

SAGA
CÓDIGO:
MAIRAN

ESCENARIO 1

LA GRAN



TRAGEDIA

REV DE DISTOPÍA FUTURISTA





GRUPO DE TRABAJO

Alba-Nerea Nieto (coordinadora)

Andrea del Río

Carlos Torrealba

David José Cerdá (Davis)

Erika Leyda

Fernando López

Agradecimientos a Helena Fernández

Queremos agradecer a Ryuu, de Asociación Chrysalis, su ayuda y asesoramiento para crear el personaje de Ryuu Tamago

ÍNDICE DE CONTENIDOS

‘CÓDIGO: MAIRAN - LA GRAN TRAGEDIA **6**

¿Qué es el Rol en Vivo?	6
Introducción a Código: Mairan	7
Sinopsis del ReV	8

INFORMACIÓN PARA LAS JUGADORAS **9**

Avisos de Contenido	9
Descripción Geográfica	9
Sociedad	10
Ibekusu	11
No Ibekusu	12
Movimientos Activistas	12
Información Pública de los Personajes	12
Guía de Caracterización	15

MECÁNICAS **16**

Normas Básicas de Comportamiento en un Rol en Vivo	16
Mecánicas Específicas del Rol en Vivo	19
Verdad Fluida	19
Elemento Canon	19
Protección de Guion	19
Sin Protección de Guion	19
Muerte Súbita	20
Disparo	20
Localización	20
Golpes	21
Inconsciente	21

INFORMACIÓN PARA LAS NARRADORAS **22**

ATREZZO	23
Armas	24
Comunicador Personal	24
Comida y Bebida	24
Etiquetas Identificativas	24
Audios	25
Elementos para Imprimir	25
SEGURIDAD FÍSICA Y EMOCIONAL	26
Seguridad Física	26
Seguridad Emocional	26
FORMATO Y DESARROLLO DEL ESCENARIO	28
Timing Detallado	28
Escena Final	28
Escena de la Fiesta	29
Escena del Secuestro	30
Escena Postpartida	32
PNJ	33
INSCRIPCIÓN Y REPARTO DE PERSONAJES	35
MANIFIESTO, GUÍAS Y OCTAVILLAS	37
PRIMERA SINÓPSIS	37
GLOSARIO DE CONCEPTOS	38
MATERIAL DE JUEGO	41
Manifiestos y Discursos	41
Manifiesto de Chikara	42
Manifiesto de las Falsas Chikara	43
Discurso de Amapola	44

Hojas de Personajes

Amapola Suzuki	47
Essena Mori	49
Ilia Watanabe	51
Morgan Luca	53
Naoko Saito	55
Noa Kamimoto	57
Pau Gómez	59
René Minashigo	61
Ryuu Tamago	63
Sasha Fukui	65
Shinobu Lope	67
Sora Yule	69
Yasu	71
Zuri Minami	73
Guía de Meditación para Principiantes	75
Material para Imprimir	76
Discurso de la Señorita Amapola	77
Guía de Meditación para Principiantes	78
Manifiesto de las Falsas Chikara	79
Manifiesto de Chikara	81
Octavilla “Alimentos para Todas”	82

CÓDIGO: MAIRAN

LA GRAN TRAGEDIA

¿QUÉ ES EL ROL EN VIVO?

El Rol en Vivo (o LARPs, si usamos la terminología internacional) se trata de una actividad interpretativa en la que las participantes [Jugadoras] toman el lugar de unos personajes ficticios durante un tiempo, con sus motivaciones, actuaciones y sentimientos, reaccionando al entorno y relacionándose con el resto de personajes para dar lugar a una historia colectiva.

Podría considerarse un tipo de teatro improvisado en el que interpretas careciendo de un guión. La diferencia en este caso es que tienes unas pautas para actuar, un personaje que te ha sido asignado o que has creado para tal fin. Tú decides su comportamiento y acciones partiendo de las guías previas.

En el Rol en Vivo no hay público, todas forman parte de la representación. No hay una ganadora ni una perdedora. Desde unas pocas a varios miles de jugadoras, todas interpretan su papel, tanto en espacios públicos como privados, interiores o exteriores. Un ReV puede durar desde unas pocas horas a varios días, en los cuales el juego se suele interrumpir para comer, dormir o descansar, aunque algunos pueden durar incluso las 24h de manera continuada.

Las organizadoras [Narradoras] adaptan las tramas conforme a los personajes las van cambiando, arbitran las disputas que surjan y resuelven las dudas. Definen lo que es y no es aceptable en la representación. Ayudan en la creación de un trasfondo profundo para la aventura, ayudando para dar una serie de ideas sobre el atrezzo que se podría necesitar así como conseguir una localización para poder realizar el mismo.

INTRODUCCIÓN A CÓDIGO: MAIRAN

Una de las reivindicaciones frecuentes hace unos pocos años era el uso y abuso de ciertos tropos machistas en la ciencia ficción. Porque sí, se sabía que esas tramas y acciones estaban mal pero se seguían usando para hacer avanzar la acción. No se terminaba de comprender que quienes ya sufrimos ciertas opresiones por nuestras identidades (género, raza, identidad, orientación sexual) también tenemos problemas que nada tienen que ver con ellas. De modo que decidí plantear un escenario en el que las personas contarán con esos derechos de base.

Decidí crear un escenario en el que las mujeres no teman encontrarse con violencia machista. Más al contrario, donde ellas tengan parte del poder, donde ellas sean personajes que pueden decidir su propia suerte. Añadí también una visibilización importante de diferentes orientaciones y pedimos asesoramiento a un miembro de la Asociación Chrysallis para incluir a un personaje trans. Incluso encontramos hueco para hacer del poliamor algo normal que aporta felicidad y estabilidad.

Por esta misma intención de visibilización es por lo que decidí que desde la redacción de fichas hasta el juego en sí se desarrollaría en femenino genérico. Es decir, donde antes diríamos «los jugadores» ahora diremos «las jugadoras». Y es que lo que no se nombra no existe.

¿Y si esas opresiones desaparecen, cuáles nos quedan para una distopía? Muchas. El egoísmo. La ignorancia consciente a un mundo injusto. La sed de poder. El fanatismo. El control sobre la vida privada por parte de la propia sociedad. Y a veces lo peor no es que esa opresión tome forma en una dictadura visible, sino que lo haga a través de una supuesta democracia.

Soy consciente de que algo se me habrá escapado. De que hay puntos mejorables. Pero también espero que este ReV pueda servir para que otras personas reflexionen, lo mejoren y sigan denunciando las injusticias.

Alba-Nerea Nieto, coordinadora de Código: Mairan

SINOPSIS DEL REV

La calidad de vida en la megalópolis Kora es muy dispar, y, aunque desde la casta más privilegiada prometen que hacen lo que pueden tras la crisis radioactiva, no toda la población está contenta. La organización Chikara es la más activa en las protestas, las cuales han aumentado de intensidad tras las últimas leyes aprobadas.

Las fuerzas de seguridad están hoy en especial alerta, pues se celebra una importante fiesta donde acudirá gente tanto del gobierno como de diversas corporaciones implicadas en el desarrollo del territorio. Es previsible que Chikara aprovechará para hacer que se escuchen las demandas del pueblo... A cualquier precio.

INFORMACIÓN PARA LAS JUGADORAS

AVISOS DE CONTENIDO

Dado el contexto de la ambientación en Código: Mairan - La Gran Tragedia, existen varios temas y situaciones que pueden ser por sí mismos desagradables y que es necesario resaltar como advertencia previa a la sesión del juego:

- Momentos de violencia
- Opresión laboral
- Opresión reproductiva
- Orfandad

DESCRIPCIÓN GEOGRÁFICA

Tras la hecatombe nuclear ocurrida más de 600 años atrás, Mairan decidió proteger sus construcciones con cúpulas realizadas con biotecnología que permitía variar su forma y tamaño según necesidad. La instalación de estas cúpulas requería de mucha inversión, por lo que se diseñó un trazado inteligente de ciudades. Esto resultó en un abandono selectivo de los núcleos urbanos menos importantes, concentrando a la ciudadanía en imponentes ciudades masificadas de población. Para poder dar cobijo a este exceso de población se empezó a construir en niveles verticales para aprovechar mejor el espacio.

Debido al invierno nuclear las tierras de cosecha y pastoreo se vieron muy reducidas. Sólo los terrenos más útiles fueron asegurados con cúpulas antirradiación. A día de hoy hay pocas pero grandes granjas industriales que se esfuerzan en hacer llegar comida a la creciente población.

La actividad económica principal de Mairan está basada en la exportación de hidrargiro, un mineral superconductor que abunda en el territorio. Tras los decretos en los que se restringía el uso de tecnologías y comunicaciones por seguridad ciudadana, el gobierno decidió aprovechar los excedentes de hidrargiro para aportar estabilidad a unas maltrechas arcas. Este negocio se ha mantenido hasta hoy, sustentado sobre todo por las necesidades de la Mech Messier Warriors. Esta competición de mechas es la que regula la economía y los enfrentamientos internacionales.

KORA, CAPITAL DE MAIRAN

La capital, Kora, es donde se centraliza la actividad gubernamental y dirección empresarial. Está situada sobre el mayor yacimiento de hidrargiro en Mairan y encerrada en una gigantesca cúpula. La disposición de la ciudad estratifica a la población en niveles habitables, donde las más privilegiadas viven en los superiores y las mineras, las más desfavorecidas, viven en las minas, en el subsuelo, donde la extracción de hidrargiro contamina sus sistemas hasta que mueren de enfermedad o agotamiento. Los accesos a cada planta están muy controlados.

SOCIEDAD

Tras la Gran Crisis, se llegó a la conclusión de que había sido el exceso de tecnología lo que había llevado al planeta Messier al desastre. Desde los primeros gobiernos de Mairan tras la reconstrucción se promovió una «tecnofobia útil», con una supervisión gubernamental constante sobre los sistemas aprobados. Tiempo después se llegó a prohibir la tenencia de comunicadores personales, en aras de aprovechar el tiempo con la familia.

Debido a diversos factores la esperanza de vida en Mairan es de tan sólo 55 años, por lo que la natalidad y protección a la infancia se han convertido en grandes preocupaciones estatales. Así, quienes apoyan al bienestar de Mairan teniendo o adoptando hijas, se ven recompensadas con ascensos laborales y mejor consideración social. En cambio, las personas No Fértiles se sacrifican desempeñando las funciones más desagradables o los trabajos con jornadas más largas.

El Orfanato Estatal se ha convertido en toda una institución, ya que no sólo acoge a las niñas huérfanas sino que funciona como órgano gubernamental para garantizar una infancia plena y feliz.

El sistema laboral es gremial: aunque existe la libre empresa debe estar adscrita a un gremio en el que desarrolle su actividad principal. Los gremios establecen largas sagas familiares, ya que las hijas heredan la profesión de sus madres al considerarse que es el mejor camino para lograr la mayor eficacia y productividad laboral. Esto también implica que sólo se puede acceder a los conocimientos necesarios para realizar el propio trabajo.

Desde la Cámara de Decisiones se discuten y aprueban las diferentes leyes. Dirigida por la Presidenta, se divide en la Cámara Ibekusu y en la Cámara Gremial, con representantes escogidas por su duro trabajo y dedicación.

IBEKUSU

La familia O'Kani lideró los esfuerzos de reconstrucción tras la Gran Crisis, asumiendo grandes pérdidas tanto económicas como personales. En reconocimiento a su inestimable ayuda forman una casta aparte llamada Ibekusu. Controlan muchas de las grandes empresas de Mairan y forman parte del 50% de la Cámara de Decisiones. Viven en los niveles más altos de las ciudades y cuentan con un estilo de vida muy diferente. Las ciudadanas normales que tienen autorizado el acceso a sus niveles rara vez los abandonan. A día de hoy Ibekusu se usa como nombre de alta alcurnia, aunque no todas ellas lleven el apellido.

NO IBEKUSU

PRIVILEGIADAS

Viven justo bajo los niveles Ibekusu. Suelen ser las subordinadas directas en las empresas Ibekusu o las propietarias de las medianas empresas.

NO PRIVILEGIADAS

Conforman el grueso de la población de Mairan. Cuanto más alto sea el nivel en el que residan a mejores comodidades pueden acceder.

MINERAS

Viven en el subsuelo. Debido al gran entramado de túneles no les es factible abandonar el complejo minero, por lo que han acabado por establecer su propio sistema.

MOVIMIENTOS ACTIVISTAS

De entre todos los que hay destaca Chikara. Este movimiento vecinal colaborativo ha llegado a suplir las necesidades individuales básicas que el sistema no puede, o no quiere, cubrir. Sumando en los últimos años más y más miembros, sus actividades han empezado a ser cada vez más activas y reivindicativas, boicoteando actos o realizando protestas para que sus propuestas lleguen a la Cámara de Decisiones, pero siempre de forma pacífica.

INFORMACIÓN PÚBLICA DE LOS PERSONAJES

Las jugadoras escogerán tres personajes de la siguiente lista, añadiendo las razones por las que les han llamado la atención.

AMAPOLA SUZUKI (CIVIL/MUJER)

Una empresaria reconocida que ascendió a Santa por su lucha contra el hambre en el territorio de Mairan. Es querida y admirada.

ESSENA MORI (CIVIL/GÉNERO INDIFERENTE)

Lleva muchos años como Santa, guiando a la población de Kora en terapias naturales que pueden practicar en sus hogares. Es una persona tranquila y admirada.

ILIA WATANABE (CIVIL/GÉNERO INDIFERENTE)

Jueza de familia influyente con un núcleo familiar poliamoroso. Tiene fama de ser estricta en su interpretación de la ley, pero sus sensibilidades hacia las penas a las personas No Fértiles han cambiado hace poco.

MICHI MORALES (CIVIL/GÉNERO INDIFERENTE)

Descendiente de la primera presidenta de Kora, ha preferido tomar el pulso de la ciudad desde los niveles no Ibekusu. Dice que es la única manera de llevar la realidad de lo que ocurre al Consejo Ibekusu.

MORGAN LUCA (CIVIL/GÉNERO INDIFERENTE)

Dedicada en cuerpo y alma a su laboratorio de motores, esta Santa aspira a competir en la liga interterritorial de la Mech Messier Warriors.

NAOKO SAITO (CIVIL/MUJER)

Extrovertida y alegre, prefiere llevar los negocios de su familia de una forma más relajada. Ha sabido aprovechar la información que llega a sus manos para dotar de fortaleza a las empresas Saito.

NOA KAMIMOTO (PERSONAL DE SEGURIDAD/MERCENARIA/MUJER)

Cuenta con una dilatada experiencia en el Gremio de Seguridad, gestionando la protección de Santas y representantes gremiales, aunque ahora no está en su mejor momento.

PAU GÓMEZ (PERSONAL DE SEGURIDAD/MERCENARIA/GÉNERO INDIFERENTE)

Su adhesión a esta función ha sido rápida y precipitada. Es un puesto peligroso y apenas tiene confianza con las armas, pero haría cualquier cosa por asegurar el buen cuidado de su hija.

RENÉ MINESHIGO (PERSONAL DE SERVICIO/CHIKARA/GENERO INDIFERENTE)

Si su condición de huérfana ya le había marcado su destino laboral, su continua desobediencia a las empleadas del Orfanato terminó de sellarlo. Empleada de bajo nivel en el Gremio de Residuos, apenas puede mantener un nivel de vida digno. Su unión a Chikara es mera cuestión de supervivencia.

RYUU TAMAGO (CIVIL/HOMBRE TRANS)

Gran personalidad en Ciudad Kora, conocido por sus relevantes estudios sobre el maltrato infantil. Mantiene una posición muy firme en cuanto a la ley de orfandad.

SASHA FUKUI (PERSONAL DE SERVICIO/CHIKARA/GÉNERO INDIFERENTE)

A pesar de contar con privilegios familiares desde su nacimiento, cree que habría que igualar el reparto de oportunidades en Mairan. Se ha adherido a la organización de Chikara en contra de su familia.

SHINOBU LOPE (PERSONAL DE SERVICIO/CHIKARA/GÉNERO INDIFERENTE)

Trabajadora de nivel medio, ingresó en Chikara buscando acabar con las diferencias sociales de las que las Ibekusu se aprovechan. Suele organizar protestas, al contar con información privilegiada a través de su trabajo.

SORA YULE (PERSONAL DE SEGURIDAD/MERCENARIA/GÉNERO INDIFERENTE)

El salario que cobraba en una consultoría del Gremio Energético empezó a ser insuficiente. Gracias a Yasu ha encontrado otras fuentes de ingresos organizando y gestionando equipos de Seguridad.

YASU (PERSONAL DE SEGURIDAD/MERCENARIA/GÉNERO INDIFERENTE)

De pocas palabras y disparos certeros, ni sus procesos de selección ni sus trabajos han sido nunca convencionales. Carece de amistades, tal vez porque nunca se termina de integrar en los equipos a los que es asignada.

ZURI MINAMI (PERSONAL DE SERVICIO/CHIKARA/GÉNERO INDIFERENTE)

Aunque el estar empleada por la familia Fukui le da un buen nivel de vida, cree que Chikara es el único medio para acabar con las grandes desigualdades. Ha desarrollado una buena amistad con Sasha Fukui a lo largo de los años.

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a Ryuu, de Asociación Chrysallis, su ayuda y asesoramiento para crear el personaje de Ryuu Tamago.

GUÍA DE CARACTERIZACIÓN

El caracterizarse de manera acorde al personaje no es imprescindible y, de hacerse, siempre se deben respetar las posibilidades de cada cual.

Hay que tener en cuenta que debido al reparto desigual de recursos las diferencias entre los personajes son palpables.

Las invitadas tienen acceso a tejidos naturales y diversos tintes, así como a tecnología en accesorios de origen extranjero, como gafas con visores. Es una fiesta informal pero elegante. Además cada personaje debe tener en cuenta su propia personalidad para escoger su caracterización. La moda en esta temporada es vestir de blanco. Cuanto más intenso es el blanco del tejido natural que lleva el personaje, más destacable y privilegiado se considera.

El equipo de servicio viste de manera sobria y uniforme. Puede tener acceso a materiales naturales como mushkin (que es una imitación al cuero que se realiza con una base de hongos como materia prima) para no incomodar a las invitadas. Usan colores claros aunque bastante alejados del blanco. Se nota a simple vista que es el servicio.

El equipo de seguridad no porta grandes protecciones, ya que es una fiesta tranquila y no quieren generar una visión desagradable a las invitadas. Para destacarse como personaje de seguridad sin la necesidad de romper la armonía del evento, se les sugiere llevar sus gafas, un brazaletes y un cinturón de mushkin oscuro para el arma.

Quienes se desvelen como parte de Chikara pueden llevar ropa diferente debajo para descubrirse. Esta ropa deberá seguir siendo acorde al estatus del personaje, pudiendo usar vinilos y tejidos industriales, malos o baratos.

MECÁNICAS

NORMAS BÁSICAS DE COMPORTAMIENTO EN UN ROL EN VIVO

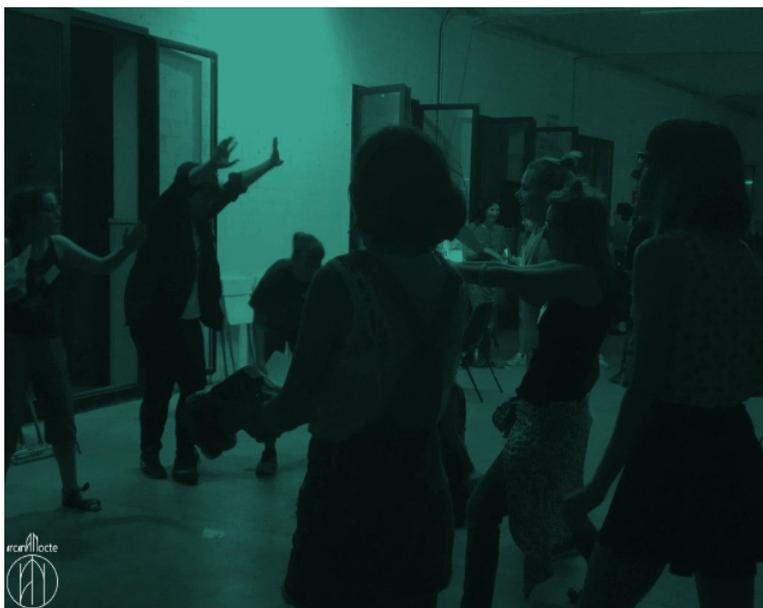
La finalidad última del rol en vivo es pasarlo bien, y para ello lo mejor es que todas (jugadoras y organización) sigan las mismas reglas de comportamiento. Antes de que dé inicio la partida, las organizadoras deben reunirse con todas las jugadoras y recordar las normas de comportamiento que deben seguir durante la partida.

- **Hacer caso a las indicaciones de las narradoras:** En todo momento deben seguirse sus indicaciones respecto a cualquier normativa que tengan para la partida, así como cualquier indicación puntual que hagan durante la misma (como tiempos muertos o cualquier otro paro en la acción). Siempre se intentará dejar la máxima libertad de acción posible, pero en determinados casos las narradoras tendrán que tomar el control de la narración (explicaciones, narraciones, mecánicas, ejemplos,...) para que la trama avance o resolver dudas.
- **Tomarlo como sólo un juego:** El objetivo del Rol en Vivo es divertirse y dejar que otras también se diviertan. Cuando esto no sucede el juego deja de ser una experiencia gratificante. Tras la partida se hará una charla para hablar del ReV y que las jugadoras distingan entre persona y personaje.
- **Respeto del espacio personal:** En ocasiones es posible que una jugadora, llevada por el calor del juego por otras jugadoras o por situaciones vividas durante la partida, pueda agobiarse y necesite un descanso. Para indicar que no se encuentra a gusto con la situación, se coloca el brazo frente al pecho, a modo de escudo, y se da un paso atrás, o cruzan los dedos índice y corazón sobre el pecho, saliendo del juego el tiempo que sea necesario para recuperarse. La jugadora no tiene por qué justificar el motivo de esta pausa y deberá recibir cualquier ayuda que necesite por parte del equipo de narración. Debe recordarse a las participantes que si ven a una persona en cualquiera de estas posiciones, respeten su espacio y dejen que se alivie.

- **No tocar:** Queda prohibido el contacto físico entre jugadoras / narradoras, a menos que desde un principio quede pactado este contacto. En esta línea, queda prohibido cualquier tipo de agresión. Si alguna jugadora manifiesta no encontrarse cómoda con el contacto debéis retiraros e interpretarlo de otra forma. Si os resulta complicado hablad con una narradora.
- **Prohibidas las armas:** No se pueden llevar armas que no entreguen o autoricen las narradoras, ni siquiera réplicas o de soft-combat (en especial en zonas abiertas al público). En el calor de una conversación en ocasiones pueden darse accidentes no deseados y es mejor evitarlos.
- **Dentro y fuera de personaje:** En el caso de que una jugadora necesite salirse del personaje para hacer cualquier apunte o consulta, el gesto utilizado es elevar el brazo con el puño cerrado por encima de la cabeza. Con este gesto se transmite a las demás jugadoras que se habla a nivel personal en vez de interpretando al personaje.
- **Respetar a las no participantes/espectadoras:** Aunque se recomienda jugar *CÓDIGO: MAIRAN - LA GRAN TRAGEDIA* en un área donde, a ser posible, haya privacidad para no involucrar a gente que no se encuentre en la partida, es posible que un grupo organice la partida en un espacio público (jornadas, polideportivos, plazas, jardines...). En ese caso, no se deberá molestar a la gente ajena a la partida, ni causar destrozos en el mobiliario urbano. En este punto se incluye cualquier acción que pueda llamar la atención de la autoridad pública.
- **Intensidad de juego:** La interpretación o la narración de una escena puede llevar a situaciones incómodas. Hay diferentes maneras de gestionarlás, dependiendo de la circunstancia concreta:
 - Si a la jugadora no le incomoda la situación y quiere que se mantenga o aumente el nivel de presión, puede indicarlo con el pulgar hacia arriba o la mano con la palma hacia arriba .

- Si la jugadora se empieza a incomodar pero, mientras se mantenga la misma presión, ella considera que no le va afectar de forma negativa, puede indicarlo con el pulgar en horizontal o con la mano con la palma hacia abajo y agitando.
- Si la jugadora nota que la persona con la que interpreta una escena está rebasando sus límites, puede indicarlo con el pulgar hacia abajo o con la mano con la palma hacia abajo.
- Mecánicas de seguridad (pulgares arriba o abajo). Señalar a las narradoras encargadas del soporte emocional.

Como indicamos arriba, el principal objetivo de los ReVs es que todas sus participantes se diviertan y tengan una buena experiencia, y es potestad del equipo de narración conseguir crear un ambiente propicio para que las jugadoras puedan conseguir este objetivo. Por ello, las últimas deberán seguir cualquier indicación que las narradoras consideren necesarias para que la partida transcurra con normalidad.



MECÁNICAS ESPECÍFICAS DEL REV

VERDAD FLUIDA

Es imposible detallar de forma minuciosa la vida anterior de cada personaje. Los trasfondos preparados pretenden dar pautas para que cada jugadora se haga una idea de dónde viene su personaje e interprete a partir de ello. Por eso es necesaria esta mecánica.

La verdad fluida consiste en que se pueden inventar esos espacios en blanco con situaciones que ayuden al juego, pero siempre de forma coherente. Todas las jugadoras deben apoyar esa narrativa iniciada, asumiendo como cierto lo que se dice. Se puede y se debe añadir detalles propios, enriqueciendo el juego para todas las jugadoras.

Ejemplo: Marta e Isabel están interpretando sus personajes. Marta se inventa que el personaje de Isabel tiene un perro y lo introduce en la conversación preguntándole qué tal está su perro Fuyu. Isabel puede continuar explicando que el animal tuvo un incidente con un gato.

ELEMENTO CANON

Para mantener la continuidad de la saga de «Código: Mairan» hemos incluido un elemento Canon o que debería cumplirse. El cumplimiento de esta mecánica se pacta antes del inicio del ReV. En el caso de «La Gran Tragedia», se trata de la supervivencia final de Essena Mori.

PROTECCIÓN DE GUION

Habrà un período en el que los personajes no pueden morir. Sí que pueden sufrir heridas de consideración, quedar semi incapacitados a causa de estas y quedar inconscientes durante máximo de 30 segundos.

SIN PROTECCIÓN DE GUION

Durante este período los personajes pueden quedar inconscientes de manera completa y morir.

Comprende los últimos diez minutos de juego más o menos, los incluidos en la llamada Escena Final.

Las jugadoras son alertadas de que comienza esta fase de dos maneras:

- Al desencadenarse un evento en concreto. Se explicará a las jugadoras antes de que dé comienzo la partida y deben ser capaces de identificarlo cuando suceda.
- Las narradoras incorporan a su vestimenta un accesorio de color rojo vivo. Debe ser llamativo y rápido de colocar.

MUERTE SÚBITA

Al activarse la fase de Sin protección de guión y sólo entonces se puede asesinar a un personaje con una sola acción. Este ataque puede ser vistoso, como por ejemplo pegar un tiro por la espalda.

Uso: El personaje apunta a su víctima y le anuncia su acción. La atacante debe tener la total seguridad de que la víctima es consciente de la situación y le puede seguir el juego interpretativo.

DISPARO

La premisa de esta mecánica es que, por lo general, la población común es capaz de empuñar y vaciar el cargador de un arma de fuego automática sin formación.

Lo que se pretende al aplicar esta mecánica es balancear las necesidades de narración el nivel de peligro y defensa de los personajes en juego al poder (o no) hacer uso de determinadas armas. Destacar que balancear no tiene que ser equilibrar.

LOCALIZACIÓN

Partiendo de la base de que cualquiera puede coger un arma e intentar apuntar, la localización demuestra que se tiene mayor experiencia y puede causar el tipo de daño que desee. Cuantos más lugares de localización tenga apuntados más experiencia se tiene.

Uso: El personaje apunta al lugar donde quiere disparar (ya sea otro personaje o un punto), grita «Tiro localizado a ____» y dispara. Está pensado para resaltar localizaciones muy precisas y aunque se falle el disparo el impacto se considera automático.

GOLPES

Lo que se pretende es golpear a la víctima. Sólo se puede golpear con los elementos que se describen más abajo. En ningún caso se utilizará otro tipo de elementos como las piernas, sillas, platos,...

En caso de usar las manos (puños, bofetadas,...):

Uso: El personaje se acerca a otro y golpea sus palmas cerca de la localización específica.

En caso de usar la culata del arma:

Uso: El personaje se acerca a otro y golpea la culata del arma con su mano cerca de la localización específica.

Quien recibe el golpe interpreta un gesto de dolor allí donde se le haya «golpeado».

INCONSCIENTE

Para dejar inconsciente la localización debe ser la cabeza. Quien recibe el golpe debe caer al suelo y permanecer «inconsciente» como mínimo un minuto o contar hasta 100.

INFORMACIÓN PARA NARRADORAS

DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO

«La Gran Tragedia» es el primer escenario de «Código: Mairan», una saga de ReVs de salón distópico-futuristas. Este ReV o escenario sirve para familiarizarse con la ambientación. En él, el gobierno de Mairan ha orquestado una situación desde la que criminalizar a la agrupación vecinal Chikara, hasta ahora pacífica en sus reivindicaciones, logrando que la población les dé la espalda y poder generar una nueva legislación más opresiva aún en aras de la seguridad ciudadana. Además, aprovechará para deshacerse de varias ciudadanas, públicas y anónimas que, o molestaban o ya no eran de utilidad.

¿Cómo lo hará? Orquestando un secuestro que acabe de manera fatal.

El gobierno sabe que Chikara ha planeado una acción reivindicativa en la próxima fiesta de Amapola Suzuki, una Santa con las manos muy largas que se embolsa parte del dinero que recauda con fines benéficos. A través de su Madrina, el poder gubernamental en la sombra lo prepara para que ciertas invitadas no falten. Algunas son molestas, como Michi Morales. Descendiente de la primera y única presidenta que, sin apellido Ibekusu, decidió vivir con la chusma para ayudar. Otras servirán como mártires, como Ryuu Tamago. Director del Orfanato Estatal y embarazado de ocho meses, es la mejor pieza para tocar la fibra sensible de la ciudadanía.

Se selecciona también a un equipo de mercenarias para que se infiltre como seguridad y, conociendo el modus operandi de Chikara, les alecciona para que en un momento dado se presenten como activistas de la organización pero bastante más extremistas. La prensa será alertada para que acuda al lugar sin demora: Si no hay un registro y filtración a la población de que Chikara ha empezado a matar, nada de esto habrá servido. Las falsas Chikara deberán alargar la situación lo necesario para que no quede duda de la autoría de la matanza. Sí, matanza. Las falsas Chikara deben asesinar a todas las asistentes. Incluso una de ellas tiene orden de matar a sus compañeras, y esta será abatida por la policía cuando entre en el lugar si no ha muerto antes. Todos los cabos sueltos estarán controlados.

ATREZZO

En este apartado detallamos el atrezzo a preparar por parte del equipo de narración.

ARMAS

Se necesitan al menos cuatro armas de juguete que puedan disparar. La marca NERF® es bastante económica y tiene balas de espuma blanda con un alcance de 5 metros que no hacen daño a corta distancia. Está especificado en cada ficha quién dispone de arma.

COMUNICADOR PERSONAL

El personaje de Amapola lleva este aparato. Lo ideal es que sea un teléfono que pueda recibir llamadas. También se puede usar uno apagado, en cuyo caso el equipo de narración activará el audio Pista: 3. Timbre de teléfono.wav y se acercará al personaje que lleve el aparato para interpretar al PnJ que corresponda.

COMIDA Y BEBIDA

Se trata de una fiesta, de modo que habrá que preparar lo necesario para ambientarla. Los detalles concretos dependen de las posibilidades e imaginación de cada cual, pero al menos debería haber vasos, bebida y algo de comida que los personajes que interpretan al personal de servicio puedan repartir. Es importante tener en cuenta alergias e intolerancias.

ETIQUETAS IDENTIFICATIVAS

Recomendamos que cada jugadora lleve el nombre del personaje al que interpreta en una pegatina o similar para que agilice el juego. En una esquina de la misma etiqueta se escribirá también el pronombre escogido para el personaje, en caso de que sea posible.

AUDIOS

La música y sonidos son una parte importante de este ReV. Las narradoras deben saber jugar con ellos, aunque muchos de los inicios están ya marcados.

PISTA 1

Obertura Mairan. Con este audio se marca el inicio de la escena final. Se trata de un montaje con el Dies Irae de Verdi que, tras bajar el volumen, da paso a un aviso de la policía.

PISTA 2

Entre escenas. Si sigue el formato marcado, se usará entre el desenlace de la escena final y el inicio de la escena de fiesta.

PISTA 3

Timbre de teléfono. En el caso de usar un teléfono apagado, se usará como tono de llamada al comunicador personal de Amapola.

PISTA ACEPTAMOS ESCUCHAR SUS SUGERENCIAS

Se trata de un audio extra donde habla la policía, a usar a discreción del equipo de narración.

PISTA TANQUE M-60

Este audio extra en el que suena el disparo de un tanque puede usarse para generar miedo entre los personajes. Recomendamos usarla en un momento de silencio para que sea apreciado.

REPRODUCTOR DE MÚSICA Y ALTAVOZ

Los audios se pueden reproducir desde un smartphone, pero recomendamos tener un altavoz externo para que las jugadoras los puedan oír con facilidad.

ELEMENTOS A IMPRIMIR

Comprenden las fichas de jugadoras, los diferentes manifiestos, guías, discursos y octavillas. Si se ha realizado prescripción estos elementos ya se habrían enviado a las jugadoras, pero siempre es interesante tenerlos impresos por si alguien se ha olvidado o no ha podido llevarlo.

SEGURIDAD FÍSICA Y EMOCIONAL

Debido a la naturaleza del ReV es importante que tanto las jugadoras como las narradoras estén informadas sobre cómo funciona. Además, hay una premisa muy importante, y es que las jugadoras siempre son más importantes que el juego. Siempre. Para ello se va a contar con dos tipos de seguridad: Física y emocional.

SEGURIDAD FÍSICA

Hay ciertas normas de seguridad física básicas a tener en cuenta, sobre todo si se juega con personas que no tienen confianza entre sí o en un entorno donde puedan llegar a interferir personas ajenas a la partida.

SEGURIDAD EMOCIONAL

Es necesario tener este aspecto muy en cuenta. En los ReVs tomamos parte como diferentes personajes, con distintas situaciones que nos pueden afectar.

Por tanto hay que tener en cuenta que antes de empezar el vivo las narradoras deben trabajar con las jugadoras una serie de mecánicas y dejar claro quién es la narradora de referencia para la gestión de estas mecánicas o el soporte. Si se tiene que parar el juego para asegurarse de que las jugadoras se encuentran en perfecto estado no debe haber dudas.

Los talleres deben mostrar :

- Comportamientos y gestos básicos en un ReV. Ver intensidad del juego
- Pequeña introducción a la violencia simulada en un ReV. Ver Golpes e inconsciente
- Uso de elementos de disparo, NERF® o similares:
 - Amartillamiento
 - Carga de balas
 - Dirección del disparo
- Recordad que nunca se dispara a la cabeza
- Mecánicas de seguridad para las narradoras (pulgares arriba o abajo). Señalar a las narradoras que se encargarán del soporte emocional.

Las narradoras encargadas del soporte emocional deben estar pendientes en todo momento de que las jugadoras se encuentren bien. Si tienen dudas, deberán establecer contacto visual y usar los pulgares como comunicación. En el momento que vean que una jugadora empieza a sentirse agobiada de verdad, deberá apartarle del juego y brindarle apoyo hasta que se recupere, incluso si esto supone parar el juego. Es buena idea disponer un área de descanso un poco aislado de la zona de juego. Las jugadoras podrán usar ese espacio para descansar y tranquilizarse en caso de no sentirse del todo bien.

FORMATO Y DESARROLLO DEL ESCENARIO

TIMING DETALLADO

El formato de este ReV es algo inusual. Es importante que narración lo entienda bien para poder trasladar las indicaciones a las jugadoras.

Está dividido en tres partes: La escena final, la escena de fiesta y la escena del secuestro. Entre las dos primeras escenas recomendamos incluir música. Por supuesto que es factible narrarlo de forma convencional (empezando desde el inicio de la fiesta hasta la escena final), pero lo hemos separado de esta forma para ayudar a que las jugadoras puedan gestionar la frustración de que sus personajes mueran. La escena final se volverá a jugar tras la escena del secuestro, interpretando la misma escena vivida al inicio de la partida.

1. ESCENA FINAL

Para jugar esta escena es necesario un paso previo: Los pactos.

Hay un concepto importante: El Canon. Para dotar a la saga de continuidad, hemos establecido una circunstancia que debería cumplirse, como hemos explicado en la sección de Mecánicas. Pero siempre será decisión de las jugadoras si quieren cumplir con el Canon o prefieren jugar de forma libre. Si deciden jugar con Canon activo, la única superviviente de la tragedia será Essena Mori, incluyendo a las mercenarias, y deben pactar cómo sucede esto. Si deciden jugar de forma libre, seguiremos con el resto de pactos que decidirán cómo acaba la escena.

Como estamos empezando por el final, debemos plantear cómo hemos llegado hasta este momento. De modo que se desvelará el papel de las infiltradas, tanto de las miembros reales de Chikara como de las mercenarias contratadas. Desde ese momento se preguntará a las jugadoras, resaltando las características especiales de cada una.

Algunas preguntas que se pueden aportar para animar a las jugadoras a establecer esos pactos son:

- ¿Alguien ha podido arrebatarse alguna pistola?
- ¿Alguien ha sufrido heridas antes de llegar a este punto?
- ¿Le ha pasado algo a la persona embarazada?

Estas preguntas son sólo ejemplos de lo que se puede llegar a plantear.

Cuando las jugadoras estén en posición, comenzará a sonar la música Dies Irae de Verdi (pista: 1 - Obertura Mairan.wav) y se empezará la acción tras las indicaciones de la policía, incluidas en la misma pista de audio. Las secuestradoras deberán hacer lo marcado en el último punto de su guía y llevar a cabo la ejecución de las invitadas a la fiesta, sabiendo que Essena Mori sobrevivirá de seguir el Canon mencionado en el párrafo anterior. La duración de esta escena no debería exceder los 15 minutos.

Cuando narración asuma que está todo resuelto, se pondrá la música Lacrimosa de Mozart (pista: 2 - Entre escenas.m4a) mientras las jugadoras se preparan para el inicio de la escena de la fiesta.

2. ESCENA DE LA FIESTA

Ésta escena es la primera en la cronología de los eventos.

Comenzamos con Amapola y el personal de seguridad y de servicio en el interior de la casa. Las invitadas esperan en el exterior. Entonces se abre la puerta y mientras suena una música de ambientación la

Santa recibe a las invitadas.

La música que se ha seleccionado representa la tecnofobia que impera en Mairan. Aunque las clases más privilegiadas puedan acceder a tecnología de contrabando, la imagen que se sigue dando es de absoluto respeto a las restricciones. Queda, no obstante, a juicio de cada narradora servirse de ella.

<https://open.spotify.com/playlist/2TQk1zRIHopzsfcxrEf0bu>

Durante los siguientes treinta minutos tendrá lugar el encuentro social en el que las asistentes a la fiesta se comenzarán a relacionar entre ellas, hablando de diferentes temas según lo que conocen de sus fichas. De fondo sonará la lista de reproducción con las piezas en bucle.

Pasados esos treinta minutos la música se detiene Amapola comenzará su discurso. A partir de aquí las Verdaderas Chikara comenzarán su acto protesta, interrumpiendo a Amapola si así lo desean. En mitad de la confusión, las Falsas Chikara tomarán a las invitadas a la fiesta como rehenes, dando inicio la escena del secuestro.

3. ESCENA DEL SEQUESTRO

La escena comienza con las falsas Chikara tomando como rehenes a las verdaderas Chikara, a Amapola y al resto de invitadas.

Al poco de empezar esta escena los medios de comunicación se pondrán en contacto llamando al comunicador personal de Amapola. La policía aún tardará varios minutos más en llamar. Ambos Personajes no Jugadores servirán como recurso a narración para variar el ritmo de la acción, generar confusión o incluso peleas entre las jugadoras según se necesite. Es importante que la primera llamada sea de parte de la prensa, tal y como se detalla en la «Descripción de escenario».

Hay otros elementos planteados para intentar controlar el ritmo de la partida y que sirven como pequeños eventos: El avanzado embarazo de Ryuu Tamago, los rituales de relajación de Essena y la alergia de

Sasha Fukui.

Ryuu Tamago lleva en la ficha una pequeña guía de contracciones. Quien lo juegue puede improvisarlas si lo considera, pero las narradoras también pueden avisar de su aparición con un pequeño toque en el hombro o una señal acordada. La aparición de los dolores generarán más tensión y pueden usarse para hacer peticiones a las secuestradoras.

Es posible que Essena Mori intente tranquilizar a las secuestradas con sus hierbas de meditación. Si esto ocurre, provocará la alergia de Sasha Fukui, generando una alerta médica. Si Sasha se aleja de las hierbas y practica respiración profunda puede recuperarse de forma parcial.

Según se avance con la acción de la escena del secuestro llegará un momento en el que se verá claro que se llega al final. Narración deberá estar pendiente para activar el audio (Pista 1. Obertura Mairan) que marca el inicio de la escena final. Esto servirá de pie para que las jugadoras busquen los puntos de inicio que marcaron con los pactos. Entonces se jugará, de nuevo, la escena de la forma más parecida a como lo hicieron antes hasta el cierre final del Rol en Vivo.

Los tiempos son siempre orientativos, pero recomendamos no alargar la duración total del ReV más de dos horas. Así se mantendrá la tensión y no habrá riesgos de que las jugadoras se aburran.

CHARLA POSTPARTIDA

Tras acabar la partida es el momento de dejar que las jugadoras se relajen e intercambien sus impresiones.

Lo primero es dejar claro que lo ocurrido ha sido sólo un juego. Un recurso muy utilizado es abrazarse, darse las manos o cualquier otra muestra de cordialidad.

Es una buena idea involucrar a las jugadoras para desvelar todas las incógnitas incluidas en las fichas. Para ello, se les reúne en corro y se les va dando turno para que cuenten su historia. Cuando todas hayan intervenido es el turno de narración de contar los secretos aún pendientes. Estos detalles están especificados en el apartado «Descripción del escenario».

Una vez se ha hablado del escenario es momento de pasar al trasfondo político. Dos de los temas fundamentales en Código: Mairan son la lucha de clases y las elecciones individuales. Si bien es una ambientación donde los derechos civiles están asumidos como algo normal, no hay una plena igualdad por la diferencia de privilegios entre las ciudadanas. Y es que ambos tipos de luchas no se pueden entender por completo de forma individual. Una no está completa sin la otra.

Por ejemplo, en este escenario hay tres tipos de poder: El poder corrupto y egoísta (Amapola Suzuki), el poder implicado (Michi Morales, Sasha Fukui) y el poder inconsciente (Essena Mori). De la misma manera, no todos los personajes de clase baja o humilde han reaccionado igual ante sus circunstancias. Yasu o Pau Gómez han decidido ser egoístas y sobrevivir aun a costa de otras personas inocentes, mientras que Shinobu Lope y Zuri Minami luchan, de forma pacífica, por lograr un cambio que alcance a todas las ciudadanas. Sin duda hay muchas más lecturas y apreciaciones, pero creemos que lo mejor es que se discuta y reflexione en grupo y salgan por sí mismas.

PNJ

Además de los personajes interpretados por las jugadoras existen dos personajes que serán interpretados por una o dos de las narradoras y que harán su aparición durante el secuestro.

La periodista será la primera intervención externa que haya en el secuestro. Su trabajo es ofrecer la mejor información posible y en este caso además le han indicado que hurgue todo lo que pueda. El número del comunicador lo ha conseguido mediante el Gobierno. Poner nerviosas a las secuestradoras, ofrecer información del exterior a cambio de entrevistas personales... No llamará de forma tan frecuente como la policía, pero puede aprovechar para crear cizaña o contradecir información dada por el cuerpo de seguridad.

Algunas frases orientativas son:

- ¿Quiénes son ustedes?
- ¿Cuántos rehenes tienen dentro?
- ¿Qué es lo que piden?
- ¿Por qué han llegado a esta situación? (tomar rehenes)
- ¿Tienen algún mensaje para el gobierno?
- ¿Hay alguien herido?

Tomando como base el imaginario que nos han dado las películas de acción, las fases típicas consisten primero tantear la situación para comprender qué es lo que sucede dentro del lugar, después intentar ganarse la confianza de la secuestradora, saber quién es, qué es lo que quiere, hasta dónde podría cumplir, etc., y después intentar entrar en el lugar o garantizar una rendición pacífica.

Como narradora se debe mantener la tensión y la incertidumbre dentro del espacio de juego. Las preguntas que indicamos son una guía para orientar el curso de la conversación, y no se pretende en ningún caso que se hagan todas seguidas.

Aunque a la policía le conviene que haya un final feliz, debe mostrar una posición de poder y autoridad para intentar doblegar a las secuestradoras. Debe realizar preguntas y mantener conversaciones también en esa línea. Puede llamar cuantas veces necesite al comunicador personal.

Algunas frases orientativas son:

- ¿Quiénes son ustedes y cuáles son sus exigencias?
- Frases para tranquilizar a las secuestradoras.
- ¿Cómo están las rehenes? Queremos una prueba de vida.
- Hemos oído sus reivindicaciones y deseamos una prueba de buena fe para que todo esto termine bien para todas. Liberen a una rehén y comenzaremos a hablar sobre lo que piden.
- Amenazar.
- Tenemos la ambulancia aquí mismo. Si ustedes o alguna de las rehenes están heridas podemos mandarles a una sanitaria para que les ayude.
- Hemos cerrado el sistema de ventilación del lugar y sellado los accesos de forma hermética. Además de estar confinadas tienen un tiempo máximo de veinte minutos de oxígeno para todas.
- Sean conscientes de que algunas de las cosas que nos piden no vamos a poder concedérselas. No obstante, centrémonos en aquellas que sí que podemos.
- Tengo a la fiscal aquí mismo. Si se entregan de forma pacífica podemos ofrecerles como trato la pena mínima, incluso la indulgencia si lo hacen ahora mismo. No han matado a nadie, por lo que ella puede hacerlo.

INSCRIPCIÓN Y REPARTO DE PERSONAJES

Es preferible que las jugadoras escojan su personaje con tiempo y se preparen su caracterización si les apetece y atrezzo.

El método que hemos establecido para la elección es muy simple: deberán escoger los tres personajes que más les llamen la atención con las razones. Cuando se tengan todas las respuestas el equipo de narración asignará los personajes. Detalles extras como conocer a las jugadoras o hablar antes con ellas pueden ayudar en esta tarea.

Es importante que, además de sus fichas correspondientes, las jugadoras se lean la información detallada en el apartado «Información para jugadoras» y tengan claro tanto que se va a simular un secuestro como los avisos de contenido.

PERSONAJES

A continuación, presentamos la lista de Personajes Jugadores del ReV. Es importante que el equipo de narración se lea las historias y sus habilidades. No sólo para poder dirigir sino para poder orientar la charla tras la partida. En este escenario es complicado que salgan a la luz las tramas personales, por lo que narración tendrá que servir de guía para que las jugadoras vean el conjunto de las situaciones.

Queremos recalcar la importancia de que las jugadoras conozcan al menos un resumen de las tramas del resto de personajes. De ese modo podrán debatir mejor qué llevó a cada personaje a la situación en la que estaba y plantearse si podrían haber escogido otras alternativas.

Tras varios pases hemos comprobado que lo ideal es no jugar si no se pueden cubrir las 15 plazas. Se podría llegar a prescindir de Essena Mori si sólo faltase una, pero nadie más. Ya que si de los 15 personajes totales seis son miembros de seguridad y servicio, la fiesta se queda un poco lastrada.

En algunos personajes se ha especificado el género mientras que en otros se ha dejado a libre elección para la jugadora. Esto se ha hecho a conciencia desde el diseño del ReV, para repartir cierto poder en manos femeninas e intentar visibilizar otras identidades. Un aviso importante es que el personaje de Ryuu Tamago se ha diseñado pensando en que sea interpretado por un hombre cis o en todo caso por una persona de identidad No Binaria.

Listado de personajes:

- Amapola Suzuki
- Essena Mori
- Ilia Watanabe
- Michi Morales
- Morgan Luca
- Naoko Saito
- Noa Kamimoto
- Pau Gómez
- René Minashigo
- Ryuu Tamago
- Sasha Fukui
- Shinobu Lope
- Sora Yule
- Yasu
- Zuri Minami

MANIFIESTOS, GUÍAS Y OCTAVILLAS

Los manifiestos, guías y octavillas se harán llegar a las jugadoras al mismo tiempo que sus fichas. Cada personaje tiene detallado qué es lo que lleva. Es recomendable que narración los lleve impresos por si alguna jugadora lo olvida.

- Discurso de Amapola
- Guía de meditación para principiantes
- Manifiesto de Chikara
- Octavillas
- Manifiesto de las Falsas Chikara

PRIMERA SINOPSIS

Es el año 503 tras la construcción de la cúpula de ciudad Kora, capital del territorio Mairan, y las consecuencias de la hecatombe radiactiva, conocida como la Gran Crisis, aún pesan en la ciudadanía. El territorio fue asolado y la contaminación obligó a la concentración de la población, aun así las enfermedades y el hambre hicieron mella. Las medidas sociales y legislativas tomadas en tiempos más oscuros se mantienen en plena vigencia y los cambios, cuando los hay, son para mantener más controlada a la población, debido a un gobierno tecnócrata donde las líderes gremiales y la élite son las únicas que tienen voz en la cámara de representantes.

GLOSARIO DE CONCEPTOS

- **Cámara de Decisiones:** es el órgano de gobierno principal de Mairan, formado por el Consejo de Gremiales y el Consejo Ibekusu. La presidenta supervisa y ratifica las leyes aquí aprobadas.
- **Chikara:** es el principal grupo de resistencia ante las políticas opresoras en Mairan. En japonés significa «Fuerza». Se basa en protestas y actos pacíficos.
- **Ciudad Kora:** es el centro neurálgico de Mairan y donde transcurre el grueso de la acción. Su gentilicio es koraní en singular y koraníes en plural.
- **Consejo de gremiales:** es la unidad política elegida de entre los líderes de los gremios de Mairan. Forma la mitad de la Cámara de Decisiones.
- **Guía Profesional:** se refiere al modelo de educación y empleo que se diseña desde el gobierno para las ciudadanas de Mairan, pensado para optimizar la cualificación y ocupación de los puestos de trabajo necesarios para el funcionamiento óptimo.
- **Gran Crisis Messeriana:** el desastre que ocurrió hará unos mil años provocado por el paso por una nebulosa con restos radiactivos y que afectó a todo el planeta. Las razones oficiales de esta crisis varían de un lugar a otro y aún a día de hoy no parecen estar claras de manera oficial. El único denominador común fue la caída generalizada de los sistemas de gobiernos y, por tanto, la oportunidad de las megacorporaciones de tomar el control de sus respectivos territorios.
- **Hidrargiro:** es el mineral superconductor en el que está basada el grueso de la industria en Mairan. La explotación principal está situada justo debajo de Ciudad Kora.

- **Ibekusu:** forman la casta privilegiada de Mairan. Controlan el grueso del poder económico y la mitad de la Cámara de Decisiones. Usan la K como símbolo y se dice de ellas que hicieron grandes sacrificios para sacar adelante el territorio tras la Gran Crisis.
- **Mairan, región de:** es la extensión de territorio donde suceda la saga de «Código: Mairan». El gentilicio es maireña/o en singular y maireñas/os en plural.
- **Messier:** es el planeta donde transcurre la acción. Catalogado como de tipo 1 en desarrollo hacia un tipo 2, con sistemas mineros crecientes en el sistema Denébula. Aislado en materia política de federaciones o redes interplanetarias, presenta grandes diferencias tanto geográficas como de gobierno entre territorios.
- **Mech Messier Warriors:** se trata de la competición de mechas o robots gigantes puesta en marcha por las diferentes mega corporaciones de Messier y auspiciada por el ORFI. La gran final de MMW es una manera de que las megacorporaciones se enfrenten y demuestren su poder sin coste de vida.
- **Minashigo:** apellido que todas las adoptadas por el Orfanato Estatal toman. No lo abandonan aunque sean adoptadas por otra familia antes de su mayoría de edad.
- **O’Kani Industrias:** es la mega corporación más grande de Mairan. Fue fundada por las heroínas que salvaron al territorio de la radiación.
- **ORFI:** el Órgano Regulador Financiero Internacional medió tras la Gran Crisis Messeriana como árbitro para evitar los conflictos armados. Mediante la Bolsa controló el crecimiento de las megacorporaciones e hizo una gran inversión de dinero inicial para crear la competición de MMW.

- **Presidenta:** se trata de la figura elegida por la Cámara de Decisiones para supervisarla y ratificar las medidas adoptadas. Su mandato se extiende hasta que fallece o es cesada por la Cámara. Se da la curiosa coincidencia de que casi siempre ha salido de entre la filas del Consejo Ibekusu.
- **Santas:** figuras de diverso espectro social que funcionan como guías éticas y morales de la población, al propiciar y avalar el gobierno su «autoridad».
- **Sistema gremial:** pensando en optimizar el esfuerzo humano el gobierno estableció una guía profesional bonificada dividida en gremios. Estos gremios se híper profesionalizan y tienden a funcionar como guetos sociales.
- **Sukamu:** es la palabra que se usa para referirse a gente que vive al margen del sistema, gente indeseable e incluso a gente No Fértil. Suelen habitar en los bordes de las ciudades. Usarlo como insulto implica mucho desprecio.

CÓDIGO: MAIRAN

LA GRAN TRAGEDIA

ROL EN VIVO

MATERIAL DE JUEGO

MANIFIESTOS Y DISCURSOS

MANIFIESTO DE CHIKARA

(Un buen momento para intervenir es cuando Amapola se decida a dar el discurso que sabéis tiene preparado, entre acusaciones de ser una mentirosa y haber cometido fraude y expolio a Mairan)

Somos Chikara, grupo vecinal y reivindicativo del territorio Mairan. Boicoteamos este acto en nombre de todas aquellas personas que no tienen oportunidades y han sido abandonadas por el sistema.

Queremos denunciar a la Santa Amapola, títere del sistema opresor, Santa prefabricada, agente de status quo, por mentir a todas sus colaboradoras y patrocinadoras, por la hipocresía que sus declaraciones destilan y por desviar fondos a sus cuentas privadas con el único fin de enriquecerse. Sus actos solo provocan el enquistamiento del sistema, el hambre crónica de las clases más desfavorecidas, el tráfico de influencias y favores, crear redes clientelares para las llamadas Santas y sus colaboradoras. Su sistema de donación de alimentos es ineficaz y lo único que consigue es poner parches en un sistema que: necesita una reforma audaz, y un cambio sociopolítico de raíz, y un mejor reparto de la riqueza.

Somos Chikara, somos el pueblo.

MANIFIESTO DE LAS FALSAS CHIKARA

(Este manifiesto os ayudará de cara a la policía cuando intenten neutralizar el secuestro. De vosotras depende cómo administrar la información e ir realizando las diferentes reivindicaciones).

Nosotras, en nombre de Chikara, representantes de la unión y solidaridad de las ciudadanas más desfavorecidas de Mairan declaramos que:

El gobierno, quien dice hacer todo por el bien de las ciudadanas de Mairan, se ha quedado de brazos cruzados mientras en las zonas más humildes de todas las ciudades su pueblo sufre por la falta de comida, medicamentos y energía. Frente a este desamparo nos hemos unido para ayudarnos, para protestar y para pedir que nos traten con dignidad. ¿Pero qué se puede hacer contra unas leyes que nos marcan como parias y criminales, contra un sistema de castas que oprime a las más humildes, contra un gobierno que no negocia, sino que sólo lanza toda su fuerza bruta contra nosotras?

Después de innumerables acciones y peticiones sin efecto, hemos comprendido que el tiempo de las protestas pacíficas se acabó. Nos hemos visto obligadas a tomar acciones más contundentes para que el gobierno escuche de una vez la voz del pueblo. No tiene sentido explicarles cosas correctas a las personas erróneas.

Tenemos en nuestro poder a las siguientes personas relacionadas con el gobierno: las Santas Amapola Suzuki, Morgan Lucca y Essena Mori, la empresaria Naoko Saito, la Ibekusu Michi Morales, la jueza Ilia Watanabe y el gestor del Orfanato Estatal Ryuu Tamago.

Nuestras exigencias son las siguientes:

- Queremos un reparto de alimentos y medicamentos de primera necesidad a las ciudadanas pobres, a realizar de forma prioritaria de aquí a tres días.
- Liberalizar el sector de la información para una prensa libre.
- Juicios justos, garantizados por observadoras del ORFI, contra la Presidenta, las representantes gubernamentales y las principales líderes de los gremios, en calidad de asesinas intelectuales de la población

- maireña al negarles los derechos básicos.
- Que Chikara tenga voz y voto en las decisiones políticas de la Cámara de Decisiones y poder para poder velar por el bienestar de las clases humildes.
- La liberación de todas las compañeras arrestadas en las últimas semanas.
- Un fondo social creado con el pago del 10% de los beneficios de todos los gremios, bajo el control de Chikara. Así nos aseguraremos de que sea bien repartido.
- Por último, queremos que el ORFI garantice la plena amnistía para las componentes de Chikara que hemos sido obligadas a tomar esta acción.
- Ahora le toca al gobierno decidir si quiere o no negociar. Si desoye nuestras exigencias o trata de hacer cualquier acción violenta contra nosotras, no nos haremos responsables del destino que corran las personas que se encuentran bajo nuestra custodia. ¡Chikara!

DISCURSO DE AMAPOLA

(Deja que las invitadas entren, haz las presentaciones y que hablen entre sí antes de dar el discurso. Dales como una media hora de disertación y procura que el ambiente se relaje para que se muestren dispuestas a donar el máximo dinero posible).

Buenos días a todas, intentaré ser breve, pero no prometo nada (risas).

Empresarias, Santas, miembros de importantes familias, del gobierno y representantes de los gremios. Todas estamos implicadas en balancear la situación social que vive nuestra ciudad. Sin nuestra colaboración sería imposible para gran número de núcleos familiares sobrevivir y poder criar de forma saludable a sus hijas.

Cuando donáis comida o colaboráis con nuestra iniciativa estáis dando una oportunidad a cada miembro del núcleo familiar de poder desarrollarse, mejorar, y esto en el fondo repercute en nuestra ciudad de forma indirecta,

aumentando la seguridad en las calles, evitando el tráfico de alimentos en el mercado negro, permitiendo que las beneficiadas puedan trabajar más horas en los negocios generando una mayor riqueza en ellos y en el consumo... Lo que al final repercute en nosotras.

Cada aportación, del tipo que sea, por pequeña que parezca, nos da visibilidad, fuerza, mejora nuestra actitud, nuestra consciencia y eso repercute en cómo nos ven y en cómo somos.

Hoy os voy a dar a conocer un nuevo proyecto con el que pretendo recaudar una importante cantidad de alimento para las más desfavorecidas.

Por eso es importante que estéis aquí, y os agradezco desde el fondo de mi corazón que hayáis venido. (comienza a aplaudir a la multitud, invitando a que todas se unan a la ovación)

PERSONAJES

AMAPOLA SUZUKI

Durante más de seis años has manejado con firmeza Rebirí, una empresa de rehabilitaciones inmobiliarias en Mairan, como su Directora General, adscrita al Gremio de Construcción y Arquitectura. No sólo has hecho que tu compañía invirtiese en proyectos sociales, sino que muchas otras se involucraran en tus iniciativas de ayuda y reconversión. La gente te aprecia y eres considerada una Santa, una personalidad de renombre e influencia. A través de este prestigio has logrado minimizar varias quejas de la población, haciendo entender que a largo plazo le beneficiarían esas medidas, sobre todo las relativas a la centralización de la prensa, aunque...

Aunque de haber podido te habrías sumado a ellas.

Tu imagen no es más que una farsa bien construida. Con ayuda del gobierno sorteaste las limitaciones gremiales para poder fundar y mantener tu propio negocio, a cambio de seguir a rajatabla el guión que te marcaron. Te mudaste a un nivel muy superior, con una nueva vida que respaldaba todas las mentiras. No sólo evitaste protestas sino que convenciste a las ciudadanas de que debían aceptar su miseria. Y con los ojos cerrados a la culpa desviaste dinero de las campañas a tus cuentas personales, con la esperanza de lograr lo suficiente para abandonar Mairan, una prisión fundamentada en el miedo radioactivo del que ya ni siquiera confías en que exista.

Hoy presentas en pequeño comité un nuevo proyecto social: Recogida de comida y proteínas para los niveles más desfavorecidos. Necesitas capital y caras conocidas para lanzar la campaña al público, y confías en que las invitadas a tu fiesta colaboren. Si tienes éxito, podrás recaudar los créditos que te faltan para conseguir un transporte seguro y discreto. ¿Es posible que esté tan cerca la vida fuera de esta cúpula?

RELACIONES

Naoko Saito - Antigua amante y compañera. Siempre os tratáis con cariño. Su facilidad para convencer a la gente te vendrá bien.

Michi Morales - Ibekusu integrada en el gremio de Alimentación y preocupada por obras sociales. Acaba de cumplir la mayoría de edad. No vive en los niveles de su casta. Ryu Tamago Gestiona el Orfanato Estatal con mano de hierro y pretende endurecer las adopciones. Os cuidáis entre vosotros.

Essena Mori - Santa dedicada a promover un estilo de vida sano. En tu fuero interno te da lástima.

Sasha Fukui - Le has tomado como ahijada, enseñándole los entresijos de la política social. Esperas que cuando desaparezcas Sasha ocupe tu posición da Santa.

Ilia Watanabe - Jueza con especialización en ámbito familiar. Es encantadora, pero también inflexible cuando toma una idea.

Morgan Luca - Apenas sale de su laboratorio y crees que no será fácil tratar con ella, pero una Santa relacionada con la MMW dará popularidad a la colecta.

OBJETOS

Comunicador personal: es algo ilegal y de hecho no sabes de más Santas, ni de nadie en general, que lo tenga. Lo usas para hablar con tu Madrina, tu contacto en el gobierno.

ESSENA MORI

Recuerdas cómo hace años, en una de las zonas más bajas de Ciudad Kora, pasabas horas observando a las Santas fascinada por su estilo de vida, su influencia y todos los fans que tenían. Guiada por esta admiración empezaste, con los pocos recursos que tenías a tu alcance, a diseñar tu propia ropa. Poco a poco se corrió la voz sobre tus diseños, tanto que se oyó en los niveles Ibekusu. Una tarde se presentaron varias personas muy trajeadas en tu casa y te ofrecieron tu sueño en bandeja: Ser una Santa, dentro del gremio de Artesanas, y así ayudar e inspirar a la población de Mairan.

No lo pensante más y te mudaste a un nivel superior, a una nueva casa con todas las facilidades imaginables. Tu armario estaba repleto, como nunca antes lo habías visto. Un montón de ropa solo para ti. ¿El único requisito? Mostrar lo maravillosa que era y lo buena que es para tí y para todas claro. A la ropa le fueron siguiendo los complementos y más tarde los ejercicios de Reiki, las meditaciones, la homeopatía...

Miles de regalos, sesiones de fotos, y sonrisas frente a tus fans. Pero nadie te dijo que la ropa de tejidos naturales favorecía el buen estado de los órganos sexuales y reproductores, perpetuando la presión de tener descendencia. O que el reiki era para contentar a la gente y hacerles olvidar la atención sanitaria mecánica, masificada y falta de empatía que tenían si no disponían de más recursos. Y por supuesto que no te dijeron que con la meditación dejaban de pensar en sus problemas; ni que la homeopatía intentaba que calmasen sus dolores con pequeños botes de esencias, a falta de las recetas necesarias para conseguir medicamentos. Te habías convertido en la marioneta del gobierno para imponer estilos de vida aceptados y beneficiosos para el bien común. No podías seguir engañando a la gente.

A través de las cartas de tus fans has conocido a Chikara, un movimiento de ayuda vecinal que ha ido tomando fuerza, y cuyo objetivo es que el pueblo sea escuchado. Después de tanto tiempo usando tu influencia para engañar, crees que ha llegado el momento de usarla para algo bueno: Tal vez puedas impulsar o financiar sus acciones. No has hablado de esto aún con nadie y no estás muy segura de cómo contactar con ellas.

Pero eso tendrá que ser tras las fiesta a la que te ha convocado Amapola Suzuki, Santa y empresaria. Se trata de la presentación de un proyecto de recogida de comida y proteínas para los niveles más desfavorecidos. Por fin un poco de luz en algo propuesto por una Santa. Sin embargo, conociendo lo podrido de este mundo, temes que Amapola sea un títere más de la función que tiene organizada el gobierno. No te sientes muy cómoda con ella, pero tu Madrina, la persona que te asesora, te ha recomendado que acudas a este evento. Al ser de carácter benéfico dará una buena imagen a tu carrera.

RELACIONES

Amapola Suzuki - La gente le quiere de verdad. Tal vez sólo por eso deberías darle una oportunidad.

Naoko Saito - Te desagrada cómo se entrega al desenfreno y a la fiestas. Llevas años intentando que se controle.

Ryuu Tamago - Es un hombre dulce en extremo. Admiras cómo cuida de las niñas del Orfanato Estatal.

Michi Morales - No sabes muy bien a qué se dedica, pero parece una Ibekusu comprometida de verdad con la sociedad.

CANON

Sobrevives a la tragedia

OBJETOS

Hierbas de meditación

ILIA WATANABE

«Como jueza de Ositolandia, he decidido que tendrás que pagar dos caramelos al día a la Casa de Ositos por destrozar su jardín— decías con una sonrisa mientras golpeabas la mesa con tu martillo de juguete—.

—Estoy segura de que esos ositos serán muy felices gracias a ti, Ilia.

—La casa para los ositos que no tienen mamá son muy importantes, para que les cuiden bien y sean felices. Y algún día puedan estar con otra mamá que no pueda tener ositos.

—Claro que sí, cariño— dijo tu madre conteniendo las lágrimas».

Siempre tuviste claro que llegarías a ser jueza, y aunque sacrificaste mucho guardas buenas amistades de tu tiempo de estudiante. Estas amigas después fueron muy importantes, tanto en lo laboral como en lo más personal, llegando a ser parte de tu familia. El gremio Jurídico para ti siempre ha sido como una segunda casa.

Con el correr de los años formasteis un hogar y asegurasteis vuestros ingresos y vuestro estatus. Eres una respetable jueza de Ciudad Kora y una más aún admirada madre, encarnando lo que el gobierno representa y fomenta: trabajo duro y familia. Todo gracias a tus preciosas ocho hijas. Ocho bonitas bendiciones, pero también ocho bocas que alimentar y cuidar: El amor es ilimitado pero no así el tiempo, y en 24 horas debes cuidar a tus niñas, a tus parejas, ser una buena jueza y descansar. Por suerte, tu núcleo familiar de cuatro personas adultas te da un apoyo incondicional.

Ha sido la condición de familia poliamorosa la que, sabes, te permite seguir ejerciendo. La falsa meritocracia que defiende el gobierno sólo sirve si va rodeada de biberones y chupetes, y hasta la fecha no has dado muestras de ser fértil. Gracias a tu núcleo familiar te has beneficiado de ascensos y aumentos de sueldo, pero no sabes cuánto tiempo podrás mantener esta situación. ¿Las vecinas sospecharán algo? ¿Deberías solicitar sesiones de incremento de fertilidad? ¿Y si arrastras a la familia a la ruina por llamar la atención sobre tu incapacidad?

RELACIONES

Amapola Suzuki - Sabes que oculta algo debajo de esa capa de ayuda desinteresada, pero no el qué.

Ryuu Tamago - Es el gestor del Orfanato Estatal. Es un hombre afable, aunque se enciende cuando habla del abandono infantil. Tienes envidia de su embarazo, a punto de concluir.

Michi Morales - Se ha convertido en la nueva sensación al bajar a los niveles trabajadores desde los Ibekusu. Parece muy inocente.

Morgan Luca - Te has enterado de que necesita un par de sellos en formularios para adquirir una nueva tecnología para su taller. Te sorprende que, dada su condición de Santa, no sepa que debería tener descendencia para conseguirlos.

MORGAN LUCA

«3, 2, 1 ¡A LOS MECHAS! ¡ESTO ES MECH MESSIER WARRIORS!» Esa voz distorsionada por la megafonía te acompañó durante muchos de los días de tu infancia. Como hija de una de las máximas representantes de la corporación Luca, no había enfrentamiento que te perudieses.

Sabías que querías dedicarte a ello. Los mecanismos de los mechas, el sentimiento de equipo, la competición, el afán de superación... Poco a poco fuiste aprendiendo los entresijos de ese mundo creado por el ORFI. Pasaste años cerca de los mejores equipos de la liga, empapándote de cada pequeña enseñanza que pudiesen aportar. Pero si algo llamaba tu atención era cómo una mole tan inmensa se movía tan rápido, así que tu familia movió los hilos para que acabaras dirigiendo tu propio laboratorio de motores. Tus deslumbrantes e innovadores diseños llevaron a tu equipo a lo más alto, y eso, supones, propició a que te nombraran Santa dentro del gremio Robótico y, como suele decirse, todo lo demás es historia.

Te han invitado para validar el proyecto de la señorita Amapola, seamos claras, para que una cara bonita y relevante en Ciudad Kora muestre su apoyo al proyecto. Sin embargo, no terminas de fiarte de esa versión, pues la señorita Amapola ya goza del respaldo y cariño de la ciudadanía. Crees que tal vez solo te usan como reclamo, pues es sabido que tus firmas de autógrafos forman colas kilométricas y que no hay koraní que no te reconozca. Pero, ¿y si hay algo que se te escapa?

Sea como fuere aprovecharás la ocasión para conseguir apoyo económico para el reacondicionamiento de tu laboratorio. Tantas horas trabajando en la mejora de los mecanismos pasan factura a tus instrumentos y maquinaria. Ensayo, prueba, error y vuelta a empezar, nadie dijo que lograr el mecha perfecto fuese fácil. Tu ensimismamiento ha provocado que tus habilidades sociales se hayan visto empeoradas con el paso del tiempo, y con ello que no te desenvuelvas bien en temas políticos. Que no te culpen, como ingeniera nunca has necesitado esas habilidades, pero parece que en esta ocasión tendrás que salir de tu zona de confort: Además de financiación para el mantenimiento, quieres conseguir permisos para un ordenador de alta capacidad que te haga los cálculos en segundos. Todo sea por llegar a la

Mech Messier Warriors interterritorial.

Es bien sabido que la MMW acumula adeptos en todo el territorio, con lo que cuentas con una genial baza para convencer a toda la gente que Amapola haya citado para apoyar su proyecto de recogida de comida y proteínas para los niveles más desfavorecidos. No te cabe duda. ¡La MMW interterritorial os espera!

RELACIONES

Amapola Suzuki - Algo te dice que antes que Santa esta mujer es empresaria.

Naoko Saito - Le has visto en alguna de las pocas reuniones a las que te han obligado asistir. Su técnica de hacer beber a los clientes no te parece muy ética.

Shinobu Lope - Esta camarera salvó tu última fiesta: lograste que se entretuviese contigo, y la charla que tuvisteis sobre las invitadas fue lo más interesante de la noche. Tal vez puedas repetir la jugada hoy.

NAOKO SAITO

Como heredera de las empresas Saito, has tenido que cumplir con la disciplina y expectativas de tu madre desde que eras pequeña. Tal vez por eso hayas explotado cualquier momento de diversión, y te hayas vuelto experta en volver casi cualquier ocasión en una fiesta. El ambiente distendido y el petit comité son tu fuerte, se te da bien relacionarte con la gente, hombres y mujeres por igual, todas caían rendidas a tus pies y bueno... Sobre tu cama. Sin embargo las reuniones sociales te cuestan un poco más. Son fiestas, sí, pero tienen ese tinte formal y, porqué no decirlo, de tejemaneje político, en el que no estás del todo cómoda. Por eso, si te dan a elegir prefieres cerrar tratos en privado con una copa en las manos en vez de en encorsetadas reuniones, y luego que se encarguen los abogados.

Bajo tu cargo se esperaba que el departamento fuera un ejemplo a seguir para el resto de la empresa, adscrita al gremio de Educación, y al enterarte de cómo una empleada de otra firma había sido degradada al hacerse públicos sus problemas al criar a su hija, decidiste que este sería tu caballo de batalla. Tu departamento sería un ejemplo modelo de familias felices. Salías con tus subordinadas de copas y dejabas que hablaran. Gracias a estas conversaciones encontraste una nueva fuente de información, una forma de mantener a tus subordinadas a raya y, de paso, ganarte el respeto sincero de tu madre.

Tu único desliz, si se puede considerar, fue hace tiempo con Amapola. Llevasteis los negocios un paso más allá, y en un momento de locura transitoria os planteasteis abandonar a vuestras respectivas familias y abandonar Mairan llevando con vosotras vuestras corporaciones fuera del territorio. Al final la relación terminó en buenos términos pero siempre que os veis existe esa recriminación privada y culpable entre risas.

De hecho, hace poco Amapola te ha invitado a una reunión social, alguno de sus proyectos benéficos. En esta ocasión tu madre te ha encargado que entables conversaciones con los principales representantes gremiales que se den cita, para conseguir una ayudita en vuestra actividad profesional.

RELACIONES

Amapola Suzuki - A veces pensarías que aún siente algo por ti, otras que juega contigo. Así y todo harías todo lo que esté en tu mano por ella.

Michi Morales - Ibekusu integrada en el Gremio de Alimentación y preocupada por obras sociales. Acaba de cumplir la mayoría de edad.

Sasha Fukui - Te sorprende ver a la mayor de la familia Fukui como parte del servicio. ¿Estará castigada por algo?

Essena Mori - Santa dedicada a promover un estilo de vida sano.

Ilia Watanabe - Jueza con especialización en ámbito familiar. Es encantadora, pero también inflexible cuando toma una idea.

NOA KAMIMOTO

Todo se fue a la mierda el día que contrataron a tu pequeña empresa adscrita al Gremio de Seguridad para obtener unos papeles de la corporación Rebiri. Vuestra contratista, un alto cargo del Gremio Administrativo, quería confirmar un tráfico de influencias en la concesión de la ampliación de la cúpula de la Gran Granja del Norte. El trabajo era simple: Entrar, localizar los documentos, hacer alguna foto y salir. No habría víctimas, no debía haber nadie allí, ni siquiera la seguridad interna era mucha.

El pero, y siempre hay un pero en una cagada de esta magnitud, fue que se declararon dos incendios simultáneos en el piso superior e inferior. ¿Casualidad? No lo crees, pero el hecho es que las puertas de los pisos afectados se bloquearon. Para cuando llegaron los cuerpos de bomberos y policía, os detuvieron antes incluso de desalojaros, sin que pudierais hacer nada. Armadas y sin una justificación plausible de porque estabais allí os encasquetaron cargos de incendio, atentado a la propiedad y espionaje industrial antes de poder levantar las manos. El Gremio de Seguridad ni siquiera intentó defenderos y acabaste en una celda antes de acabar la semana condenada a la mina y con tu reputación por los suelos.

Te dejaron una semana en aislamiento, esperando el traslado a la mina. Era un sitio del que no se salía, allí acaban las personas No Fértiles para que mueran, junto con las alborotadoras que no caben en la prisión y las fugitivas de la ley. Tu destino se reduciría a llevar una porra en el mejor de los casos o extraer el mineral en el peor, y en ese momento en el que te encontrabas venderías a tu madre por salir de allí. Porque aunque el gobierno promulgara la idea de que las mineras eran las heroínas de Mairan por su sacrificio, tú no tenías el coño para heroicidades: Las adalides del valor, como decían en la academia del Gremio, eran las primeras en caer.

Pero fuera del horario de visitas apareció tu letrada. Ofrecía un trabajo discreto, un secuestro sin víctimas en el que tú serías la líder. Entraríais como la seguridad del lugar, montaríais follón y saldríais, simple. Después borrón y cuenta nueva e incluso una prima económica. Eso o la mina y mejor que la mina, la muerte.

RELACIONES

Pau Gómez - Le has tenido que enseñar a apuntar y disparar. Todo apunta a que es otra víctima del sistema podrido de Mairan, realizando el trabajito para pagar alguna deuda.

Yasu - Maneja las armas con soltura y no le asustan. No sabes si es una Sukamu, una agente de confianza o las dos cosas, y es mejor no perderle el ojo hasta que te quedes tranquila.

Sora Yule - Parece la sombra de Yasu, asustada y desconfiada.

HABILIDADES

Disparo
Golpe
Inconsciente

OBJETOS

NERF
Manifiesto de Falsas Chikara
Guía de secuestradoras

PAU GÓMEZ

Tenías una vida sencilla, con la ambición justa para mantener a tu pequeño núcleo familiar compuesto por tu pareja y vuestras hijas. Tras tener a la primera de modo biológico habíais conseguido acceso al plan de adopción, y tu pareja y tú no habíais dudado un instante, deseosas de ofrecer un hogar a alguna niña necesitada. Pasasteis un par de años de exámenes, tests, revisiones médicas y avales laborales, hasta poder recibir en casa a la segunda de vuestras bendiciones. En tu caso, además, se coronó con un ascenso a Jefa de departamento de revisión, y su correspondiente aumento de salario, sustancial para el Gremio de Transporte. Vivíais en una nube.

Pusiste todo tu empeño en tu nuevo cargo, haciendo incluso horas extra no remuneradas. Una tarde de trabajo rutinario encontraste algo extraño: En las rutas de entrega de material que preparabais aparecían entreplantas de Ciudad Kora que estaban clausuradas por desuso. Tu compañera te insistió en que lo dejaras estar, pero avisaste a tu supervisora. Te interrogó durante horas, comprobando si alguien más sabía este fallo, y, por precaución, aseguraste que no. Te dejó ir, dándote las gracias y haciéndote repetir que no se lo contarías. Poco después empezó la pesadilla.

Regañinas continuas por pequeños fallos, recortes de sueldo por naderías, asignación de tareas irrelevantes... Incluso tus compañeras procuraban evitarte todo lo que podían. Hasta que te acusaron de manera formal de espionaje contra Mairan.

Habrías podido con el proceso judicial si no os hubiesen arrebatado a vuestras hijas, bajo una ley de protección a la menor.

Tu vida dio un vuelco y se fue por la alcantarilla. Despedida, divorciada... En unos pocos meses te viste en un tugurio de mala muerte bebiendo algo que tenía más de descongelante que de licor. Una de esas noches una mujer trajeada se sentó a tu lado y te dio detalle pormenorizado de tu vida pasada, para acabar ofreciéndote un trato para poder recuperarlo todo: tus hijas, tu pareja, tu trabajo. Su única condición era que debías hacer un trabajo un tanto violento. Se trataba de un secuestro en uno de los barrios altos de ciudad Kora con varias personalidades destacadas como invitadas. Una vez

aceptaste, te presentaron al resto del equipo y te enseñaron a disparar. Sólo esperas que la cosa salga bien, evitar muertes y escapar para poder olvidar de una vez esta pesadilla, así que intentarás crear vínculos de simpatía con las invitadas. Así será más sencillo que colaboren durante el secuestro.

RELACIONES

Noa Kamimoto - Es la líder del equipo. Parece muy profesional y os trata con algo de humanidad.

Yasu - Cumple todos los estereotipos que tenías de las sukamu y le desprecias en tu fuero interno. Sospechas que ha manipulado la munición que os han facilitado para la misión.

Sora Yule - Parece el perrito faldero de Yasu, pero por alguna razón te sientes a gusto cerca de ella.

Ryuu Tamago - Es el gestor del Orfanato Estatal. Su firma ha sido necesaria para la orden que te ha retirado la custodia de tus hijas.

HABILIDADES

Disparo
Golpe

OBJETOS

NERF
Guía de secuestradoras

RENÉ MINASHIGO

Tus primeros recuerdos son en el Orfanato Estatal. Sus habitaciones llenas de literas, ese olor a desinfectante por los pasillos, las Ayas con sus cuidados uniformes... La vida en el complejo estaba organizada casi al segundo, como si no quisieran dejarnos tiempo al aburrimiento. Al principio, supones que por no conocer nada más, eras feliz con lo que te daban: Amigas, comida y cuidados.

Pero las cosas cambiaron cuando empezaron a llegar a tus manos fanzines ilegales.

Estas publicaciones, hechas de un material basto y casi sin tratar, contaban realidades que el Orfanato no enseñaba: La falta de alimentos en las ciudades, las misteriosas desapariciones de huérfanas a lo largo de Mairan, las quejas generales de la población... Al tomar contacto con el exterior empezaste a comprender muchas de las actitudes estiradas de las Ayas, y empezaste a reaccionar ante las regañinas injustas que se llevaban otras niñas. Esto provocaba que fueses tú quien se llevara el castigo, pero, alenada por esos grupos de resistencia, preferías proteger a tus compañeras.

Poco a poco te ganaste una reputación. Las huérfanas que pretendían prosperar se apartaban de tu camino, las Ayas más estrictas disfrutaban dejándote en evidencia y tú comenzaste a editar tus propios fanzines sobre el Orfanato para enviarlos fuera.

Cuando ya mayor de edad te destinaron al nivel cementerio de Ciudad Kora como Limpiadora de Residuos, dentro del gremio de Sanidad, no fue una sorpresa. Un trabajo desagradable y mal pagado para alguien a quien no habían metido en cintura. Pero te dio más libertad para encontrar a la gente que de verdad te importaba.

Mientras las ciudadanas de bien acudían a los encuentros con las Santas o las oradoras, tú frecuentabas bares y casas de apuestas ilegales. Que acabases formando parte de Chikara era cuestión de tiempo, o como tú misma dices, «de pura necesidad».

No es algo que digas en alto, pero sabes que el llevar el apellido Minashigo, el mismo que lleva toda huérfana maireña, te condiciona para mal a la hora de tener mejores condiciones laborales. Que encontrar a tu familia biológica es imposible. Que estás sola en el mundo y tus amigas de Chikara son lo más preciado que tienes. Por eso, porque no tienes nada que perder, te has propuesto como voluntaria en cada acción panfletaria propuesta, y cuando Shinobu propuso hacer una reivindicación en la fiesta privada de una Santa te apuntaste sin pensarlo.

Sabes que con las invitadas de la fiesta no vas a lograr nada, pero si (antes de vuestra acción) pudieses convencer a algún miembro de la seguridad contratada, os sería más sencillo escapar después.

RELACIONES

Shinobu Lope - Alguien de fiar, te gusta mucho su entusiasmo, aunque a veces hay que ponerle freno.

Sasha Fukui - Crees que su familia no está al tanto de su actividad en Chikara, pero le respetas por arriesgar su posición.

Zuri Minami - Inseparable de Sasha, te parece muy tierno cómo cuida de ella.

Ryuu Tamago - El fante que gestiona el Orfanato Estatal. Presume de tener todo bajo control, pero deja a las Ayas demasiada manga ancha.

OBJETOS

Octavillas de Chikara

RYUU TAMAGO

Procedente de una familia dedicada a la sanidad y más en concreto a la pediatría, siempre has valorado la importancia de una vida de calidad para las niñas koraníes. Eso te llevó a ayudar desde bien joven en los cuidados de las niñas de tu entorno. A medida que pasaron los años fuiste profesionalizando más tu labor con la infancia. Fue el conocimiento de los abusos en los ya desaparecidos orfanatos civiles lo que te llevó a poner gran atención en el ámbito de la desprotección infantil. Estudiaste medicina y como no podía ser de otra forma te especializaste en pediatría, e invertiste mucho tiempo y esfuerzo en investigaciones sobre el apego y el maltrato a la infancia. Fueron tus concluyentes estudios los que hicieron que el gobierno pusiese atención en ti. Eras el candidato idóneo para llevar la gestión del Orfanato Estatal, incluido dentro del gremio de Sanidad.

La cita de hoy te interesa mucho, ya que supone una ayuda más para las niñas de Ciudad Kora. La recogida de comida y proteínas para los niveles más desfavorecidos es muy necesaria y de alta prioridad. Aún recuerdas las caritas de las niñas que llegaban al orfanato tras varios días sin comer. Siempre has tenido en buena estima a Amapola, y crees que su proyecto social es un gran avance para la ciudad e incluso la región. Desde que estás embarazada, en concreto en tu octavo mes de gestación, estás más preocupado aún si cabe por el bienestar de la infancia. Y por ello aprovecharás tu apoyo a Amapola para conseguir el suyo a favor de endurecer la ley de orfandad. Te hierve la sangre sólo de pensar en que las niñas puedan volver al hogar familiar, con esas madres y padres irresponsables que no supieron cuidarles.

Será tu último acto oficial como parte del gobierno koraní antes de disfrutar de tu baja de gestante. Cinco meses para disfrutar de la pequeña criatura que crece dentro de ti. Pero antes debes hacer acto de presencia y dar tu mayor apoyo a Amapola. Ella lo merece y las niñas también, al fin y al cabo son el futuro de la ciudad y quién mejor que el gobierno para cuidarles.

RELACIONES

Amapola Suzuki - Si sólo la mitad de la población maireña fuese tan entregada como esta Santa habríais solucionado muchos de vuestros problemas.

Michi Morales - Una Ibekusu recién independizada que cree saber qué es lo que necesita Mairan. Ya has visto varias como ella.

Essena Mori - No tienes muy claro a qué gremio pertenece, pero las niñas adoran sus consejos sobre moda y meditación. Entiendes que sea una Santa reconocida

Ilia Watanabe - Es el mejor modelo de Mairan: entregada a su trabajo en el juzgado y con tantas niñas en su núcleo familiar.

GUÍA DE CONTRADICCIONES

Actúa como si un dolor se centrara en la parte baja de tu abdomen de forma continuada durante uno o dos minutos.

Grita y quéjate dejando claro que estas en un estado avanzado del embarazo (8 meses).

Las narradoras te irán indicando cuándo se darán las contracciones, pero puedes simularlas ante situaciones de gran estrés.

SASHA FUKUI

Nunca has estado del todo cómoda con el lujo, las comodidades y los excesos de los niveles donde resides. ¡Y ni siquiera sois Ibekusu! Tener tanto con sólo un buen puesto dentro del gremio de Recursos Animales te parecía desmedido. No podías evitar pensar que había gente que lo pasaba mal, mientras tú disfrutabas de tu piscina. Siempre te aseguraban que todo se repartía y que se procuraba ayudar a las personas que tenían menos recursos, pero había algo que no te cuadraba.

Tu percepción cambió cuando la familia Minami se mudó desde los niveles más bajos. Llegaron como parte del servicio para mantener vuestra vida cómoda, pero su hija mayor, Zuri, tenía casi tu edad, y pasasteis vuestra infancia juntas. Fue ella quien te habló de la otra realidad, todo lo que no te contaron.

Zuri y tú os unisteis a Chikara, aunque a espaldas de vuestras familias. Apoyas en lo que puedes a su lucha, sobre todo ayuda económica y difusión, ya que consideras que son las compañeras de los niveles bajos de la cúpula quienes deben llevar la voz cantante. Pese a todo sientes que no haces lo suficiente. ¿Cómo apoyarles más sin protagonizar su lucha? Llevas días pensando en ello y, por si fuera poco, estás enamorada de Zuri y tienes la cabeza hecha un lío. No es nada nuevo, pero acabas de darte cuenta de que el cariño que le tienes escondía algo más que una bonita amistad, y no sabes cómo gestionarlo.

La cita de esta noche es muy importante para ellas, pues supondrá la mayor acción reivindicativa de la organización hasta el momento. Vuestras compañeras de Chikara estarán infiltradas como parte del servicio. Tú, como invitada, les ayudarás en todo lo posible durante la fiesta. Habrá gente de las zonas altas, de los gremios, del gobierno... Es una gran oportunidad para tratar de averiguar más sobre la implicación de quienes dirigen Ciudad Kora en todos los asuntos que desde siempre te preocupan.

RELACIONES

Amapola Suzuki - Te ha tomado como ahijada al ver tu preocupación por las ciudadanas. Te ha enseñado mucho de política social, pero sospechas que esconde algo turbio. Se nota cuando algo no le interesa.

Zuri Minami - Aunque la realidad no sea tan bonita como la mentira en la que vivías, le agradeces todo lo que te ha enseñado.

Shinobu Lope - Es una cabeza loca y sospechas que el día de mañana eso le pasará factura de alguna manera.

René Minashigo - Sus relatos sobre lo que ha vivido en el Orfanato te han marcado mucho. Te duele no poder aspirar a entrar en la gestión del lugar en un futuro y arreglarlo.

OBJETOS

Octavillas de Chikara

ESTADO FÍSICO

Alergia - Te han detectado alergia severa a ciertos componentes naturales. Puesto que es raro interactuar con ellos en Ciudad Kora, no te han prescrito nada, sólo que acudas a tu médico para que te administre un remedio en caso de sufrirla.

Se manifiesta con dificultad para respirar por obstrucción por mocos, hormigueo en los ojos y opresión en el pecho.

SHINOBU LOPE

Te criaste en uno de los niveles medios de la cúpula. Gozabas de un buen nivel de vida, sin grandes lujos pero sin pasar miseria, trabajando como requisito para mantener tu ritmo de vida. Empezaste en pequeños trabajos de camarera en tu zona, ganando poco a poco la experiencia que te llevó a tu puesto actual. Estabas muy emocionada y la ocasión no era para menos, el nivel Ibekusu te esperaba. Sin embargo, cada parte de aquel lugar te hacía sentir que ese no era tu sitio.

Pasaron los años, y entre fiestas y eventos fuiste adquiriendo mucha experiencia como camarera, dentro del gremio de Ocio. Pasas desapercibida en tu puesto, excepto cuando tus superiores deciden reafirmar su orgullo Ibekusu con lo que llaman bromitas. Por supuesto que fue muy importante su labor por las koraníes tras la Gran Crisis, pero ¿de verdad es necesaria tanta prepotencia y sentimiento de superioridad?

Un día mientras estabas acabando tu turno, de nuevo entre bromas de mal gusto, apareció una chica joven. Trataste de disimular tu cara de desagrado hacia tus superiores, pero ella ya se había fijado. Comentó que venía a informarse sobre cómo trabajar allí pero que viendo la situación tal vez cambiaba de idea. Cuando quisiste darte cuenta, la chica había desaparecido dejando en la barra una pequeña tarjeta. Fue entonces cuando supiste sobre Chikara. Empezaste a acudir a sus reuniones y asambleas, tomando parte activa en la lucha. Poco a poco fuiste desmontando las ideas que te habían inculcado desde pequeña. Todo ello te hizo entender por fin el porqué de aquella sensación de tu primer día en el nivel Ibekusu.

Trabajar como camarera para las altas esferas de ciudad Kora tiene sus ventajas, pues te permite tener acceso a cierta información. Fue así como te enteraste del acto de la señorita Amapola y de las personalidades que allí se darían cita. Un acto muy relevante en Ciudad Kora, la presentación de un proyecto de recogida de comida y proteínas para los niveles más desfavorecidos.

Dicen que la venganza es un plato que se sirve frío, así que esta vez su clauso les pasará factura. Se avecina una acción panfletaria como nunca se ha

visto. Tus habilidades de camarera fueron decisivas, y te llevaron a encabezar la acción, al proponer infiltraros como miembros del servicio. Ya se sabe, no te metas con quien prepara tu comida.

No sólo eso. Hasta que empiece la acción panfletaria podéis aprovechar para hablar con discreción con algunas invitadas, sembrando la semilla de que las leyes que defienden no son justas.

RELACIONES

Sasha Fukui - Algunas compañeras de Chikara desconfían de ella por ser casi Ibekusu, pero ha demostrado su lealtad.

Zuri Minami - En sus ojos pueden verse las penurias que pasó de joven en los niveles bajos. El gobierno le debe mucho.

Amapola Suzuki - Su encanto no es más que pura fachada: Le has visto en privado y es una verdadera arpía.

René Minashigo - Apoya muchas de tus propuestas y no parece tenerle miedo a nada.

HABILIDADES

Golpe

OBJETOS

Octavillas de Chikara
Discurso de Chikara

SORA YULE

Tu vida, tu pareja, tu trabajo en el Gremio de Administración. Todo era normal hasta el maldito día en que recibiste los dichosos resultados de tu test de fertilidad. En ellos se ratificaba lo que ya temías tras años intentando tener descendencia. Eras una persona No Fértil, una paria, una vergüenza para la sociedad que no podría perpetuar su legado. A partir de ese momento te podías ir olvidando de tu carrera, ascensos, mejoras sociales... Pero eso no fue lo peor. Poco a poco de forma sibilina te iban dando los peores trabajos, los que nadie quería hacer, te relegaban a tareas inferiores a tu cargo o te dejan semanas enteras sin ningún tipo de tarea con la que ocupar las horas. Incluso las pocas amistades a las que se lo contaste dejaron de llamarte.

En más de una ocasión tus compañeras o tus jefas te han mandado a hacer recados a los niveles inferiores. Al principio era para realizar trámites relacionados con tu trabajo, pero poco a poco todo se volvió más peligroso. Como contratar a gente para hacer trabajos que rozaban la ilegalidad o reunir pruebas de formas no del todo limpias. Además del evidente peligro inmediato que suponía realizar esas tareas, si te ocurriese algo estarías fuera de tu puesto físico de trabajo. Pero si no los hicieses tendrían una causa justificada para despedirte, si algún trabajo saliese mal tú serías la culpable. Tienes la certeza de que algo te va a acabar explotando en la cara cuando menos te lo esperes. Pero lo haces porque necesitas conseguir dinero.

En esas bajadas a los niveles inferiores conociste a Yasu, una mercenaria que te impone mucho respeto. No sabes muy bien si por miedo o por qué, pero le ayudaste con tu experiencia en la administración. Gracias a ti pudo cobrar un par de trabajos ya que a ella no tenía credenciales en la oficina bancaria. Un día, como muestra de confianza, te mostró todas las armas de fuego que tenía ocultas, y te enseñó a disparar con una de ellas. Empezasteis a hablar, y aunque no es muy abierta con su pasado no puedes evitar empatizar con ella. En una de esas charlas te ofreció un dinerito por un trabajo sencillo que según ella es entrar, hacer un poco de ruido, seguir las instrucciones de Noa, la líder del grupo, y salir. Aunque no estas muy segura, sí es cierto que el dinero te vendría bien, de modo que has decidido aceptar.

Una de las indicaciones que tienes es que, antes de que hagáis lo que sea

que tenéis mandado, entables contacto cercano con las invitadas. Así cuando os toque actuar estarán más tranquilas y generarán menos problemas.

RELACIONES

Noa Kamimoto - Parece que sabe lo que hace, y os lidera con firmeza. No da tanto miedo como Yasu y supones que eso es bueno.

Pau Gómez - Está tan perdida como tú. Quizás podría ser un apoyo en momentos de tensión.

Yasu - Maneja las armas con soltura y no le asustan. Te fías de ella para salir de esta sin mancharte las manos de sangre.

HABILIDADES

Golpe
Disparo

OBJETOS

NERF

YASU

«Quien baja a la mina, allí se queda».

Por muchos años que pasen las palabras de despedida de tu madre siguen frescas en tu memoria. No terminabas de comprender que aquel pequeño huerto, que tu padre tuvo que destruir frente a las autoridades, fuese suficiente como para condenarla a trabajos en la mina de hidrargiro. Ni que las vecinas os dejaran de hablar de la noche a la mañana, y que tu padre organizase una mudanza apenas una semana después. Decía que había que dejar atrás el bochorno y la vergüenza, que no recogierais apenas recuerdos. Furiosa porque quisieras borrar a tu madre como si nunca hubiese existido, decidiste que tú correrías una suerte parecida, y una noche te fuiste para no volver.

Evitar el radar del Orfanato no fue sencillo, pero cuanto más te acercabas a los bordes de la cúpula de Kora menos te preguntaban. Te las arreglaste para caerle simpática a las personas adecuadas, abandonaste tu apellido familiar y aprendiste que un arma solucionaba la mayoría de los problemas. De alguna manera lograste salir adelante.

Al contrario que otras sukamu nunca has formado parte de ninguna familia. Ha supuesto más riesgos pero también más libertad para elegir tus trabajos: desde traficante hasta asesina a sueldo, para particulares desesperadas o corporaciones con trabajos muy delicados. La variedad de tus encargos te ha permitido comprar varios privilegios al gobierno, como protección policial y avisos de redadas.

Si han valorado siempre algo de tus servicios es tu discreción, y por eso te escaman las condiciones de tu nuevo trabajo. Junto con otras mercenarias reclutadas debes realizar un secuestro en una fiesta, algo benéfico de los niveles superiores. Hasta ahí normal, incluso te han pedido que muestres en general un perfil bajo pero interactuando un poco con las invitadas, pero debes esperar a que tus compañeras de equipo se hagan pasar por Chikara para asumir el liderazgo. Después de asegurarte de que la prensa ha reportado que el secuestro ha sido organizado por Chikara, deberás convertir la escena en una matanza, incluyendo en la lista a tus compañeras.

Tu cliente es fiable y sabes que te podrá sacar sana y salva, pero te llama mucho la atención los detalles tan específicos.

RELACIONES

Amapola Suzuki - Es la anfitriona de la fiesta. Una de esas Santas que se creen que podrán ayudar a la gente con migajas.

Noa Kamimoto - Es la líder del equipo de mercenarias. Parece tener experiencia táctica, seguirás sus órdenes mientras sean razonables.

Pau Gómez - Apenas sabe apuntar con un arma, no entiendes cómo le han metido en el equipo. Tendrás que tener un ojo encima para que no os genere problemas.

Sora Yule - Se trata de una oficinista NF caída en desgracia. Hacía algunos trabajos para ti. Ya que le enseñaste a disparar en su momento le has apuntado en el equipo. Nadie notará su ausencia

HABILIDADES

Disparo
Localización (2)
Golpe

OBJETOS

NERF
Guía de secuestradoras

ZURI MINAMI

En los niveles más bajos de la cúpula la vida no era fácil: Hambre, mala sanidad, miseria... Era como si quisieran enterrar en vida y hundir más en el fondo de la cúpula la poca esperanza que os quedaba. Que nadie supiese de vosotras, que no hubiese perspectivas de mejora, sólo oscuridad.

Pero de alguna forma hubo algo de luz. Gracias a un providencial sorteo del gremio la familia Fukui os contrató como parte del servicio, pasando a vivir a partir de entonces en la zona más alta de la cúpula. Como una visión divina ahí estaba, con una mirada dulce y angelical, Sasha Fukui, la única hija de tan renombrada familia.

Aunque sin olvidar vuestras diferentes posiciones sociales, crecisteis juntas, conociendo cada detalle de la vida de la otra. Sasha te enseñó los lujos de la zona alta y su falta de vinculación con ellos. Por tu parte le hablaste de la dura vida en los niveles bajos, el hambre, la falta de recursos y la desesperanza. Con sólo nueve años tenías una madurez impropia de tu edad. Habías vivido mucho, mucho más de lo que cualquier niña tendría que haber visto, y todas tus experiencias en las zonas bajas fueron constituyendo tu carácter.

Aunque te separan años y kilómetros de esa realidad, nunca te olvidarás de ella y estás siempre al tanto de lo que ocurre. Tus amigas fueron organizándose para luchar contra toda la miseria que pasaban las clases bajas. Pese a la amargura de la situación, te alegraba ver que no habían perdido la fuerza que les caracterizaba. Fuiste viendo desde la distancia como Chikara iba tomando forma. No te querías quedar de brazos cruzados, tú también serías parte de ello. Hablaste con Sasha y como era habitual te apoyó, y de nuevo juntas avanzasteis un nuevo capítulo de vuestra vida.

Después de muchas pequeñas acciones, esta vez vuestro objetivo es la presentación del proyecto de recogida de alimentos y proteínas para los niveles desfavorecidos. Como parte de Chikara exigiréis un reparto justo de los alimentos, sin postureos sociales que sólo benefician a las ya privilegiadas. No sería la primera vez que parte de los fondos prometidos por esta gente finolis se pierden por el camino. Quién sabe si antes de vuestra acción podréis entablar conversación con alguna invitada, haciéndole reflexionar

sobre su papel en la sociedad.

Sasha, cuyo cariño y apoyo han crecido con el tiempo, se ha ofrecido a ayudar todo lo posible. Tú se lo agradeces desde el fondo de tu corazón, pero no quieres que la persona más importante en tu vida corra riesgos innecesarios: Intentarás protegerla a cualquier precio.

RELACIONES

Shinobu Lope - Envidias el arrojo que tiene, así que le apoyas en lo que puedes.

Sasha Fukui - La conexión que sientes con ella es muy fuerte, de la que sabes tienes sólo con una persona en la vida. Esperas que podáis pasar vuestra vida juntas, de alguna manera.

René Minashigo - En secreto sientes lástima por ella: Tú al menos has conocido a tu familia biológica.

HABILIDADES

Golpe

OBJETOS

Octavillas de Chikara

GUÍA DE MEDITACIÓN CONJUNTA PARA PRINCIPIANTES

Para ayudar a calmar los nervios y realinear los chakras en su sitio es necesario centrar la mente.

1. Las participantes deben adoptar una postura corporal adecuada: Sentadas en el suelo con las piernas estiradas o flexionadas, en una silla con la espalda recta... Cualquiera que sea cómoda y permita que la energía fluya.
2. La vista debe estar fija en un punto o, en el ejercicio ideal, la participante permanecerá con los ojos cerrados. Esto ayuda a la concentración.
3. Una principiante aún debe aprender a seguir su respiración natural, por lo que es recomendable que la maestra le marque un ritmo sosegado de inspiración y espiración.
4. Hay que imbuir la mente de imágenes mentales que propicien la relajación. La voz de la maestra debe guiar a sus pupilas a través de varias evocaciones: Olas que golpeen las rocas al ritmo de la respiración, una flor brotando...
5. Incluir hierbas aromáticas en la meditación, ya sea esparciéndolas alrededor o dándolas a oler, siempre ayuda a la relajación.
6. Un modelo de ejercicio puede ser alternar entre respiraciones simples y respiraciones con imágenes.
7. Las pautas se repetirán hasta que la maestra considere que las alumnas han conseguido una reordenación de chakras aceptable.
8. La maestra ayudará a salir del trance guiando unos sencillos estiramientos.

MATERIAL PARA IMPRIMIR

1. Discurso de la Señorita Amapola
2. Guía de meditación conjunta para principiantes
3. Manifiesto de Chikara
4. Guía de secuestradoras
5. Manifiesto de las falsas Chikara
6. Un modelo

DISCURSO DE LA SEÑORITA AMAPOLA

(Deja que las invitadas entren, haz las presentaciones y que hablen entre sí antes de dar el discurso. Dales como una media hora de disertación y procura que el ambiente se relaje para que se muestren dispuestas a donar el máximo dinero posible).

Buenos días a todas, intentaré ser breve, pero no prometo nada (risas).

Empresarias, Santas, miembros de importantes familias, del gobierno y representantes de los gremios. Todas estamos implicadas en balancear la situación social que vive nuestra ciudad. Sin nuestra colaboración sería imposible para gran número de núcleos familiares sobrevivir y poder criar de forma saludable a sus hijas.

Cuando donáis comida o colaboráis con nuestra iniciativa estáis dando una oportunidad a cada miembro del núcleo familiar de poder desarrollarse, mejorar, y esto en el fondo repercute en nuestra ciudad de forma indirecta, aumentando la seguridad en las calles, evitando el tráfico de alimentos en el mercado negro, permitiendo que las beneficiadas puedan trabajar más horas en los negocios generando una mayor riqueza en ellos y en el consumo... Lo que al final repercute en nosotras.

Cada aportación, del tipo que sea, por pequeña que parezca, nos da visibilidad, fuerza, mejora nuestra actitud, nuestra consciencia y eso repercute en cómo nos ven y en cómo somos.

Hoy os voy a dar a conocer un nuevo proyecto con el que pretendo recaudar una importante cantidad de alimento para las más desfavorecidas.

Por eso es importante que estéis aquí, y os agradezco desde el fondo de mi corazón que hayáis venido.

(comienza a aplaudir a la multitud, invitando a que todas se unan a la ovación)

GUÍA DE MEDITACIÓN CONJUNTA PARA PRINCIPIANTES

Para ayudar a calmar los nervios y realinear los chakras en su sitio es necesario centrar la mente.

1. Las participantes deben adoptar una postura corporal adecuada: Sentadas en el suelo con las piernas estiradas o flexionadas, en una silla con la espalda recta... Cualquiera que sea cómoda y permita que la energía fluya.
2. La vista debe estar fija en un punto o, en el ejercicio ideal, la participante permanecerá con los ojos cerrados. Esto ayuda a la concentración.
3. Una principiante aún debe aprender a seguir su respiración natural, por lo que es recomendable que la maestra le marque un ritmo sosegado de inspiración y espiración.
4. Hay que imbuir la mente de imágenes mentales que propicien la relajación. La voz de la maestra debe guiar a sus pupilas a través de varias evocaciones: Olas que golpeen las rocas al ritmo de la respiración, una flor brotando...
5. Un modelo de ejercicio puede ser alternar entre respiraciones simples y respiraciones con imágenes.
6. Las pautas se repetirán hasta que la maestra considere que las alumnas han conseguido una reordenación de chakras aceptable.
7. La maestra ayudará a salir del trance guiando unos sencillos estiramientos.

MANIFIESTO DE LAS FALSAS CHIKARA

(Este manifiesto os ayudará de cara a la policía cuando intenten neutralizar el secuestro. De vosotras depende cómo administrar la información e ir realizando las diferentes reivindicaciones).

Nosotras, en nombre de **Chikara**, representantes de la unión y solidaridad de las ciudadanas más desfavorecidas de Mairan declaramos que:

El gobierno, quien dice hacer todo por el bien de las ciudadanas de Mairan, se ha quedado de brazos cruzados mientras en las zonas más humildes de todas las ciudades su pueblo sufre por la falta de comida, medicamentos y energía. Frente a este desamparo nos hemos unido para ayudarnos, para protestar y para pedir que nos traten con dignidad. ¿Pero qué se puede hacer contra unas leyes que nos marcan como parias y criminales, contra un sistema de castas que oprime a las más humildes, contra un gobierno que no negocia, sino que sólo lanza toda su fuerza bruta contra nosotras?

Después de innumerables acciones y peticiones sin efecto, hemos comprendido que el tiempo de las protestas pacíficas se acabó. Nos hemos visto obligadas a tomar acciones más contundentes para que el gobierno escuche de una vez la voz del pueblo. No tiene sentido explicarles cosas correctas a las personas erróneas.

Tenemos en nuestro poder a las siguientes personas relacionadas con el gobierno: las Santas **Amapola Suzuki**, **Morgan Luca** y **Essena Mori**, la empresaria **Naoko Saito**, la Ibekusu **Michi Morales**, la jueza **Ilia Watanabe** y el gestor del Orfanato Estatal **Ryuu Tamago**.

Nuestras exigencias son las siguientes:

- Queremos un reparto de alimentos y medicamentos de primera necesidad a las ciudadanas pobres, a realizar de forma prioritaria de aquí a tres días.
- Liberalizar el sector de la información para una prensa libre.
- Juicios justos, garantizados por observadoras del ORFI, contra la Presidenta, las representantes gubernamentales y las principales líderes de los gremios, en calidad de asesinas intelectuales de la población maireña al negarles los derechos básicos.

- Que Chikara tenga voz y voto en las decisiones políticas de la Cámara de Decisiones y poder para poder velar por el bienestar de las clases humildes.
- La liberación de todas las compañeras arrestadas en las últimas semanas.
- Un fondo social creado con el pago del 10% de los beneficios de todos los gremios, bajo el control de Chikara. Así nos aseguraremos de que sea bien repartido.
- Por último, queremos que el ORFI garantice la plena amnistía para las componentes de Chikara que hemos sido obligadas a tomar esta acción.

Ahora le toca al gobierno decidir si quiere o no negociar. Si desoye nuestras exigencias o trata de hacer cualquier acción violenta contra nosotras, no nos haremos responsables del destino que corran las personas que se encuentran bajo nuestra custodia. ¡Chikara!

MANIFIESTO DE CHIKARA

(Un buen momento para intervenir es cuando Amapola se decida a dar el discurso que sabéis tiene preparado, entre acusaciones de ser una mentirosa y haber cometido fraude y expolio a Mairan)

Somos Chikara, grupo vecinal y reivindicativo del territorio Mairan. Boicoteamos este acto en nombre de todas aquellas personas que no tienen oportunidades y han sido abandonadas por el sistema.

Queremos denunciar a la Santa Amapola, títere del sistema opresor, Santa prefabricada, agente de status quo, por mentir a todas sus colaboradoras y patrocinadoras, por la hipocresía que sus declaraciones destilan y por desviar fondos a sus cuentas privadas con el único fin de enriquecerse. Sus actos solo provocan el enquistamiento del sistema, el hambre crónica de las clases más desfavorecidas, el tráfico de influencias y favores, crear redes clientelares para las llamadas Santas y sus colaboradoras. Su sistema de donación de alimentos es ineficaz y lo único que consigue es poner parches en un sistema que: necesita una reforma audaz, y un cambio sociopolítico de raíz, y un mejor reparto de la riqueza.

Somos Chikara, somos el pueblo.

ALIMENTOS

PARA
TODAS

POR UN REPARTO
JUSTO
✚