "bueno" es aquel que sobrevive y que escribe la historia.

El "malo" es aquel que es subyugado, reprimido y callado.

¿Qué historia quieres que sea escrita: la historia proveniente del poder o la historia proveniente del Vulnerado?

Entonces, revolucionate, alza la voz, genera Ruido, no te dejes amedrentar por corruptas y desiguales políticas. No te calles... Protesta, ¡Grita!

En este mundo sin esperanza, puedes hacer la diferencia...

Bienvenido:

Estimado lector es para nosotros un gran logro y a la vez un honor que tenga en su poder este manual. Esta obra nace como respuesta contra-hegemónica y de crítica social, como alarma de los vicios/injusticias/desigualdades de nuestra sociedad contemporánea. Esperamos que lo disfrute tanto como nosotros disfrutamos realizarlo.

ADVERTENCIA:

Este juego posee un fuerte contenido político, social e ideológico.

¿Qué es *El Ruido de las Moscas*?

El Ruido de las Moscas corresponde a un *Juego Narrativo*, También llamado Juegos de Rol, el que se encuentra ambientado en una *Distopía de Ciencia Ficción* cuyo eje central es el **dinero y la sobrevivencia**. En este juego encarnarás **Antihéroes**, personas como tú o como nosotros que por múltiples factores; exclusión social, desigualdad social, lucha de clases, egoísmo, entre otros, responden de forma adaptativa a su contexto, recurriendo a comportamientos catalogadas como desadaptativos (desde la visión del poderoso) tales como robar, estafar, mentir, agredir, etc.

¿Por qué el *Ruido de las moscas*?

Somos conscientes que es un nombre muy cutre, largo, poco explicativo e intuitivo, pero tiene una justificada razón. Creemos en el lenguaje, en la fuerza de éste como creador de significados del mundo, por lo que hemos recurrido a la metáfora como medio para sintetizar la riqueza de nuestra obra. El ruido refiere a la necesidad de protesta, conflicto y rebeldía; por otra parte las **Moscas** refieren de forma peyorativa a los protagonistas de este juego, a los antihéroes marginados, subyugados y excluidos que intentan hacerse notar y sobrevivir ante la adversidad. En síntesis podemos decir que el **Ruido de las Moscas** refiere a la **necesidad de protesta de la gente**.

¿Qué es un juego narrativo/juego de rol?

Un juego Narrativo: Actividad lúdica grupal, en la que los participantes interactúan en el desarrollo de una historia ficticia interpretando y dramatizando personajes.

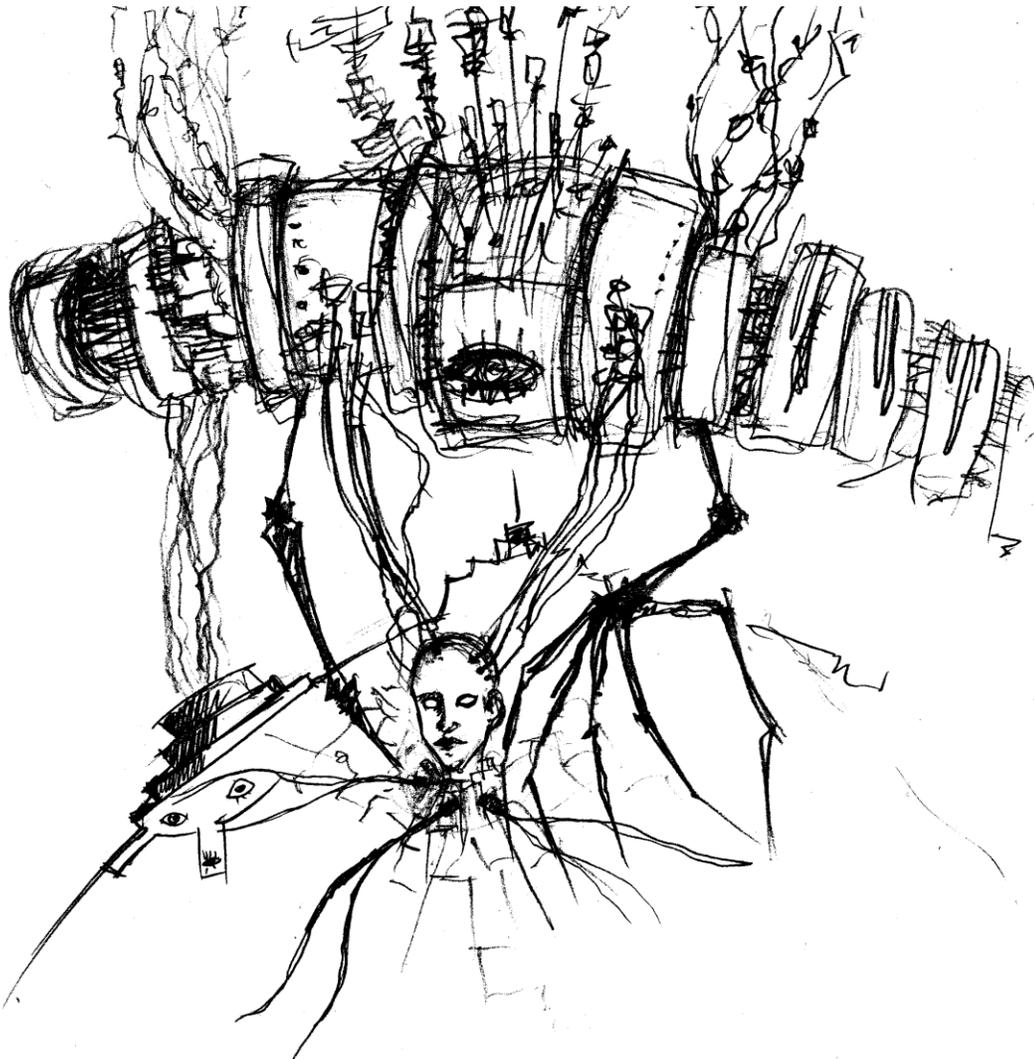
Dentro de un juego Narrativo se distinguen dos funciones: **Narrador y Jugadores**.

Narrador: Es el participante que guía, orienta y ambienta la historia, a la vez que interpreta y dramatiza a los personajes No jugadores (PNJ).

Jugadores: Son los participantes que interpretan y dramatizan los personajes protagonistas de la historia, de forma espontánea y en concordancia con el relato.

ADVERTENCIA:

Esta es una obra de ficción, por lo tanto **NO es Real**. Suponemos que la gran mayoría de los jugadores, somos lo suficientemente maduros y participantes de nuestras vidas como para saber esto; no obstante es mejor prevenir. Así que, te invitamos a disfrutar y entretenerte durante la sesión de juego, pero aún más importante: a continuar viviendo tu propia vida, una vez finalizada la sesión.



CAPÍTULO II: AMBIENTACIÓN

Sociedad Distópica: El Origen

Durante el siglo XXII la Sociedad Humana se vio en la obligación de adaptarse debido al GENOCIDIO MUNDIAL y al Virus M.O.S.C.A., los cuales provocaron una reducción significativa de la población mundial, como también una Alerta Eco-Ambiental de nivel Rojo. Las razones del Genocidio Mundial son desconocidas para el ciudadano actual, en realidad a pocos les importa, lo que sí sabemos es que el MUNDO EXTERIOR está totalmente infectado, incluso si pudiéramos salir, eso implicaría una muerte segura. ¿Pero para qué hacerlo si las Macrópolis nos entrega todo lo que necesitamos?

Nuestro Señor JESÚS MON-SANT, empresario, economista y político, premiado con el novel de la paz, considerado el más grande filántropo y el único POST-HUMANO, guió a la humanidad a la ¡Salvación! Mediante el PROYECTO MACROPOLIS.

Las MACROPOLIS son gigantescos complejos dividido en distintos niveles de profundidad clasificados y estratificados desde la letra A hasta la F, según Clase Social y situación financiera de los Ciudadanos.

Así mismo nuestro señor Jesús Mon-sant (en su infinita sabiduría) abordó y resguardó nuestras necesidades, desde las más básicas hasta las más refinadas y sofisticadas, gracias a un eficiente y certero sistema en el cual el Derecho de Libertad Económica es prioridad máxima, al igual que el acceso a múltiples bienes y servicios vitales, los que son guiados y coordinados por los Grandes Grupos Económicos, este sistema posteriormente tomó el nombre de SISTEMA DE MERCADO GOBERNANTE [S.M.G.]

Los Grandes Grupos Económicos conformaron el NUEVO ORDEN MERCANTE [N.O.M.] cuyo principal interés es velar por el Bienestar y subsistencia de la Humanidad mediante la economía. Una de las principales acciones Comunitarias de N.O.M fue abolir los inútiles Derechos Humanos a favor de la exacerbación de Derechos de Mercado.

Es destacable agregar que el N.O.M. se encuentra a cargo del Presidente Mundial, cuando se instaló las Macrópolis nuestro Señor Jesús Mon-sant fue durante un Siglo el Presidente Mundial, pero luego de ello desapareció sin más, desde entonces cada vez que fallece o desaparece un Presidente Mundial hay elecciones presidenciales.

Cambios Sociales

Tras la abolición de los Derechos Humanos en el Siglo XXII hubo diversos Cambios Sociales:

Los científicos comenzaron a investigar sin límites y sin preocupaciones éticos: ingeniería genética, virología, control social y Post-humanismo. Producto de estas investigaciones se crearon los CLONES, humanos genéticamente creados para ser sumisos y manipulables, producidos en Masa y en serie para cumplir funciones de sirviente: mano de obra barata para las Empresas, bienes de lujos para la ciudadanía, Fuerzas de orden Público y militares en caso de Guerras Civiles. Por otra parte surgió el PROYECTO POST-HUMANO, cuyo objetivo es la evolución de la humanidad hacia la Vida Eterna y el Súper-Hombre. Los resultados de esta investigación llevaron a la creación de TRANSHUMANOS; Humanos alterados genéticamente con características socialmente deseables e inmunidad a algunas enfermedades los que además cuentan con Nanotecnología Regenerativa de Tejidos, todo esto en pos de alcanzar el anhelado estado POST-HUMANO.

Para el Control de la Sociedad, el resguardo del Bienestar y supremacía de la humanidad, se aprobó la LEY DE RESTRICCIÓN DE NATALIDAD, en la cual todo habitante de una MACROPOLIS debe ser esterilizado al momento de nacer. Esta medida se tomó para mantener al margen el disparado incremento de la población marginal, así como también crear una nueva área de comercio.

Para subsanar el deseo de legado de la humanidad, se creó la Empresa mundial NEOSOFT, encargada de brindar el servicio de GESTACIÓN ARTIFICIAL a cambio de algunos accesibles millones.

¡Eso no es todo Señores! Para asegurar la economía de la Macrópolis, todos nacemos con una Deuda inicial que se confiere al momento de nacer, el llamado IMPORTE DE VIDA. El valor del Importe de Vida depende de las características de cada individuo.

Ya que es evidente que No todos somos iguales, durante el Siglo XXIII aumentó considerablemente la estratificación social; se marginó a las personas en ciudades según situación económica, en los niveles más bajos de la Macrópolis las personas son Pobres, marginales y/o vagabundos, bajo ellos se encuentra ciudades Prisión que a la vez son el basurero de las Macrópolis. Por otra parte en la cima de la MACROPOLIS están las ciudades más adineradas, cómodas, tecnológicas y sofisticadas, incluso algunas leyendas hablan de personas tan adineradas que viven en Ciudades de Código SSS a S fuera de la órbita terrestre en un lugar llamado LUNA.

Empresas & Servicios

El Sistema de Mercado Gobernante está compuesto por Grandes conglomerados económicos, los que formaron Empresas Multibillonarias, las cuales dan abasto a las múltiples necesidades de la sociedad, las más destacables son:

GUGLE: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE TODO LO QUE ES LA INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICAS Y COMUNICACIONES.

COCA20: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE TRATAR, LIMPIAR Y SUMINISTRAR AGUA(?).

CIABOOK: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DEL CONTROL SOCIAL, ESPIONAJE, ENTRETENIMIENTO Y EDUCACIÓN.

NEOSOFT: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE LA GESTACIÓN ARTIFICIAL DE LA POBLACIÓN MUNDIAL.

NESTLI: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE LA EXPERIMENTACIÓN, INVESTIGACIÓN Y SUMINISTRO VIROLÓGICO.

APPH3X: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE TECNOLOGÍA MILITAR AVANZADA Y ARMAMENTISTA.

S&M: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE MODA, BELLEZA, FAMA Y TENDENCIAS A NIVEL MUNDIAL.

MATHEI INC: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE LA ELABORACIÓN, PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CLONES.

MAC-RONALS: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE LA ALIMENTACIÓN.

ELECTROBRAS: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LA ENERGÍA.

A.D.O.L.F.: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE JUSTICIA Y SEGURIDAD PÚBLICA.

MON-SANT: COMPAÑÍA MULTIBILLONARIA ENCARGADA DE LA PROPAGACIÓN DEL POST-HUMANISMO COMO RELIGIÓN, COMO TAMBIÉN DEL COMERCIO DE ÓRGANOS, FARMACIA Y SALUD.

Delito, Rebelión & Leyes,

¡Compañero! En este mundo compuesto por desigualdad social, opresión, vigilancia y violencia por parte de los inhumanos gobiernos de las Macrópolis, hasta el más simple acto de resistencia es ilegal, Revolucionario y Terrorista para la mirada de las empresas Soberanas.

Los Penas Económicas más severas, en este mundo podrido por Dinero, Exclusión y Poder, son otorgadas a Delitos de

carácter Económicos y Revolucionarios. Si robas, debes pagar como indulgencia el doble del dinero robado. Si asesinas, debes pagar como indulgencia el doble del Importe de Vida de la persona Asesinada. Si haces explotar un Banco, debes pagar el doble del coste de reparación del edificio. Y si no eres capaz de pagar la indulgencia eres arrestado y trasladado a alguna ciudad prisión del nivel F, de la cual sólo se puede ser libre cuando se paga la indulgencia.

Por otra parte la CIABOOK mantiene un control constante de la rebelión a través de Escáneres Diagnósticos en la población, clasificando a las personas según los Criterios del DSM-100; Sistema Diagnóstico Psiquiátrico de vinculación inalámbrica con la de Neuro-Red. Dependiendo del Diagnóstico, la persona es internada en una ciudad Psiquiátrica ubicada en los Niveles E, en la cual sólo salen cuando se consideren socialmente rehabilitadas. ¡Puras Mentiras!. Enfermedades creadas por la compañía MON-SANT para mantenernos sumisos y vendernos Fármacos que nos mantienen sedados ante la realidad.

Las principales Leyes letales que rigen la Macrópolis son:

LEY PENAL ECONÓMICA [L.P.E.]: LEY PENAL FUNDAMENTADA EN INDULGENCIAS ECONÓMICAS COMO PENA FRENTE A LOS DELITOS.

LEY DE AVAL FINANCIERO [L.A.F.]: LEY ECONÓMICA EN LA CUAL TODA PERSONA POSEE UN VINCULO FINANCIERO CON OTRA (AVAL); EN CASO DE MUERTE, LA DEUDA ES TRANSFERIDA AL AVAL.

LEY DE CONTROL MUNDIAL [L.C.M.]: LEY QUE AUTORIZA A LAS INDUSTRIAS DE CONTROL ESCANEAR Y DIAGNOSTICAR A LAS PERSONAS. ÉSTAS A SU VEZ ESTÁN OBLIGADAS A PORTAR UN CHIP CON LA INFORMACIÓN DE IDENTIDAD, FINANCIERA Y DIAGNÓSTICA.

LEY DE MEDICACIÓN DIARIA [L.M.D.]: LEY QUE OBLIGA A LAS PERSONAS A INGERIR Y/O INYECTARSE DIARIAMENTE LA MEDICACIÓN, SEGÚN LOS DIAGNÓSTICOS PERSONALES.

LEY DE EXPOLIACIÓN DE ÓRGANOS [L.R.O.]: LEY QUE PERMITE LA NEGOCIACIÓN Y REPOSICIÓN DE ÓRGANOS DE PARTE DE COMPAÑÍAS COMO POR EJEMPLO: MON-SANT.

LEY DE RESTRICCIÓN DE NATALIDAD [L.R.N.]: LEY QUE OBLIGA A TODA PERSONA A SER ESTERILIZADA AL MOMENTO DE NACER.

LEY DE RECAUDACIÓN DE BIENES [L.R.B.]: LEY QUE PERMITE A LAS GRANDES EMPRESAS EMBARGAR Y RECAUDAR BIENES Y/O DINERO DE LAS PERSONAS/FAMILIAS EN CASO DE QUE ESTÁS NO PAGUEN SUS DEUDAS EN UN PLAZO DE UN MES, POR MEDIO DEL ALLANAMIENTO DE MORADA CON O SIN VIOLENCIA.

Política, Economía & Religión,

¿Ustedes ya saben, no? El Estado Mundial es una Compañía más y El PRESIDENTE MUNDIAL, el Dueño de turno de esa gran Compañía, se encuentra lamiéndole las botas a LOS ÚNICOS; una agrupación encargada de establecer las leyes y de aplicar las políticas públicas, curiosamente son los dueños de las grandes empresas mundiales.

Se supone que las elecciones de Presidente Mundial se realizan a través de Votaciones por medio de la Bio-Net, pero la verdad es que yo creo que hacen Subastas en la cual asisten las personas más Billonarias y Pujan para ver quién se queda con el título, quizás hasta lo rematan en una partida de Póker, no sé, lo que sí sé es que les hacen creer a las personas que tienen Voz y Voto mediante subterfugios televisivos y comunicacionales. Como bien dije, los dueños de las grandes compañías son miembros de los ÚNICOS, cuyas empresas conforman el Nuevo Orden Mercante. Como se puede ver, el Vínculo entre política y economía es muy estrecho; los políticos son empresarios, ladrones con corbatas y trajes refinados.

La Religión POSTHUMANA es la tercera fuerza en la Macrópolis, desarrollada y promovida por la compañía Mon-Sant, a través del culto a la BIO-Tecnología genética-médica y la figura histórica de Jesús Monsanto quien según los creyentes, alcanzó el estado de evolución máxima de la Humanidad: el Posthumanismo. La Religión Posthumana busca el desarrollo óptimo de la humanidad hacia la perfección y la vida eterna. Mon-Sant es la compañía multibillonaria más influyente y coercitiva en políticas públicas, por ende la Religión Posthumana converge con lo político y económico.

Urbanismo, Ciudadanía, & Tecnología

Las Macrópolis son complejas y gigantescas estructuras tecnológicas en cuyo interior coexisten múltiples ciudades divididas en niveles, cada Macrópolis es única por su diseño particular. Las ciudades en cuestión tienden a la especificidad, como por ejemplo: ciudades dedicadas a los juegos de azar, moda, prisiones, entre otras. Para trasladarse de una ciudad a otra ciudad se debe pagar Peajes, cuyo valor varía dependiendo del nivel al que se quiere acceder, las ciudades en la cúspide de la Macrópolis tienen peajes desorbitantes que sólo multibillonarios podrían pagar para acceder.

El estilo de vida de las personas varía dependiendo de la ciudad y el nivel, en ciudades de baja categoría prima: delincuencia, narcotráfico, guerras de Mafias y prostitución; en ciudades de alta categoría prima: obras culturales, desfiles de moda, Casinos y la vida bohemia. Las personas viven sus vidas tratando de sobrevivir al sistema, se adaptan a sus reglas, buscan trabajos mal pagados como cajeros del MAC-RONALS, trafican Órganos robados en las afueras de los Malls, muchas personas sobreendeudadas, varios en situación de calle luego de ser embargados, muchos apostando más de lo que tienen con tal de un golpe de suerte y otros enajenados comprando ropa, tratando de darle sentido a sus vidas con bienes. Gente temerosa del Diagnóstico diario, viviendo sumisamente con temor a ser Diagnosticados con Trastorno de Personalidad Revolucionaria o con Síndrome de Rebelión Latente; trabajando, comprando, consumiendo, inyectándose la medicina diaria, drogándose para olvidar, escuchando música en el mp3D-neurowifi para sentirse vivo, conversando por CIABook para tener intimidad y hacer el amor. La ciudadanía vive sus vidas: sobreviviendo y tratando de disfrutar, dentro de lo que las deudas, el peligro y la vida urbana lo permitan.

La tecnología en el siglo XXIII se destaca por los grandes avances en Ingeniería Genética, Salud y Comunicaciones, cuyo nivel de desarrollo es muy avanzado, sin embargo no accesible a todos. Existe una estratificación tecnológica, en la cual

sólo aquel que puede pagarla tiene acceso a ella, la tendencia es que los más grandes avances tecnológicos como la regeneración corporal, se encuentran sólo en ciudades de niveles altos de la Macrópolis. Por lo tanto la tecnología de ciudades de niveles bajos tiende a no ser muy distintas a las del SIGLO XXI, lo cual se invierte a en las ciudades de nivel alto donde la tecnología tiene proyección al próximo SIGLO XXIV.

TERMINOLOGÍA POST-APOCALÍPTICA:

ALTER: HUMANO GENÉTICAMENTE MODIFICADO CON LA INTENCIÓN DE ALCANZAR EL POSTHUMANISMO. TAMBIÉN SE LE LLAMA ALTER AL PROYECTO DESARROLLADO POR LA RELIGIÓN POSTHUMANISTA Y EJECUTADO POR LA COMPAÑÍA MON-SANT.

CIENCIA FICCIÓN: GÉNERO LITERARIO CARACTERIZADO POR UN ALTO DESARROLLO DE LAS CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS.

DISTOPIA: MUNDO FICTICIO, CAÓTICO, IMPERFECTO Y DESHUMANIZADO.

EL RUIDO DE LAS MOSCAS (R.M.): JUEGO NARRATIVO DISTÓPICO DE CIENCIA FICCIÓN CENTRADO EN SUPERVIVENCIA Y DINERO.

EMOVERE: VIRUS QUE HACE QUE LOS CLONES ADQUIERAN CONSCIENCIA Y VOLUNTAD.

GESTACIÓN ARTIFICIAL: PROCESO DE PROCREACIÓN Y NATALIDAD ARTIFICIAL, A CARGO DE LA COMPAÑÍA NEOSOFT.

IMPORTE DE VIDA: DEUDA INICIAL QUE POSEE TODA PERSONA POR VIVIR, LA QUE SE CONFIERE AL MOMENTO DE NACER. EL VALOR DEL IMPORTE DE VIDA DEPENDE DE LAS CARACTERÍSTICAS DE CADA INDIVIDUO.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL (I.A.): TECNOLOGÍA AVANZADA QUE SIMULA LA INTELIGENCIA HUMANA, TRASCENDIENDO ESTÁ.

LOS ÚNICOS: AGRUPACIÓN ENCARGADA DE ESTABLECER LAS LEYES Y DE APLICAR LAS POLÍTICAS PÚBLICAS. LA MEMBRECÍA ES COMPRADA POR MEDIO DE UNA SUBASTA. SÓLO LAS PERSONAS MÁS ADINERADAS PUEDEN OSTENTAR MEMBRECÍA ENTRE LOS ÚNICOS.

NANOTECNOLOGÍA: TECNOLOGÍA EXTREMADAMENTE AVANZADA, MEZCLA ENTRE ORGANICO E INORGÁNICO, REGENERA TEJIDOS A NIVEL MICROSCÓPICO. ES EL MATERIAL PRIMO DE LA COMPOSICIÓN DE LOS TRANSHUMANOS.

NECROFIA: ENFERMEDAD DEGENERATIVA DE ÓRGANOS DE GRAN LETALIDAD.

MO.S.C.A.: CONTAMINACIÓN AMBIENTAL VIRAL EN QUE SE ENCUENTRA RODEADO EL PLANETA.

ORDEN CAELI: INSTITUCIÓN CONFORMADA EN SU TOTALIDAD DE TRANSHUMANOS, QUE VELA POR LA PROSPERIDAD, DESARROLLO Y SUPREMACÍA ECONÓMICA DE SU ESTIRPE.

POSTHUMANO: ESTADO MÁXIMO DE PERFECCIÓN HUMANA, CARACTERIZADO POR LA INMORTALIDAD.

POSTHUMANISMO: RELIGIÓN QUE BUSCA EL DESARROLLO DEL POSTHUMANISMO MEDIANTE LOS AVANCES EN LA TECNOLOGÍA.

MACRÓPOLIS: MACRO-CIUDADES COMPLEJAS COMPUESTAS POR DIFERENTES NIVELES DE SECTORIALIZACIÓN, RESTRINGIDOS EN FUNCIÓN DE LOS RECURSOS.

SISTEMA DE MERCADO GOBERNANTE (S.M.G.): SISTEMA DE GOBIERNO QUE
NUEVO ORDEN MERCANTE (N.O.M.):

SUBASTA: ACTIVIDAD ECONÓMICA, EN LA CUAL SE REMATA ARTÍCULOS Y/O BIENES AL MEJOR POSTOR.

UTOPIA: MUNDO FICTICIO, IDEAL Y PERFECTO.

CAPÍTULO III: ANTIHÉROES

Las Fantasías épicas están plagadas de justicieros y héroes con armadura dorada luchando por bondad, amor y hermandad, pero son ;FANTASÍAS! El mundo está plagado de ANTIHÉROES y en el RUIDO DE LAS MOSCAS son Epidemia. Los Antihéroes a diferencias de los Héroes no siguen códigos morales, éticos ni estrictos, son flexibles y se adaptan a los contextos sociales, por ende muchos no se cuestionan los medios con tal de conseguir sus metas o seguir sus ideales. Pero, no te hagas una idea errada, los Antihéroes de por sí no son Villanos, son personas como tú o como yo, pero que debido a una compleja Red Social debieron adaptarse a contextos violentos y desiguales procurando por sobre todo SOBREVIVIR.

¿Pero, cómo debe ser un Antihéroe? La idea es que sea lo más particular que la bizarra mente de los jugadores pueda elaborar, por ende la idea es ser Flexible y permitir todos las ideas súper locas de los participantes, siempre y cuando

mantengan coherencia interna a nivel argumental, narrativo y grupal.

ALTER & HUMANOS

Desde su fundación la compañía multibillonaria Mon-Sant ha buscado a través de los avances tecnológicos alcanzar el Post-Humanismo y tras múltiples experimentos con humanos usando Ingeniería Genética, contando varios intentos fallidos, Se logro crear a los ALTER, humanos genéticamente alterados con características especiales.

TRANSHUMANO: Alter Transitorio entre Humano y Posthumano. Sus características principales son ser atractivo físicamente, poseer aprendizaje veloz y tener un organismo compuesto con nanotecnología regenerativa de tejidos, lo que los hace tener una expectativa de vida mayor, y verse jóvenes pese a la edad. Suelen poseer cabello blanco y ojos de colores fuera de lo común como violeta o verde fosforescente. Dadas sus características tienden a tener vastos conocimientos y habilidades, tener una vida social activa y un rico sentido de la Moda, son líderes naturales y suelen ostentar posiciones importante en el estado, en su mayoría son billonarios. Muchos se consideran la Raza Superior. Su principal dificultad es que a nivel social, muchos humanos, sobre todos los de clase baja desconfían, odian y/o poseen rencor a ellos porque lo asocian a figuras que ejercen poder, por otra parte los Transhumanos que reniegan de los lujos y de la vida burgués son fuertemente reprendidos por los suyos, hasta el punto que son perseguidos y mandados a asesinar. Corresponden al 15% de la población Mundial.

CLON: Alter producidos de forma serial y en masa como si de Muñecos se trataran, poseen un código de barra que los distingue de los humanos y todas las series tienen la misma apariencia. Se caracterizan por ser obedientes, sumisos y emocionalmente programados con afecto hacia y para sus Amos,

por lo tanto se muestran indiferentes y emocionalmente planos con personas ajenas. Son usados por el Estado como Agentes Institucionales, Fuerza Militar y Policial, como también con fines Comerciales por la Compañía Billonaria Mathei INC, quienes los venden en Supermercados de CLONES a Millonarios Excéntricos quienes los usan como Sirvientes o juguetes Sexuales. Todo Amo de los CLONES debe pagar su Importe de Vida para comprar el producto. La principal dificultad que viven los CLONES evidentemente es ser tratados como esclavos, inferiores a los Humanos incluso. Es destacable mencionar que si bien la característica principal de los CLONES es su carencia de Voluntad, existe un virus llamado EMOVERE que brinda Voluntad a los CLONES cuando son infectados. Corresponden al 30% de la población Mundial.

ADEFESIO: Alter fallidos, usados como experimento genético para probar los alcances de la ciencia, se caracterizan por poseer mutaciones en el organismo, malformaciones y/o trastornos mentales severos. Muchos son híbridos entre animales y humanos, otros poseen injertos raros como Alas, dos cabezas, entre otras atrocidades, otros tienen modificaciones más sutiles. Generalmente son despreciados por la Sociedad por lo bizarro de su apariencia, aunque algunos morbosos fetichistas encuentran en estos Alter el objeto de sus pasiones. La principal dificultad que viven los Adefesios está relacionada con el estigma de su condición experimental fallida, son tratados con asco, repudio y temor. Corresponden al 5% de la población Mundial.

HUMANOS: Son la base estándar de los Alter, por lo tanto, Alter y Humanos poseen características fisiológicas en común, como por ejemplo ambos son estériles y mortales. Los humanos en particular se caracterizan por ser la población primordial en la Macrópolis, representando el 50% de la población total. Tienen bastante influencia en el mundo, pero no tanto como los Transhumanos, no obstante son la población principal de consumo y contribuyentes al Sistema de Mercado Gobernante.

La principal dificultad de la humanidad es su tendencia a sobreendeudarse.

Ocupaciones:

En el Universo del Ruido de las Moscas existen múltiples opciones al momento de abordar una ocupación y/o profesión, la idea es que los jugadores desarrollen estos conceptos de la forma más libre posible en coherencia con la historia y universo Distópico del juego. En consideración de esa premisa, ofrecemos a modo de sugerencia Ocupaciones para interpretar, donde se describirá brevemente en qué consisten y las habilidades sugeridas.



Ladrón: Antihéroe dedicado al allanamiento y hurto. Se caracteriza por su astucia y picardía. **Habilidades sugeridas:** Hurtar, Cerrajería, Infiltración, Tasación.

Bandido: Antihéroe dedicado a Asaltar y robar con Violencia. Se caracteriza por su carácter duro y despiadado. **Habilidades sugeridas:** Intimidación, Armas de Fuego, Armas blancas, Bajos fondos.

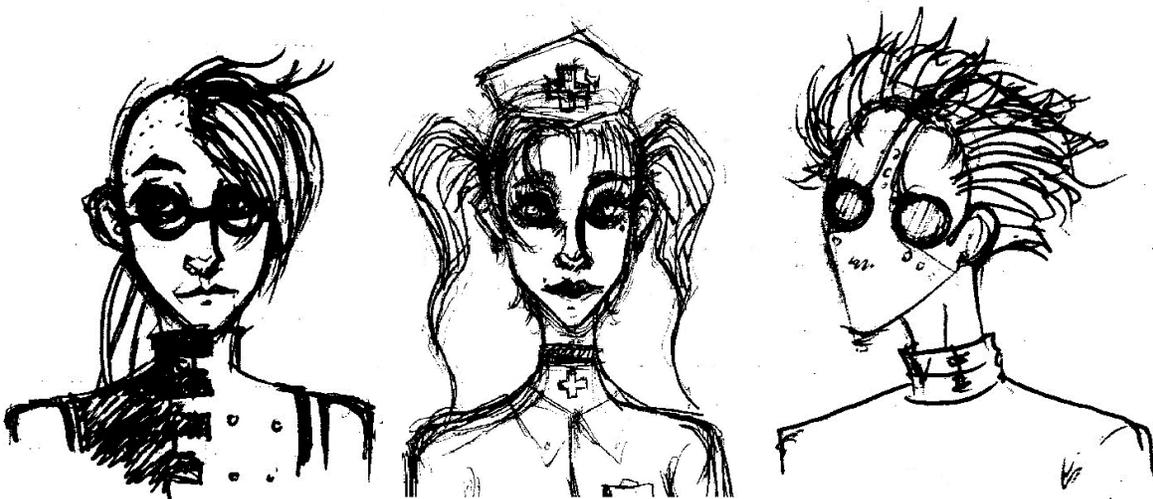
Artista Callejero: Antihéroe dedicado al Arte callejero. Se caracteriza por su extravagancia y sarcasmo. **Habilidades sugeridas:** Arte, Pericias, Atletismo, Disfraz.



Tráficoante: Antihéroe dedicado a la venta y compra de Drogas, se caracteriza por presentar dependencia a las Drogas. **Habilidades sugeridas:** Química, Contrabando, Tasación, Finanzas.

Comerciante Sexual: Antihéroe dedicado a la prostitución y/o trata de blanca. Se caracteriza por su pasión. **Habilidades sugeridas:** Desempeño sexual, seducción, charlatanería, trivialidades.

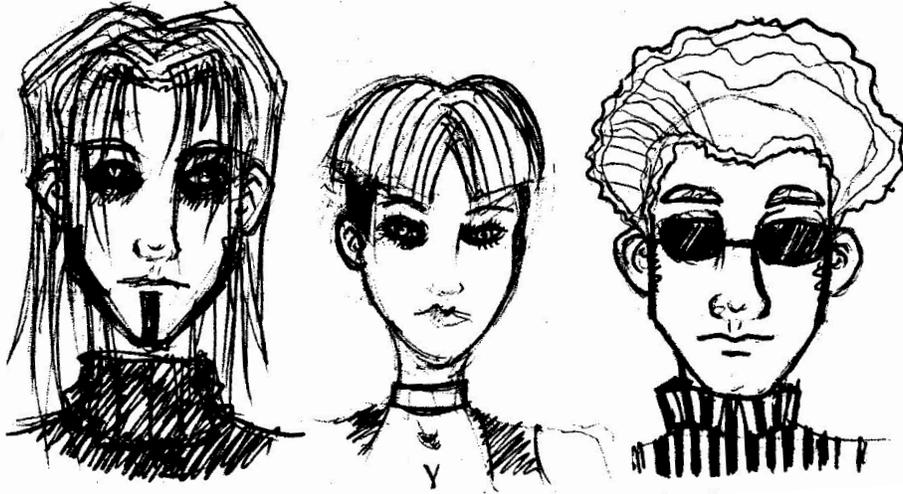
Mercader: Antihéroe dedicado al comercio de múltiples productos. Se caracteriza por su charlatanería. **Habilidades sugeridas:** Finanzas, Charlatanería, Tasación, Contrabando.



Tecno-Hacker: Antihéroe que se dedica a Hackear bases de datos del gobierno. Se caracteriza por sus vastos conocimientos en las tecnologías de comunicación y su tendencia antisocial. **Habilidades sugeridas:** Informática, Investigación, Mecánica, Ingeniería.

Médico corrupto: Antihéroe dedicado a prestar servicios de salud, como también cirugías plásticas y tráfico de órganos. Se caracteriza por su moralidad ambigua en temáticas de Salud **Habilidades sugeridas:** Medicina, Primeros Auxilios, Necropsias, Extracción de Órganos.

Científico loco: Antihéroe dedicado al estudio del Posthumanismo, ingeniería Genética y Virología. Se caracteriza por su tenacidad y fanatismo por la Ciencia. **Habilidades sugeridas:** Virología, Ingeniería genética, Ciencia, Academicismo.



Asesino a Sueldo: Antihéroe que se dedica al asesinato por dinero y encargo. Se caracteriza por ser frío y despiadado. **Habilidades sugeridas:** Armas de Filo, Sigilo, Ocultarse, infiltración.

Coleccionista: Antihéroe dedicado a obtener objetos valiosos y únicos. Se caracterizan por gustos refinados y mórbidos. **Habilidades sugeridas:** Tasación, Búsqueda, Engañar, Etiqueta.

Apostador: Antihéroe que se dedica a apostar en cuanto juego de azar haya disponible. Se caracteriza por siempre estar sin dinero o con mucho dinero. **Habilidades sugeridas:** Juegos de azar, Engañar, Alerta, Pericias.



Exiliado: Antihéroe exiliado o autoexiliado de las Macrópolis que vive en el Mundo Exterior. Se caracteriza por su valentía frente a la vida, desencanto con la humanidad y nostalgia de los siglos pasados. **Habilidades sugeridas:** Sobrevivencia, Búsqueda, cartografía, Conducir.

Vagabundo: Antihéroe que viven en situación de Calle, recorriendo la Macrópolis al Margen de las normas sociales. Se caracteriza por su visión crítica de la sociedad. **Habilidades sugeridas:** Sobrevivencia, Bajos fondos, Historia, persuasión.

Revolucionario: Antihéroe que desea cambios sociales, debido a la amplia gama de violencia y vulneración de parte del estado. Se caracteriza por su fanatismo y convicción. **Habilidades sugeridas:** Estrategia, Explosivos, Persuasión, Armas arrojadizas.



Reponer de Órganos: Antihéroe que trabaja para la compañía Monsanto, su función principal es expoliar los órganos de los clientes morosos. Se caracteriza por carencia de ética y por ser generalmente CLONES. **Habilidades sugeridas:** Cirugía, Medicina, Armas blancas, Infiltración.

Recaudador de Impuestos: Antihéroe que trabaja de forma transversal con diversas compañías multibillonarias, su función es allanar y/o robar con o sin violencia bienes o dineros de los clientes morosos como embargo por sus deudas. Se caracteriza por su cinismo y tranquilidad. **Habilidades sugeridas:** Infiltración, Hurto, Intimidación, Sigilo.

Policía: Antihéroe que trabaja para la compañía A.D.O.L.F. su función es respaldar la seguridad de los adinerados ciudadanos y velar por la Ley. Se caracterizan por ser CLONES. **Habilidades sugeridas:** Leyes, Investigación, Armas de Fuego, Intimidación.

CREACION DE ANTIHEROES

Para la creación de Antihéroes se debe generar instancias de conversación entre narrador y jugadores, en la cual el narrador exponga las premisas de la crónica a desarrollar, por otra parte los jugadores deben pensar en un concepto de personaje en función a estas premisas.

En el Ruido de las Moscas, a diferencias de otros juegos, para la elaboración del personaje no existe un sistema cuantitativo, ni rígido para su construcción, más bien se preocupa y prevalece los aspectos narrativos y cualitativos a criterio del narrador y los jugadores. A continuación se abordará en detalle cada etapa del proceso de Creación de Antihéroes:



¿Cómo te llamas? Debes colocar el nombre y apodo del Antihéroe en primera persona, por ejemplo: "Mi nombre es Michaelle Monsanto, pero me llaman Gordi"

¿ALTER? Como ya expusimos, existen diferencias narrativas entre Humanos y Alter, aquí debes anotar tu preferencia de raza, Ej: "Transhumano".

¿Ocupación?: Debes optar por la ocupación que prefieras ya sea una planteada por ti, por ejemplo: "Cocinero" o alguno de las propuestas previamente: "Revolucionaria" o una mezcla de ambas "Revolucionaria y político".

¿Describe! Aquí debes caracterizar al antihéroe, abordando apariencia, personalidad, gustos, sexo, orientación sexual, entre otros. Ejemplo: "Mujer pecosa, cabello anaranjado, sínica, manipuladora y carismática, le gusta fumar mucho y es lesbiana"

¿Sueños en la vida? Estos deben ser el hilo conductor del personaje y su quehacer, pueden ir de lo más sencillo a metas complejas, estas deben dar cuenta de la ideología del personaje. Ejemplo: "Conocer a progenitores que me dejaron botada y revocar el sistema de Mercado Gobernante"

¿Eres extraordinariamente habilidoso en...? Aquí debes anotar habilidades y/o conocimientos en lo que el personaje es extraordinariamente habilidosos, las habilidades y conocimientos en cuestión quedan a imaginación del narrador y/o jugadores, pero deben ser coherentes tanto con el personaje como con el universo y deben ser comprendidas como parte relevante de la historia del personaje, por ende, se recomienda que se pregunte previamente al jugador: ¿Cómo adquirió el personaje tal habilidad? ¿Cómo la usó durante su vida?. La cantidad de habilidades al momento de creación queda a criterio del narrador. Ejemplo: "Soy excelente en Política & Explosivos".

¿Bueno en...? Siguiendo la misma lógica expuesta previamente, da cuenta de habilidades desarrolladas en la que se tenga

cierta maestría. Ejemplo: "Tengo habilidades en Armas arrojadas, Química, Supervivencia, Persuasión, Seducción, Engañar y Desempeño sexual".

¿Y principiante en...? Como la pregunta indica conocimientos y habilidades desarrollados de forma inicial y sin mucha profundidad. Ejemplo: "Algo sé de Conducción, juegos de azar, armas de fuego, Atletismo, Informática, Hurto, infiltración, Sigilo, Medicina, Arte y Ocultarse".

¿Situación económica...? Aquí debes anotar de forma cualitativa la situación financiera del Antihéroe como también su clase social. Ejemplo: "Actualmente soy Multibillonaria, en algún momento fui muy pobre, ahora pertenezco a la clase Alta, que sarcástico, ¿no?"

¿Pertenenencias? En esta parte se debe anotar los objetos y bienes que posee el Antihéroe, como todo lo demás queda a criterio del narrador en conversación con el jugador. Ejemplo: "Ando trayendo el NEObook con conexión neuro-wifi, cajetillas con cigarrillos y mi MP3D con conexión online. Por otra parte tengo mi casa ubicada en el barrio alto de la ciudad DD002"

¿SALUD? El Ruido de la Moscas posee una comprensión descriptiva de la Salud, en la cual tanto la narración, como la interpretación tienen un rol relevante, por lo tanto se debe llenar el bocadillo o globo en términos Subjetivos. Ejemplo: "Me siento óptimo en Salud", "Me lesioné una pierna", "Me dispararon en el estómago, me estoy desangrando"

Diagnóstico: Corresponde a la medición periódica de parte de CIABOOK con fines de vigilancia y control, corresponde a una medición de tu Salud Mental y una etiqueta Diagnóstica en caso de que sea pertinente. Es destacable mencionar que en términos prácticos este Diagnóstico es una parodia/sarcasmo de las enfermedades psiquiátricas, por ende deberían ser etiquetas y enfermedades de aspectos socialmente comprometido, ejemplo: "Trastorno de Personalidad

Revolucionaria de tipo III", "Trastorno opositorista con conducta Avara", "Trastorno compulsivo del Mal Gusto".

¡Apariencia?: Si bien no todos somos muy buenos dibujante, la idea de esta parte es que realicemos una ilustración de nuestro Antihéroe.

REGLAS

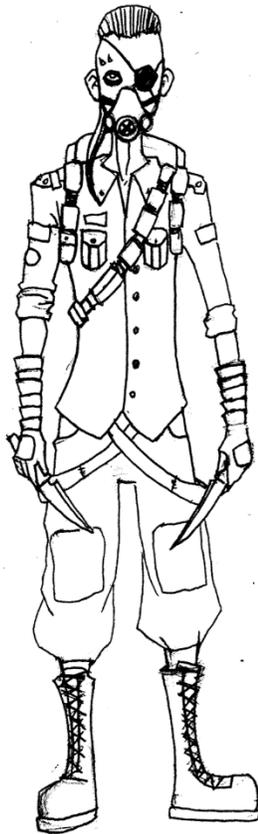
HABILIDADES

LA HABILIDADES EN EL RUIDO DE LAS MOSCAS, NO ESTÁN SUJETAS A VALORES NUMERICOS PREDEFINIDOS YA QUE ESTAS SON MEDIDAS EN FUNCION DE UN CONCEPTO OBJETIVO/SUBJETIVO DE LA CAPACIDAD PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD, POR EJEMPLO: CONDUCCION: "AS DEL VOLANTE", "RECIENT PRACTICANDO", "SOLO MOTOCICLETAS", "EXCELENTE", "MEDIOCRE", ETC.

DETERMINAR CON CUANTAS HABILIDAD COMIENZA UN JUGADOR Y EL NIVEL DE ESTAS VA EN CONCORDANCIA CON EL OFICIO LI/O PROFESION DEL PERSONAJE. ES ASI COMO ALGUIEN QUE SEA UN SOLDADO ES MUY PROBABLE QUE TENGA HABILIDADES RELACIONADAS CON EL MANEJO DE ARMAS EN UN NIVEL ALTO, ASITA COMO OTRAS HABILIDADES SECUNDARIAS RELACIONADAS DE MENOR NIVEL. EJEMPLO:



PROFESIÓN:
SOLDADO
HABILIDADES:
ARMAS PESADAS:
AVANZADO.
COMBATE CUERPO A
CUERPO: CINTA
NÉGRA DE MOAI TAI
CAMUFLAJE:
CAMALEÓN
CONDUCCION:
INTERMEDIO



EL NARRADOR SIEMPRE
TENDRÁ LA ÚLTIMA
PALABRA EN ESTE TEMA
Y ESTE TIENE QUE
VELAR PARA QUE LA
CONSTRUCCIÓN DE
PERSONAJES SEA LA
MÁS OPTIMA A NIVEL DE
JUGABILIDAD, SIEMPRE
PENSANDO EN EL
TRABAJO EN GRUPO.

QUEDA A CRITERIO DEL NARRADOR, LIMITAR
LA CANTIDAD DE HABILIDADES O SU NIVEL,
DEPENDIENDO SI ESTAS SON ACORDES CON EL
PERSONAJE. COMO EXISTE LIBERTAD TOTAL EN LA
CREACION DE PERSONAJES POR PARTE DE LOS
JUGADORES, ES IMPORTANTE QUE EL NARRADOR
PONGA ÉNFASIS AL CARÁCTER REALISTA DE LA
CREACION DE LOS MISMOS. SI UN JUGADOR CREA
UN PERSONAJES CON MUCHAS HABILIDADES EN
ALTO NIVEL, ESTE DEBE JUSTIFICAR EL PORQUÉ DE
ESTAS HABILIDADES Y SI EL NARRADOR ENCUENTRA
QUE ESTA JUSTIFICACIÓN NO ES RAZONABLE O
REALISTA AL CONTEXTO DEL PERSONAJE, EL
NARRADOR TIENE EL DEBER DE LIMITAR EL
NIVEL DE LA HABILIDAD O DESCARTARLA.



SOBORNO

¡t!zP!

ESTE SOBORNO
PUEDE SER ALGO
MATERIAL COMO
TAMBIÉN ALGO
FICTICIO DEL
PROPIO
PERSONAJE.
EJEMPLO:

EL SOBORNO ES
UNA INSTANCIA ESPECIAL EN EL
JUEGO QUE OCURRE CUANDO
UNA ACCIÓN REALIZADA POR EL
PERSONAJE TIENE POR
RESULTADO UN FRACASO LUEGO
DE ARGUMENTARLA CON EL
MASTER. EN ESE MOMENTO EL
JUGADOR PUEDE OFRECER UN
SOBORNO AL NARRADOR, PARA
QUE CAMBIE EL RESULTADO
DESFAVORABLE, POR UNO
MENOS CATASTRÓFICO O
INCLUSO POR UN RESULTADO
BASTANTE FAVORABLE,
DEPENDIENDO DEL TIPO DE
SOBORNO QUE SE
OFREZCA.

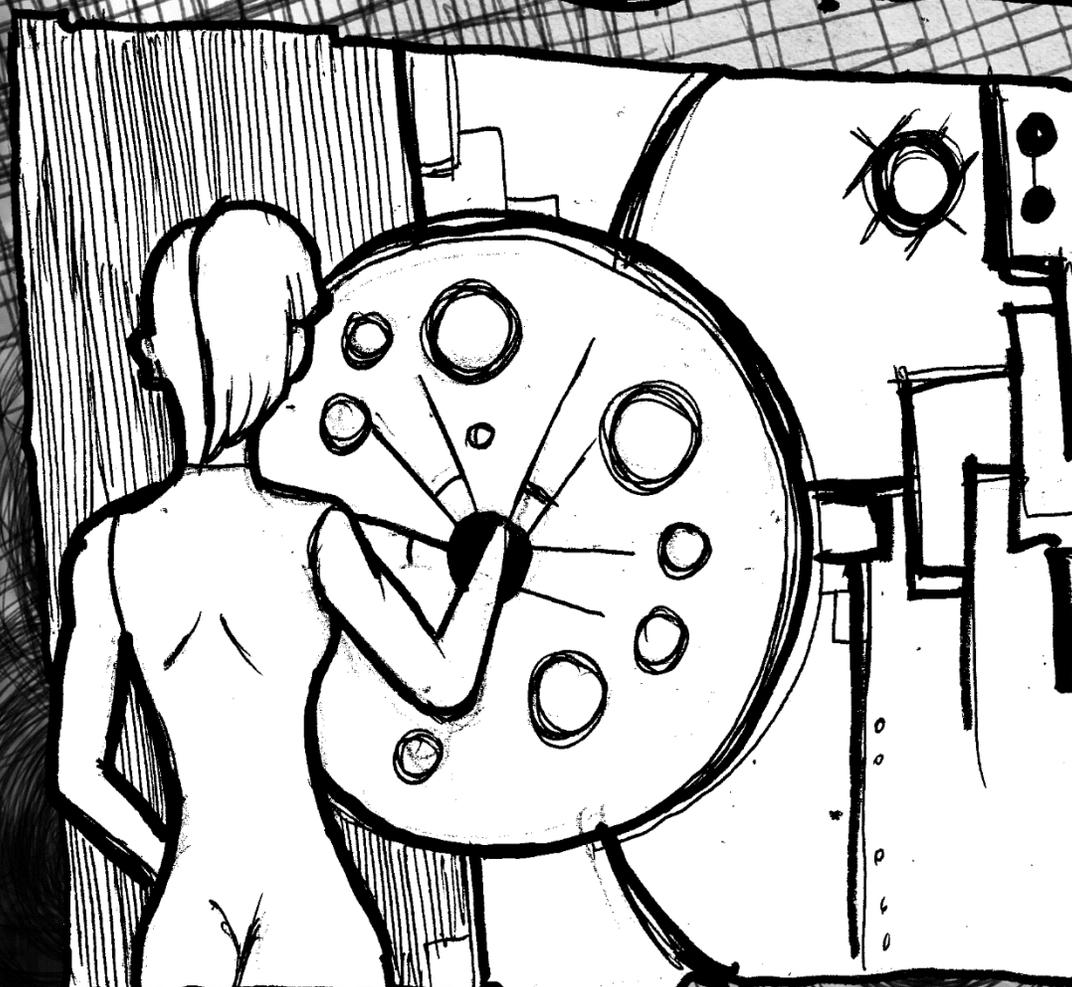


SE ENCUENTRAN ENCERRADOS EN EL ASCENSOR DEL PISO 26 DE LA CENTRAL DE CLONACION COO99, LA ENERGIA SE ENCUENTRA CORTADA Y EL ASCENSOR NO PARECE REACCIONAR A NINGUN TIPO DE COMANDO.

MI NIVEL DE ELECTRONICA ES "BASTANTE BUENO" ASI QUE ME METO AL PANEL DE CONTROL Y HAGO QUE FUNCIONE EL ASCENSOR.

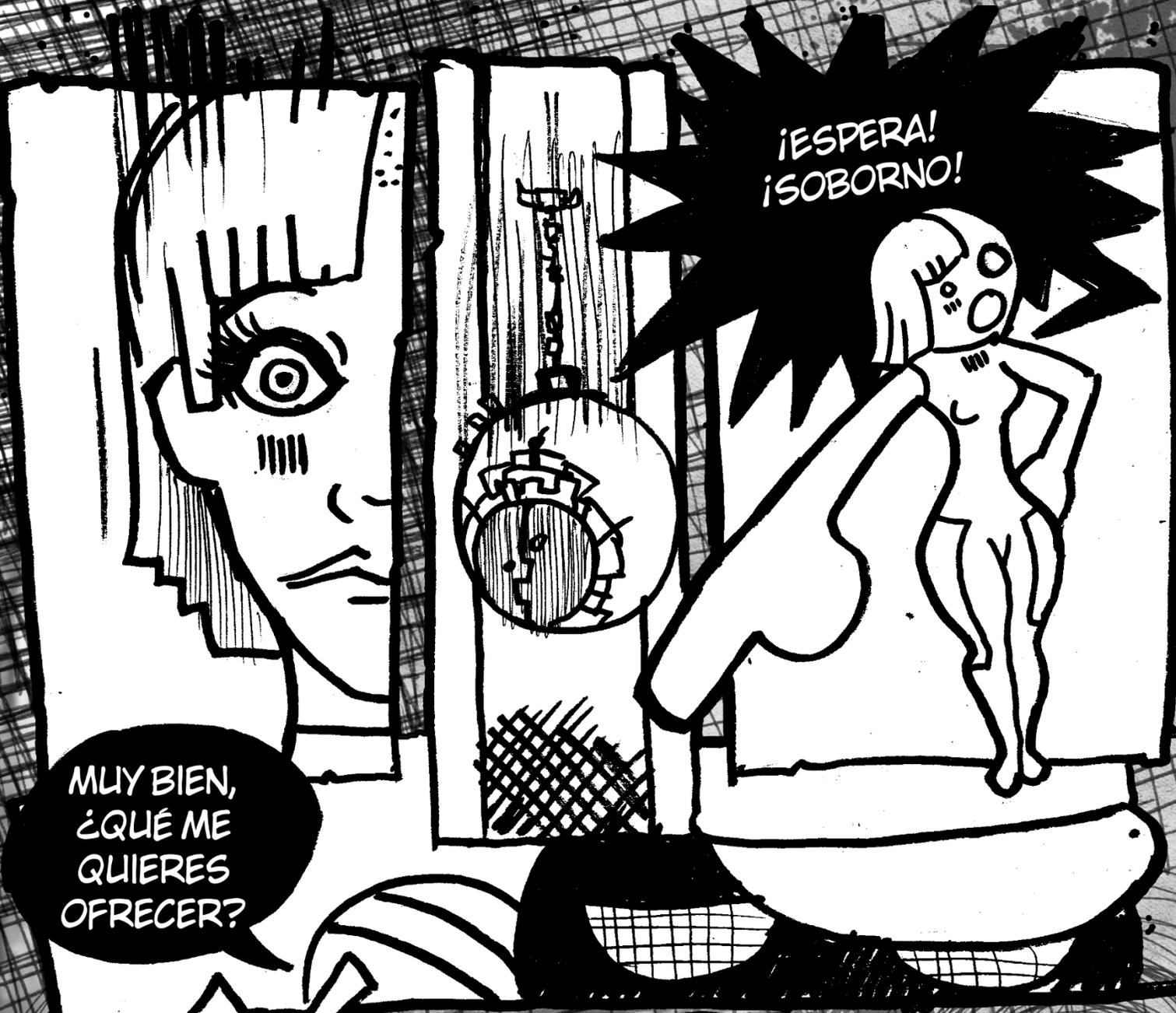


INGRESAS A LA CONSOLA Y COMIENZAS A REVISAR LOS CIRCUITOS, LOS CUALES TE PARECEN SIMILARES A LOS DE UNA SECADORA, SIN EMBARGO...



LO QUE FUNCIONABA PARA ESAS AL PARECER NO FUNCIONA PARA ESTE CASO PARTICULAR Y AL MOMENTO DE ACTIVAR LO QUE CREIAS QUE ERA EL "ENCENDIDO"

HACES QUE LOS FRENOS MANUALES DE DESENGANCHEN Y COMIENZA EL ASCENSOR A CAER EN CAIDA LIBRE, EL PANEL SE HA BLOQUEADO Y NO QUEDA NADA MAS QUE HACER.



¡ESPERA!
¡SOBORNO!

MUY BIEN,
¿QUÉ ME
QUIERES
OFRECER?



TE DOY LA ÚLTIMA
PORCIÓN DE PAPAS
FRITAS... SE QUE
TODOS LAS
DESEAN...

ME HAN MIRADO
TODA LA NOCHE
CON CARA DE
HAMBRE.

NO ME GUSTAN LAS PAPAS
FRITAS Y NO VEO QUE OTRA
COSA PUEDAS
OFRECERME... SIN EMBARGO
TU PERSONAJE TIENE UNA
MUY BONITA CASA... SI NO
TIENES NADA MEJOR QUE
OFRECER, SOLO CON LA CASA
DE TU P.J PODRIA HACERME
CAMBIAR DE OPINION... EL
ASCENSOR SIGUE
CAYENDO... VA EN EL PISO
10...9...8

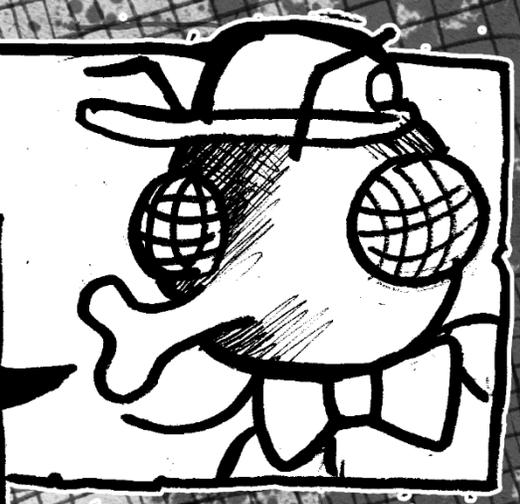




¡DE ACUERDO!
DE ACUERDO!
¡LA CASA DE MI PJ!

EN UN INTENTO DESESPERADO, INTENTAS HACER ALGO QUE PUEDA SALVAR TU VIDA, CUANDO POR OBRA Y GRACIA DE JESÚS MONSANTO, ACTIVAS DE NUEVO LOS FRENOS DE EMERGENCIA, JUSTO EN EL PISO 2.

SUENA TU TELÉFONO, ES TU HERMANA, TE DICE DESESPERADA QUE VUELVAS INMEDIATAMENTE YA QUE TU CASA ESTÁ ENVUELTA EN LLAMAS.



¿ME ENTIENDES MI QUERIDA MOSCA?

LA NARRACIÓN EN ESTE JUEGO JUEGA UN PAPEL PRINCIPAL, TANTO DEL MASTER COMO DE LOS JUGADORES, DEBIDO AL CARÁCTER CUALITATIVO DE LAS MISMAS HABILIDADES DE ESTOS. NO EXISTEN TIRADAS DE DADOS, POR ENDE TODO EL DESARROLLO DE LAS ACCIONES SE DIRIMIRÁ BASADO EN EL DIALOGO DE LOS PERSONAJES CON EL NARRADOR. EL NIVEL DE CADA HABILIDAD DETERMINA EL CONOCIMIENTO INTRINSECO DEL PERSONAJE EN ESA ÁREA, NIVELES BAJOS OTORGARAN MENOR INFORMACION O UN MENOR ÉXITO EN SITUACIONES ESPECIFICAS EN CONTRA HABILIDADES CON NIVELES MÁS ALTOS.

ES MUY IMPORTANTE EL SABIO JUICIO DEL NARRADOR FRENTE A LAS VARIADAS SITUACIONES QUE SE PRESENTEN YA QUE SERÁ JUEZ ANTE TODOS LOS EVENTOS QUE SE DESARROLLEN, PREMIANDO Y CASTIGANDO EL NIVEL DE INTERPRETACIÓN DE LOS PERSONAJES. VEAMOS EJEMPLOS:

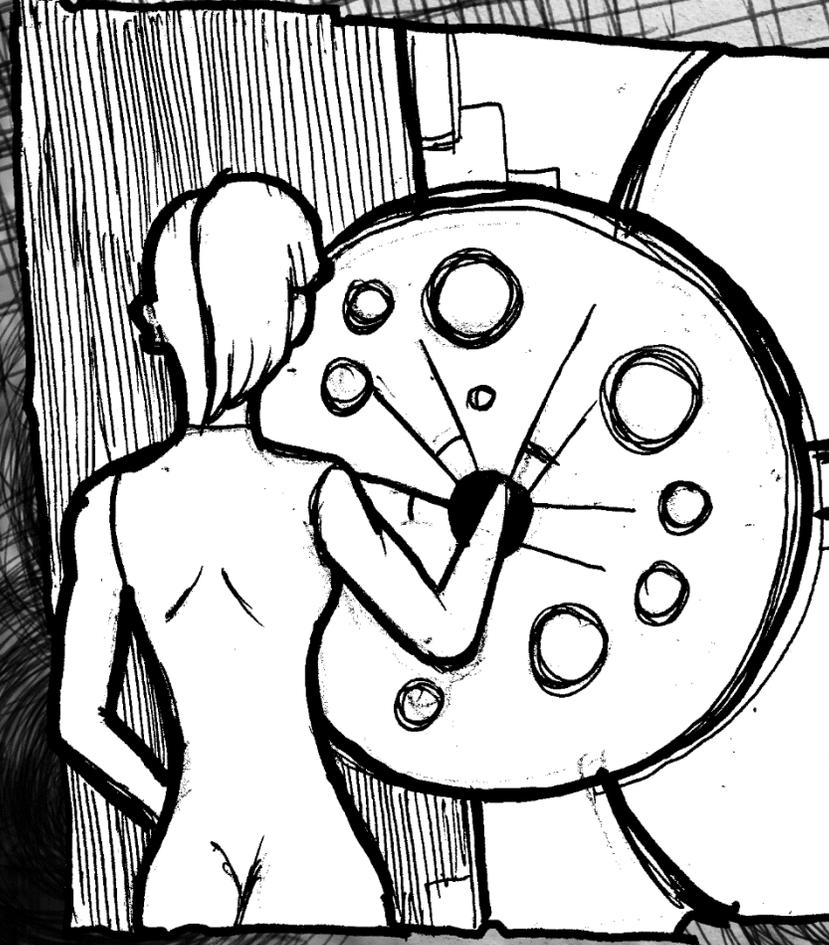


SE ENCUENTRAN ENCERRADOS EN EL ASCENSOR DEL PISO 26 DE LA CENTRAL DE CLONACION COO99, LA ENERGIA SE ENCUENTRA CORTADA Y EL ASCENSOR NO PARECE REACCIONAR A NINGUN TIPO DE COMANDO.

MI NIVEL DE ELECTRONICA ES "BASTANTE BUENO" ASI QUE ME METO AL PANEL DE CONTROL Y HAGO QUE FUNCIONE EL ASCENSOR.



INGRESAS A LA CONSOLA Y COMIENZAS A REVISAR LOS CIRCUITOS, LOS CUALES TE PARECEN SIMILARES A LOS DE UNA SECADORA, SIN EMBARGO...



LO QUE FUNCIONABA PARA ESAS AL PARECER NO FUNCIONA PARA ESTE CASO PARTICULAR Y AL MOMENTO DE ACTIVAR LO QUE CREIAS QUE ERA EL "ENCENDIDO"

HACES QUE LOS FRENOS MANUALES DE DESENGANCHEN Y COMIENZA EL ASCENSOR A CAER EN CAIDA LIBRE, EL PANEL SE HA BLOQUEADO Y NO QUEDA NADA MAS QUE HACER.



EN ESTA SITUACIÓN, EL JUGADOR 1, EL CUAL POSEE UN NIVEL "BASTANTE BUENO" EN ELECTRÓNICA, REALIZA UNA ACCIÓN MUY POBREMENTE NARRADA, FALTA DE DETALLES, DE INTENCIÓN. ES EL TÍPICO JUGADOR DE D&D QUE ANTE UNA SITUACIÓN SE LIMITA A DECIR "LO MATO".

LA INTERPRETACIÓN ES COMO TU TIRADA DE DADOS, SI REALIZAS UNA POBRE INTERPRETACIÓN O ARGUMENTACIÓN DE TUS ACCIONES, EL NARRADOR LO PUEDE CONSIDERAR COMO UNA MALA TIRADA, POR EL CONTRARIO, DESTACAR CON TU EXPLICACIÓN Y REALIZAR UNA ACCIÓN LO MÁS DETALLADA Y REAL POSIBLE, SERÁ A LOS OJOS DEL NARRADOR, COMO UNA TIRADA EXITOSA.

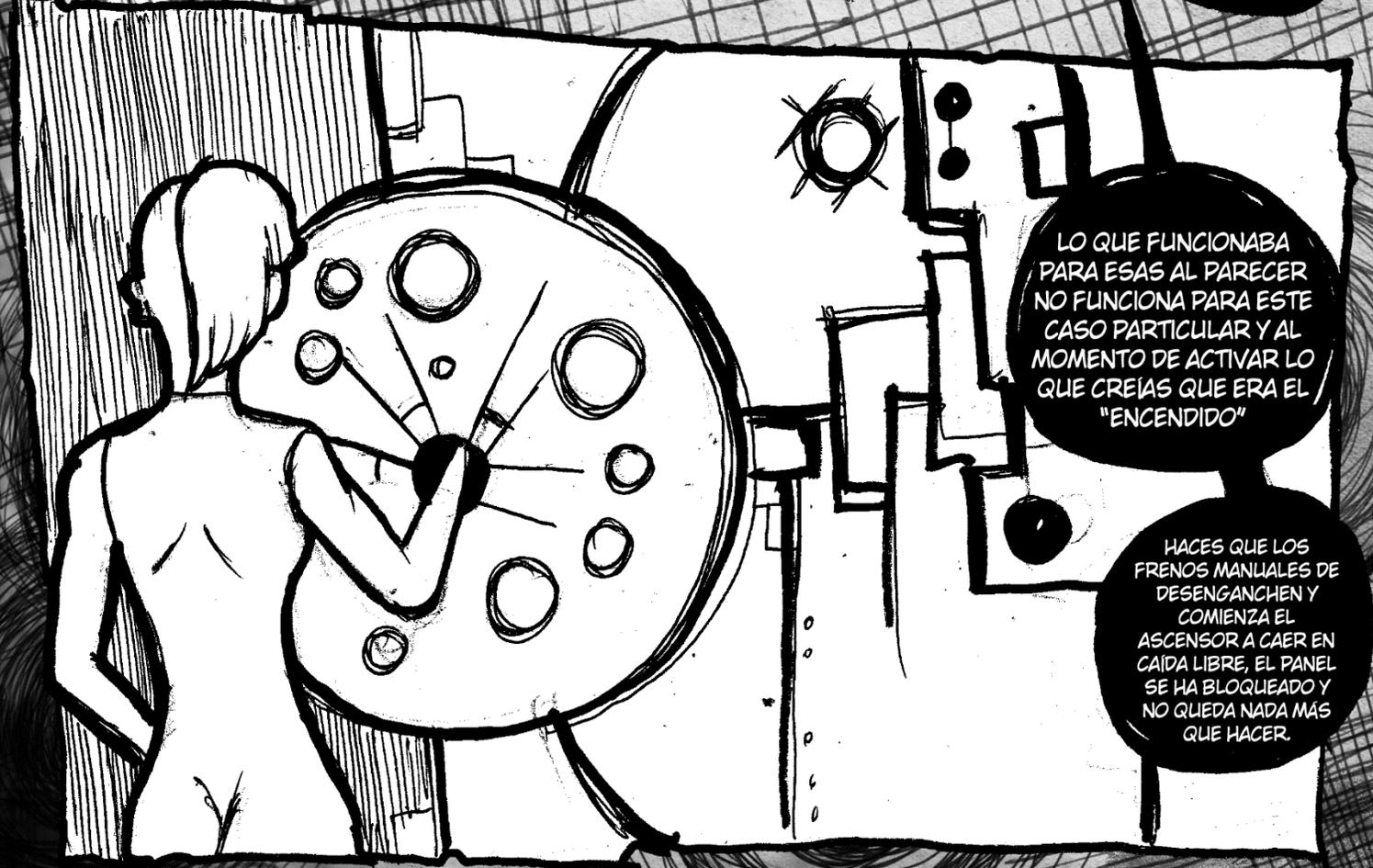


SE ENCUENTRAN ENCERRADOS EN EL ASCENSOR DEL PISO 26 DE LA CENTRAL DE CLONACIÓN COO99, LA ENERGÍA SE ENCUENTRA CORTADA Y EL ASCENSOR NO PARECE REACCIONAR A NINGÚN TIPO DE COMANDO.

MI NIVEL DE ELECTRÓNICA ES "BASTANTE BUENO" ASÍ QUE ME METO AL PANEL DE CONTROL Y HAGO QUE FUNCIONE EL ASCENSOR.



INGRESAS A LA CONSOLA Y COMIENZAS A REVISAR LOS CIRCUITOS, LOS CUALES TE PARECEN SIMILARES A LOS DE UNA SECADORA, SIN EMBARGO...



LO QUE FUNCIONABA PARA ESAS AL PARECER NO FUNCIONA PARA ESTE CASO PARTICULAR Y AL MOMENTO DE ACTIVAR LO QUE CREÍAS QUE ERA EL "ENCENDIDO"

HACES QUE LOS FRENO MANUALES DE DESENGANCHEN Y COMIENZA EL ASCENSOR A CAER EN CAÍDA LIBRE, EL PANEL SE HA BLOQUEADO Y NO QUEDA NADA MÁS QUE HACER.



EN ESTA SITUACIÓN, EL JUGADOR 1, EL CUAL POSEE UN NIVEL "BASTANTE BUENO" EN ELECTRÓNICA, REALIZA UNA ACCIÓN MUY POBREMENTE NARRADA, FALTA DE DETALLES, DE INTENCIÓN. ES EL TÍPICO JUGADOR DE D&D QUE ANTE UNA SITUACIÓN SE LIMITA A DECIR "LO MATO".

LA INTERPRETACIÓN ES COMO TU TIRADA DE DADOS, SI REALIZAS UNA POBRE INTERPRETACIÓN O ARGUMENTACIÓN DE TUS ACCIONES, EL NARRADOR LO PUEDE CONSIDERAR COMO UNA MALA TIRADA, POR EL CONTRARIO, DESTACAR CON TU EXPLICACIÓN Y REALIZAR UNA ACCIÓN LO MÁS DETALLADA Y REAL POSIBLE, SERÁ A LOS OJOS DEL NARRADOR, COMO UNA TIRADA EXITOSA.

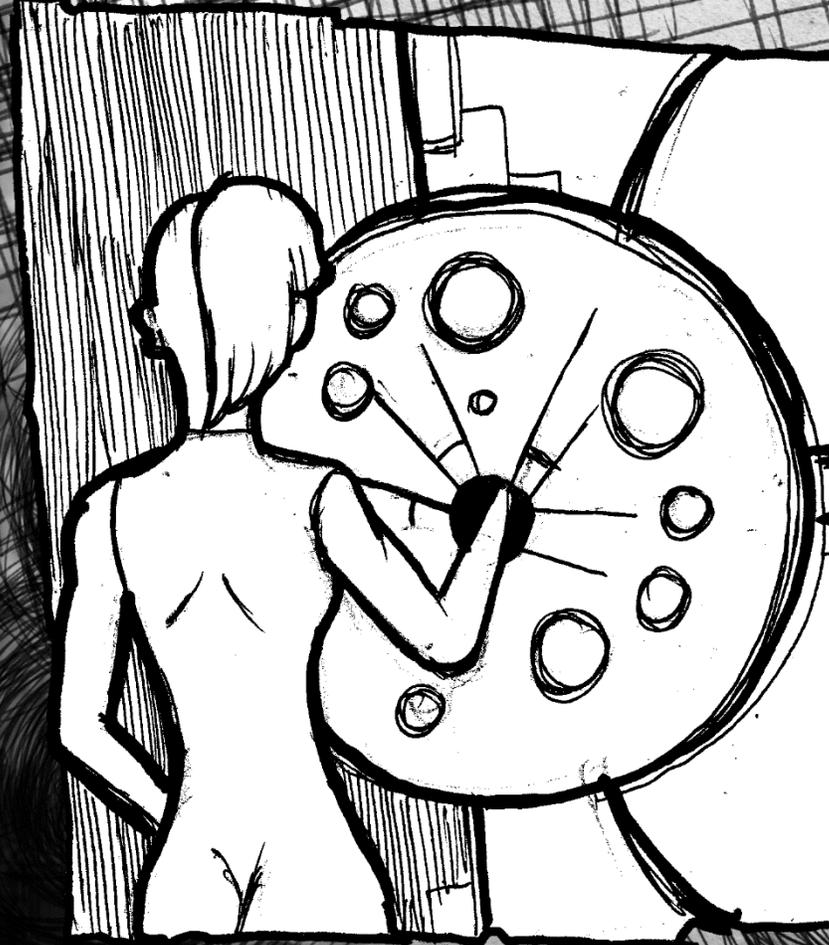


SE ENCUENTRAN ENCERRADOS EN EL ASCENSOR DEL PISO 26 DE LA CENTRAL DE CLONACION COO99, LA ENERGIA SE ENCUENTRA CORTADA Y EL ASCENSOR NO PARECE REACCIONAR A NINGUN TIPO DE COMANDO.

MI NIVEL DE ELECTRONICA ES "BASTANTE BUENO" Y RECUERDO COMO EN LAS CLASES APLICADAS NOS TOGO LA SITUACION DE ABRIR UNA CAJA FUERTE DEFECTUOSA. ABRO LA CONSOLA DE COMANDOS Y COMIENZO A ANALIZARLA HASTA ENCONTRAR LO QUE ME PAREZCA FAMILIAR A UN CIRCUITO RELACIONADO CON LA APERTURA DE LA PUERTA.



INGRESAS A LA CONSOLA DE COMANDO...



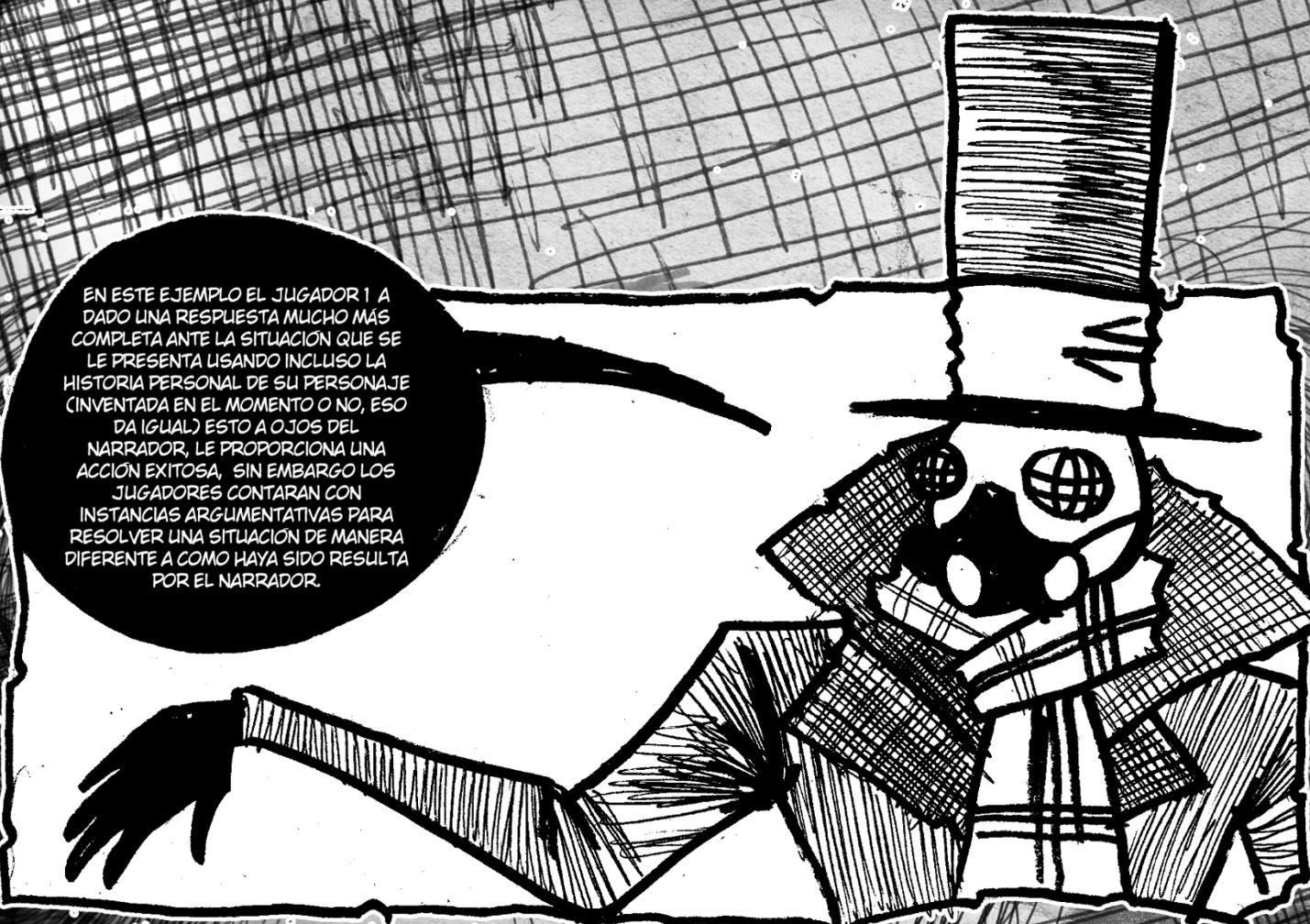
Y TE DAS CUENTA QUE ES DIFERENTE A LO QUE RECUERDAS DE LA CAJA FUERTE, SIN EMBARGO Y DESPUES DE UNOS MINUTOS REVISANDO EL SISTEMA

TE PERCATAS DE UN CIRCUITO ESPECIFICO QUE PARECE MUY SIMILAR AL QUE HACE ABRIR LAS PUERTAS EN LA CAJA FUERTE.



ACTIVO EL CIRCUITO,
ESTANDO MUY ATENTA
ANTE CUALQUIER
EVENTUALIDAD EN CASO
DE EQUIVOCARME.

NARRADOR: ACTIVAS
EL CIRCUITO Y
ESCUCHAS UN CHAS!
COMO A LA VEZ VES
QUE LAS PUERTAS
DEL ASCENSOR SE
ABREN
ENCONTRÁNDOTE EN
EL ENTRE PISO.



EN ESTE EJEMPLO EL JUGADOR 1 A
DADO UNA RESPUESTA MUCHO MAS
COMPLETA ANTE LA SITUACION QUE SE
LE PRESENTA USANDO INCLUSO LA
HISTORIA PERSONAL DE SU PERSONAJE
(INVENTADA EN EL MOMENTO O NO, ESO
DA IGUAL) ESTO A OJOS DEL
NARRADOR, LE PROPORCIONA UNA
ACCION EXITOSA, SIN EMBARGO LOS
JUGADORES CONTARAN CON
INSTANCIAS ARGUMENTATIVAS PARA
RESOLVER UNA SITUACION DE MANERA
DIFERENTE A COMO HAYA SIDO RESULTA
POR EL NARRADOR.

TURNOS

¡ZZZZP!
¡ZZZZP!

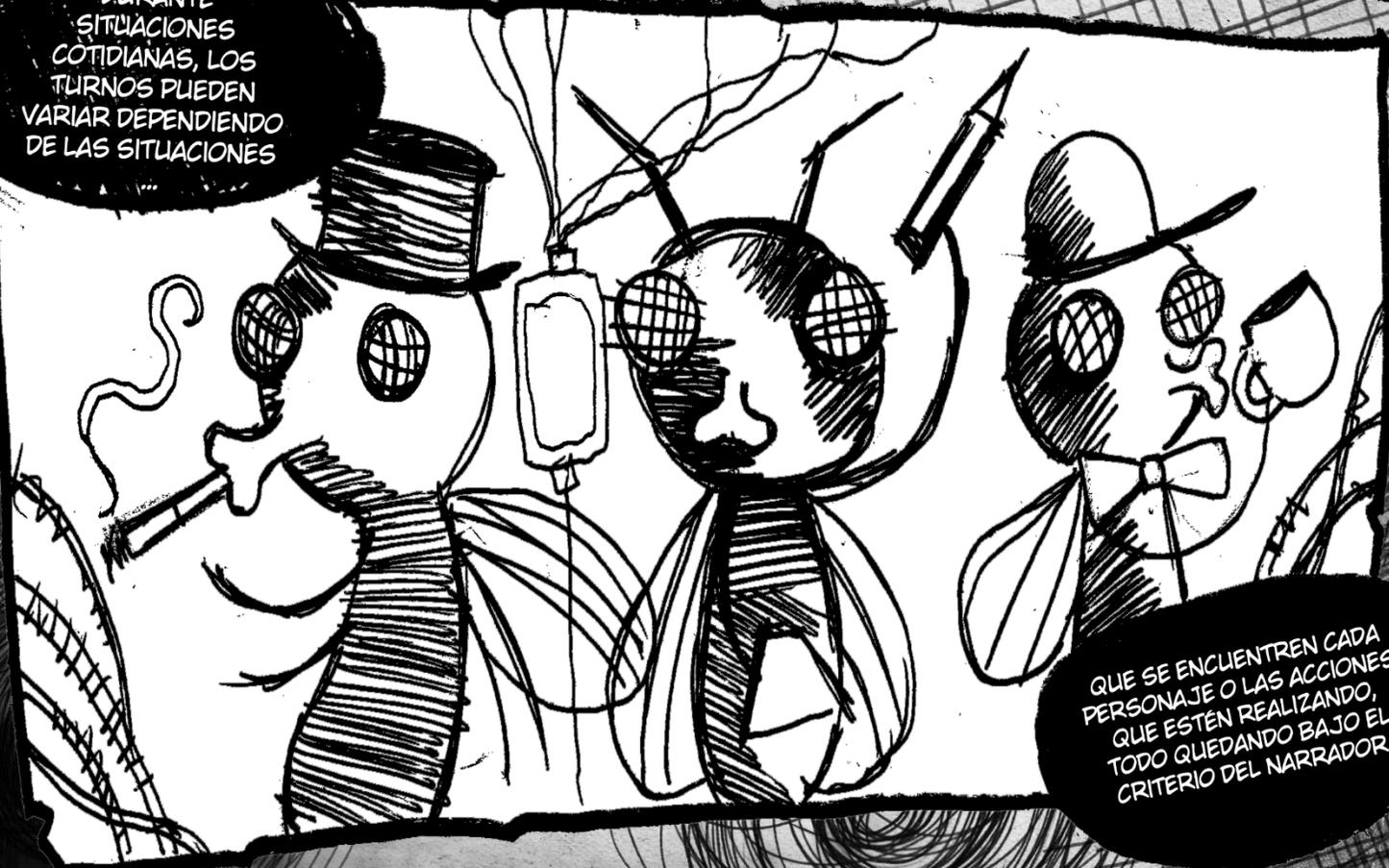
¡ZZZZZZZ
ZZPPP!

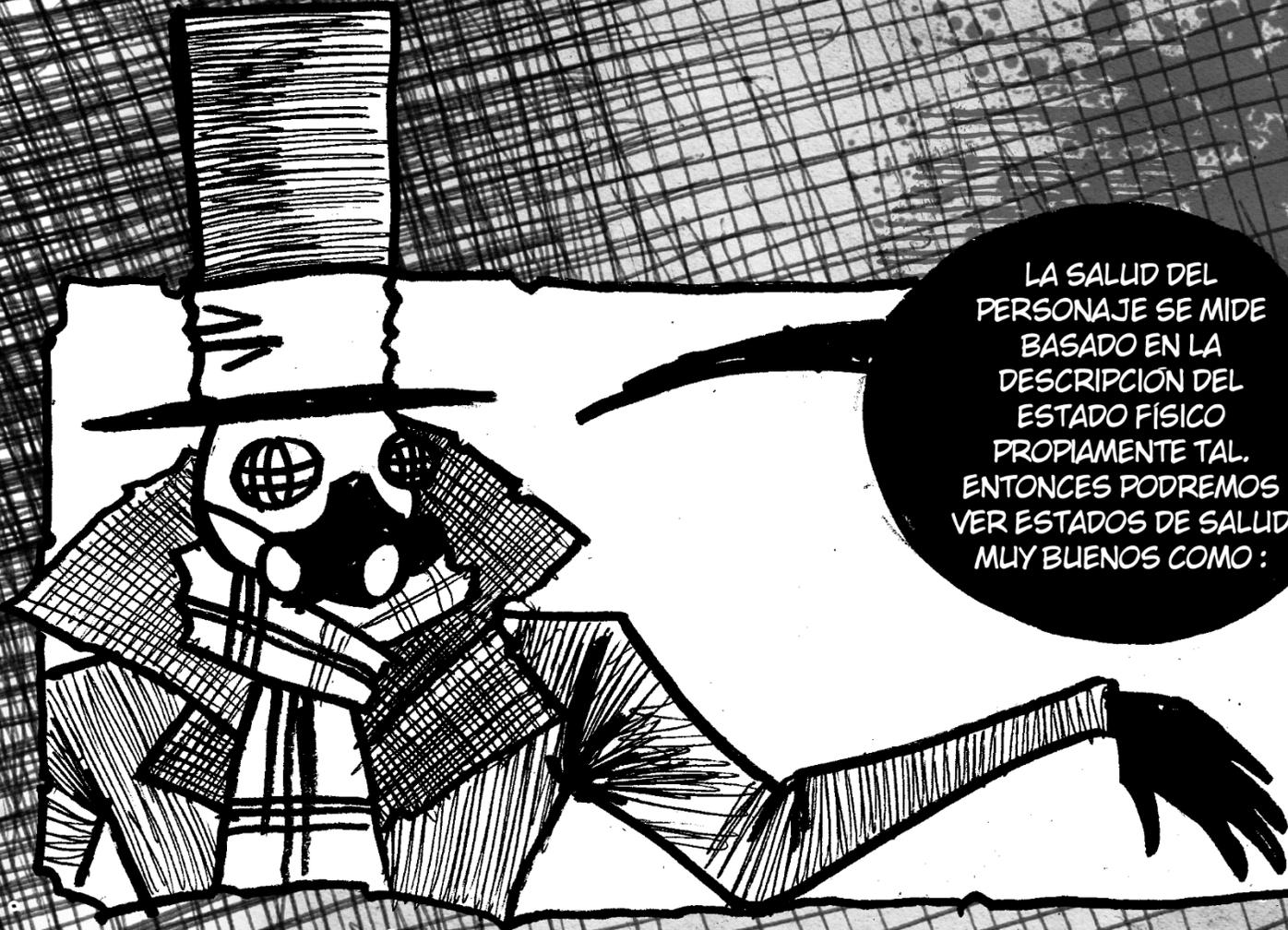
EN SITUACIONES DE COMBATE, CADA JUGADOR DECLARARA CUALES SON LAS ACCIONES DE SU PERSONAJE, POSTERIORMENTE EL NARRADOR DECIDIRA QUE ACCION OCURRE PRIMERO Y CUAL DESPUES.

TOMANDO EN CUENTA EL TIPO DE ACCION DECLARADA, LA POSICION DEL PERSONAJE RELATIVO A LA ACCION QUE SE DESEA REALIZAR Y POR ULTIMOS HABILIDADES ESPECIFICAS DE COMBATE O FISICAS.

DURANTE SITUACIONES COTIDIANAS, LOS TURNOS PUEDEN VARIAR DEPENDIENDO DE LAS SITUACIONES

QUE SE ENCUENTREN CADA PERSONAJE O LAS ACCIONES QUE ESTEN REALIZANDO, TODO QUEDANDO BAJO EL CRITERIO DEL NARRADOR.





LA SALUD DEL PERSONAJE SE MIDE BASADO EN LA DESCRIPCIÓN DEL ESTADO FÍSICO PROPIAMENTE TAL. ENTONCES PODREMOS VER ESTADOS DE SALUD MUY BUENOS COMO :



"EN PLENA FORMA",
"MEJOR QUE NUNCA"



COMO AGLINOS NO TAN BUENOS " PROBLEMAS ESTOMACALES", "CONTUSION EN LA CABEZA"



COMO OTROS CONSIDERABLEMENTE NEFASTOS:

" HERIDA DE BALA EN EL ESTOMAGO", "PIERNA DERECHA INUTILIZADA"

"AGONIZANDO"



ESTOS ESTADOS DE SALUD
INFLUYEN DIRECTAMENTE EN LA
INTERPRETACIÓN DEL PERSONAJE,
COMO TAMBIÉN EN LOS RESULTADOS
DE SUS ACCIONES. ALGUIEN QUE
TENGA UNA PIERNA INUTILIZADA,
CLARAMENTE NO PUEDE DECLARAR
ACCIONES QUE REQUIERAN USO DE
SUS DOS PIERNAS, COMO CORRER,
SALTAR, ETC.

ESTO LLEVA A QUE LOS ESTADOS DE SALUD
SEAN LO MÁS REALISTAS POSIBLES, POR ELLOS
EL PERSONAJE PERFECTAMENTE PODRÍA
PERDER LA VIDA DE UN SOLO DISPARO O UNA
SERIE DE PUÑALADAS, A DIFERENCIA DE OTROS
SISTEMAS DONDE LOS PERSONAJES PUEDEN
RECIBIR BASTANTE DAÑO SIN GRANDES
CONSECUENCIAS.
BUENO, CREO QUE DEBERÍA SABER LO
NECESARIO PARA PODER JUGAR.
NOS VEMOS EN OTRO OCASION.

FIN

CAPÍTULO V: NARRACIÓN

El ruido de las moscas es un juego que se basa en la interpretación y la argumentación de los personajes en relación a las situaciones a las cuales se enfrentan. Es por esto que el narrador siempre tendrá que resolver el éxito o fracaso de una acción X usando su criterio y buen juicio (?)

Como en todo juego de rol, la idea es que los jugadores puedan alcanzar sus objetivos, siempre y cuando hagan los méritos suficientes para esto, por lo que hay que alentar a que los jugadores interpreten de la mejor forma posible a sus personajes ya que es fundamental para que sus acciones resulten lo más exitosas posibles.

El mundo en el cual se Ambienta el ruido de las moscas, cuenta con variados hilos motores principales, como el control de la población, la desigualdad social, grupos subversivos contra el sistema, etc. El narrador puede usar cualquiera de estos para desarrollar sus partidas; los jugadores pueden pertenecer a una celda de un grupo subversivo en contra de la venta de órganos, o un grupo de personas que buscan alertar a la sociedad sobre el control mental al cual son sometidos, etc.

Puede ser de utilidad que el narrador use para sus crónicas, hechos o situaciones del contexto actual de nuestra sociedad y lo extrapole al mundo del ruido de las moscas, exagerándolo o transformándolo al contexto del juego.

Los principales antagonistas en el ruido de las moscas, son las grandes corporaciones, gobierno y empresas que mantienen a la población bajo su influjo tecnológico y médico, en un permanente ensueño consumista. EL ideal es que los jugadores busquen romper la hegemonía de estas, se infiltren en empresas, descubran sus secretos y saquen la verdad a la luz. Existe una constante lucha bajo tierra y los jugadores serán los soldados de esta batalla.

Influencias

Películas: Repomen, Antiviral, Repo! The genetic opera, In time, Bladerunner, Club de la pelea, 12 monos, Elysium, V for vendetta, Los hijos del hombres.

Manga y Anime: Psycopass, Experimento Serial LAIN, Coppelion, Go Proxy, Gosth in the Shell, Blame!, Dogs, 20 century boy, Akira, etc.

Música: Noisuf/X, [x]-Rx, Shiv-R, Genero Electro hard Style. Etc

El ruido de las moscas

¿COMO TE LLAMAS?

¿ALTER?

¿OCUPACION?

¿DESCRIBETE!

¿SUEÑOS EN LA VIDA?

¿APARIENCIA?

¿ERES EXTRAORDINARIAMENTE HABILIDOSO EN...?

¿BUENO EN...?

¿Y PRINCIPANTE EN...?

¿SITUACION ECONOMICA?

¿SALUD?

¿PREFERENCIAS?

¿DIAGNOSTICO?

¿JUGADOR NARRADOR CRONICA?

INDICE

Capítulo I: Introducción	Pág. 2
Capítulo II: Ambientación	Pág. 5
Capítulo III: Antihéroes	Pág. 13
Capítulo IV: Reglas	Pág. 24
Capítulo V: Narración	Pág. 40
Hoja de personaje	Pág. 42