

# Edo

(por Mario Nauzet García Hernández)

Antiguas alianzas que traspasan los mares citan a Luka Molinero en Tokio, la ciudad del este. Luka, incapaz de obrar magia alguna, confía en sus contactos y amistades en respuesta a la llamada de sus viejos amigos en Japón.

Donde, tras varios amaneceres, el señor Yaskawa, principal líder de la Capilla Y.E.C., parece no haber vuelto a casa. Todos desconocen su paradero, y ninguno se percató tampoco de su demencia. Una locura le acompañaría desde que ideó su videojuego, con el que mejoraría la vida de sus tres hijas. La elaboración de este “pasatiempo” ha llamado la atención de amigos y enemigos de Yaskawa, que ahora quieren tenerle bajo su control. No obstante, todos han tardado en descubrir que es imposible dominar este proyecto o a su creador. Bajo la línea que separa voluntad y realidad se encuentra una de las hijas de Yaskawa, Trailblazer, que oculta su naturaleza robótica a todos para demostrarles una vez más que la máquina no es el medio sino el fin, aliándose con el bando tecnócrata en secreto.

“La urbe digital del este abarca inmensidades caprichosas tan complejas como el firmamento, mas el sabio dominio del entorno terminará este rompecabezas. ¿Quieres guardar antes de continuar?”

## Instrucciones, contexto y estructura:

Esta campaña está pensada para jugadores que interpretarán Magos que pueden pertenecer a cualquier Tradición sin restricciones. Los personajes de los jugadores deben saber idealmente inglés y japonés. Con el ánimo de que los jugadores y el narrador disfruten de cada parte de esta aventura vemos necesario comentar algunos aspectos:

En cuanto a la redacción, podremos encontrar que el apartado de NOTAS tendrá en cuenta todo aquello relacionado con misiones secundarias o apartados que se pueden incluir directamente en la narración (introducidos con este símbolo “●”), notas para el narrador y, en general, ayudas ante situaciones adversas. Por otro lado, cada escena tiene un nombre subrayado y en negrita en ocasiones veremos extensiones o aclaraciones de estas en un párrafo con un título **en negrita**. Durante la historia se podrán ver apartados en *cursiva*, esto indica que el texto puede leerse de manera muy o casi literal en un diálogo con los personajes con los que interactúan los jugadores. Lo que está entre paréntesis no vemos pertinente compartirlo con los jugadores, si lo haces revísalo previamente. Al final de la aventura hay un apartado con información sobre la historia. Hemos tratado de describir las escenas, misiones y apartados con términos sencillos para simplificar el seguimiento de la narración.

Algunos trasfondos en esta aventura podrían ser difíciles de tener en cuenta, especialmente si los jugadores vienen de la aventura en México “**Puebla de los Ángeles**”. Trata de justificar de alguna manera que puedan tener acceso a estos trasfondos (un acceso mágico podría llevar al jugador de vuelta a su Sanctum o Capilla, por ejemplo), generalmente un jugador quedará decepcionado al enterarse de que ha gastado puntos de creación de personajes en algo que no podrá usar, por otro lado, si lo ves necesario, ofrécele un cambio temporal en los puntos de trasfondo donde pueda sustituirlo por otro con el que estés de acuerdo (un contacto regional por otro, por ejemplo). Gran parte de esta aventura se lleva a cabo en las zonas umbrales relacionadas con la Red Digital y el espacio exterior. Sin embargo, no hemos tenido en cuenta el uso de la Esfera Datos. Los narradores tendrán que diseñar estrategias para introducir esta Esfera si lo desean. Los jugadores estarán de visita en Japón acompañando a **Luka Molinero** a afrontar las dificultades de lo que pueda surgir. En esta aventura esa la Umbra de Tokio la forma un mundo umbral conocido como La Red. Recuerda que al ser una narrativa de Mago aceptaremos e introduciremos los términos “espíritus” y “alienígenas”, que serán tratados por igual. Esta diferenciación se llevará a cabo en toda la narración dependiendo de la naturaleza de los magos de los jugadores. Se recomienda el uso de las expansiones “el libro de los secretos 20 aniversario” y de “¿cómo haces eso? 20 aniversario” para esta aventura.

Ten en cuenta que, aunque los japoneses mantengan sus tradiciones a la hora de tratar con respeto a los mayores y saluden, den las gracias y pidan por favor con su conocida reverencia, muchos japoneses conocen y tienen en cuenta las costumbres occidentales. Es importante aclarar que Los japoneses no tienen una cultura racista, pero sí es cierto que su sociedad asume una actitud generalizada más humilde y disciplinada que otras culturas occidentales u orientales, esta actitud se manifiesta a la hora de interactuar con extranjeros. Un japonés podría cambiar de calle asumiendo que al no conocer un idioma extranjero provocaría una situación de descontento con un extranjero, por ejemplo. Aunque la sociedad actual más juvenil de Japón no posee estas características, pues es un asunto que ha cambiado con las generaciones.

# Edo

*Ala norte del cruce de Shibuya, Tokio, Japón cualquier día de un año posterior al 2013.*

*Más de 12.000 Km en avión y un Jet lag flipante separan a Luka Molinero y todos sus acompañantes de México, donde empezó todo. Parece mentira como hace menos de un centenar de años la realidad permitiera al hombre gobernar y moldear los cielos desplegando sus alas de metal, alcanzando distancias inmediatas. Hace un tiempo solo las artes más exquisitas trazaban sus rumbos por las estrellas, que ahora observan al hombre con más respeto.*

*Luka maldice su incapacidad de hacer magia sin parar, como un adicto sin su droga, parece hundirse en un sin-vivir, las pesadillas y el delirio lo atormentan desde hace días por ello según cuenta. Un taxi os recoge en el aeropuerto, dejándoos en pleno centro. Para los que nunca la habéis pisado, Tokio es una de aquellas experiencias que ya podéis decir haber cumplido, sus gentes, la cortesía y costumbres son realmente fascinantes demostrando que en la dimensión del homo sapiens aún hay rincones que evocan sensaciones únicas. Para los que ya habéis estado, sabéis de sobra que no cualquiera sobrevive en Tokio y que no todo el mundo está hecho para pasar por su aro, los peligros acechan en cada esquina y son cada vez más imperceptibles.*

*Os aproximáis a la ubicación que le han facilitado los Adeptos Virtuales a Luka. El sol se esconde entre las nubes y una brisa helada enfría vuestra conexión mística con el mundo, que parece no parar de recibir interferencias. El señor del quiosco de enfrente os mira y os pide que os acerquéis.*

## 1 Drones

Se presenta simplemente como “Nii” (Humano Despierto trabajador vigilante de Yaskawa y de otras Capillas), si los personajes no parecen asiáticos les corregirá varias veces de forma impertinente para que pronuncien bien las 2 “i” de su nombre para luego susurrar en japonés “pero, ¿qué vienen buscando estos magos extranjeros?”. Digan lo que digan los jugadores, Nii les pedirá que a quien quiera que estén buscando no lo podrán ver hasta que no encuentren sus drones perdidos. Por lo visto, Nii estaba utilizando uno de sus drones para perseguir a su mascota Neko llamada “Miku” (el collar del gato tiene un pequeño dibujo de la artista digital **Hatsune Miku**), pero estos días se ha alejado mucho de casa y sentía curiosidad por saber a dónde se iba, así que la persiguió con uno de sus drones, el problema es que la terminó perdiendo y luego cuando su gata volvió mandó otro dron a buscar el primero, pero este segundo dron se quedó sin baterías, luego se enfureció y de la rabia rompió el circuito del mando y el mando en sí. Luka invitará a los jugadores a ayudarlo, dirá que *podría trabajar para la capilla, lo mejor es que le ayudemos con lo que pide*. Los jugadores tendrán que buscar en las afueras de la ciudad (Nii les dará la dirección del lugar específico por el que recuerda haber perdido sus drones) los drones que estaba manejando. Para ello les facilitará el mando desde el que los dirigía que, aunque tiene pilas, no parece funcionar. Los jugadores podrán tratar de percibir la trayectoria del dron usando sus Esferas o incluso arreglar el mando para revelar la ubicación del dron. -Los jugadores encontrarán el **primer dron** en una chatarrería, un niño de la calle de las afueras se lo ha encontrado y trata de venderlo o intercambiarlo. Los jugadores pueden cambiárselo por dinero o usar alguna artimaña, pues el niño es muy inteligente y no querrá desprenderse de su juguete, tratará de engañarles. -El **segundo dron** estará perdido entre la maleza del campo y unas alcantarillas. Una de las ratas gigantes del área se lo llevó porque el dron tenía un trozo de comida enganchado. Los jugadores pueden optar por tratar de atrapar a la rata, que no andará lejos, pero será muy veloz. Cuando vuelvan Nii regalará a los jugadores un par de Balas táser (pág. 454 del M20) de su quiosco si encuentran sus dos drones en perfecto estado o un spray de pimienta (para que se defiendan en la calle) si por algún motivo no traen los dos drones en condiciones.

- (aquí puedes introducir la misión secundaria)

Tras esta escena aparecerá **Uno Doi** (Despierto, no-mago) que se presentará como el responsable de las hermanas del **Señor Yaskawa** de Yaskawa Electronic Corporation, innovación en ingeniería mecatrónica y robótica industrial. Uno doi les dirá en inglés o japonés que *no entiende por qué han optado por ayudar a Nii, que siempre está entreteniéndolo a los magos que vienen de visita. Lleva aquí toda su vida y se entera más que cualquier otro de las nuevas de la ciudad, pero le encanta parlotear, es un bromista*. En cualquier caso, lamenta haberles hecho pasar por este mal trago y les ruega que le acompañen al restaurante **Robot Restaurant** donde les comentará más cómodamente lo que sucede. Por el camino les preguntará si han tenido muchas dificultades para llegar a la ciudad, cómo ha sido el vuelo.

## NOTAS:

- **Comics:** Si quieres introducir otra misión secundaria haz que cuando los jugadores regresen después de haber encontrado el dron Nii no esté en su puesto. Luka les ayudará en todo momento a discernir qué puede suceder si la situación no queda clara. Los jugadores verán varias revistas y periódicos colocados de manera estratégica en una perspectiva concreta para revelarles un mensaje “**Shōnen Jump**” (los jugadores no lo averiguarán hasta que le encuentren, pero Nii sufre una maldición que le obliga a viajar por las revistas de comic Weekly Shōnen Jump por un mal encuentro con un mago en la ciudad, al descubrir que era fan incondicional de esta revista lo condenó a pasear por sus carátulas hasta que alguien lo rescatara si salía de su estanco). Los jugadores tendrán que buscar por los alrededores a gente que esté leyendo esta revista y conseguir arrebatarles sus ejemplares de alguna manera en el que podría estar Nii (saltará de una a otra hasta que los jugadores consigan encontrarle). La dificultad se notará cuando perciban que en Shibuya la gente se mueve muy rápido y enseguida cualquiera puede irse rápidamente (cabe la posibilidad de que algún espíritu haya visto algo. Entropía ayudará mucho. Fuerzas perseguirá el aroma de quiénes pasaron por el quiosco a comprar, Materia buscará coincidencias en lo que lleva la gente encima, Mente seguirá un hilo conductor según una ilusión conjunta por esa revista, Cardinal revelará aquellas por las que Nii se habrá movido). Los jugadores recibirán como recompensa un ejemplar de la Weekly Shōnen Jump y les dirá que pueden ponerse en contacto con él siempre que necesiten saber lo que sea (tiene conocimientos de la Red Digital, personas de Tokio y está siempre al día en todo a nivel mundial), que él está al día en todo (adquiriendo un nuevo Contacto) manifestándose a través del interior de la revista. Esta misión desbloquea la posibilidad de comprarle y venderle “objetos especiales” (Talismanes, Grimorios, Amuletos, etc.).

## 2 Robot Restaurant

Los jugadores llegan a un restaurante llamado “**Robot Restaurant**”. Los jugadores observarán cómo allí hay varios grupos de familias y jóvenes almorzando y varios robots sirviendo la comida. Además, verán actuar a varios humanos junto con estos robots (adaptados a la creencia humana) en espectáculos de luz y sonido casi igual que en una discoteca. La música es muy rítmica y melódica, parecida a las de los famosos grupos de pop japoneses. Hay distintas funciones en distintas salas y habrá mucha actividad, algunas de las funciones son muy simples (cumpliendo con los estereotipos clásicos de los robots) y otros más increíbles (rozando la creencia paradójica). Los jugadores subirán a la planta alta del restaurante siguiendo a Uno Doi, que dejará que los jugadores se dejen maravillar momentáneamente por el encanto del restaurante de la planta baja. La planta alta tendrá una apariencia moderna con LED, máquinas expendedoras y algunos objetos de exposición (paneles de información sobre el origen de la robótica y pequeños y graciosos “bots” de exposición). En esta planta una tirada de Percepción revelará a dos chicas discutiendo en japonés de fondo (se dicen que “todas tienen que ser responsables con lo que está pasando y no dedicarse a holgazanear”). Uno Doi entrará en la puerta desde la que se escucharán las discusiones y les pedirá que le disculpen unos segundos. Los jugadores habrán logrado ver en cualquier caso a Trailblazer (que siempre lleva su mochila puesta, y a la que llaman así por ser la primera en enterarse siempre de todo y la más innovadora. Recuerda que en realidad ella es un robot muy bien fabricado, trata de ocultar este aspecto en ella, pero a la vez se consiente si algún jugador usa alguna artimaña contra ella) y Screentime (llamada así por estar pegada a la pantalla, llevará siempre sus gafas con las que percibe la Red Digital continuamente parecidas a las Ciervilentes pág. 653 del M20) discutiendo con su hermana Snowflakes (a la que llaman así por lo “enclenque” que es).

Screentime le dirá a Luka que está muy contenta de verle y le saludará en japonés. Luego Luka introducirá a los jugadores en inglés. Screentime se mostrará extremadamente cortés y amable con los jugadores llevándoles a su Capilla a través de una entrada secreta (donde un mapa virtual se desplegará y verán como Screentime selecciona las galaxias más cercanas a la vía láctea en un orden concreto, en forma de código, tras lo cual se levantará una pared). Screentime les preguntará a los jugadores por su experiencia en Japón hasta ahora, lamentará los inconvenientes con los que se hayan topado si es que hubo alguno y dirá que la capilla tiene mucha suerte por tenerlos esta tarde con ellos. Si los jugadores tienen **Fama** o **Influencia** puede que Screentime los reconozca y les pida discreción para lo que les tiene que proponer. Los jugadores llegarán a **Y.E.C. (Yaskawa Electronic Corporation)** Screentime les presentará allí a sus hermanas, Snowflakes será especialmente tímida y estará un poco ausente durante la presentación y abandonará al grupo de jugadores cuando termina de presentarse (a no ser que los jugadores tengan **Fama** o **Influencia**). Luego serán Screentime y Uno Doi los que informen a los jugadores de que los tecnócratas han raptado al padre de las chicas, al señor Yaskawa, líder de esta Capilla, contándole lo que ha sucedido **Últimamente**.

**Últimamente:** *Mi padre en realidad se pasaba horas fuera de la Capilla. Todos pasamos siempre mucho tiempo aquí, trabajando e inmersos en nuevos proyectos. Nuestra familia está envuelta en múltiples proyectos, mi padre se encargaba de los más importantes, sus hijas nos encargábamos de la formación. No sé si lo sabéis, pero muchos de los mejores Tecnomagos de otras regiones de Japón y del mundo entero visitan nuestras páginas o simplemente invierten muchos recursos en recorrer grandes distancias para visitar nuestra Capilla y aprender todo lo que pueden de nuestras innovaciones, especialmente sobre robótica. Todo iba bien, siempre hemos tenido muchísimo cuidado con que nuestros proyectos no eclipsaran la influencia de la Tecnocracia. Nuestro objetivo real siempre ha sido la innovación y la formación de nuestros magos. No solemos implicarnos en proyectos de infiltración tan arriesgados. Sin embargo, últimamente mi padre andaba trabajando en el **Laboratorio S7** (Sanctum), su laboratorio personal en el sótano de casa en uno de sus proyectos secretos. Mi padre se refería a él como “el duendecillo de su cabeza”, decía que una noche se levantó con una vocecilla que no paraba de susurrarle ideas. Mi padre jamás dejaba entrar en su laboratorio a nadie. Pero es normal, todos entendemos esa sensación, cuando cualquiera viene y no presta atención a tus proyectos y encima no para de toquetearlo todo y hacer preguntas estúpidas, así no puedes tener la mente clara para lo que tienes que hacer. Todos tenemos nuestras propias investigaciones, mi padre siempre nos dejó claro que no quería límites en nuestro conocimiento, pero siempre nos pedía que fuéramos cautas con nuestro avance y el alcance e implicación de nuestras investigaciones personales. Así que, al fin y al cabo, todos nosotros pasamos días enteros envueltos en proyectos, reuniones, clases, etc. pero al final del día siempre terminábamos reuniéndonos y comentando nuestros avances, y mi padre llevaba semanas sin pasarse, de hecho, conforme hablábamos, nos dábamos cuenta de que en realidad hacía días que nadie lo veía. Vosotros no lo conocéis, mi padre nunca haría algo así, no tiraría por la borda de este modo todos sus proyectos si este no fuera importante. Creemos que ha tenido que ser **B-Negative**. B-Negative ha acechado a esta Capilla desde que mi hermana, Snowflakes, se saltó el protocolo de seguridad de la Capilla delatándonos, aunque hemos conseguido camuflarnos de nuevo, nos acecha desde entonces (Screentime no sabe de dónde viene el nombre de este tecnócrata). Los tecnócratas de Japón son los más peligrosos de todos. Su tecnología va más allá de lo que se puede encontrar en otras ciudades del mundo. Jamás te dejarán tranquilo si consiguen dar contigo, muchas veces hay que ser más listos que ellos.*

Creemos que su desaparición está relacionada con la desaparición de varios oficinistas Durmientes de Tokio estos últimos días a causa de un videojuego. Trailblazer se está encargando del asunto de nuestro padre mientras Screentime dirige la empresa Yaskawa Electronic Corporation y Uno Doi supervisa el restaurante. Si los jugadores le preguntan a Screentime qué proyectos lleva a cabo ella o sus hermanas, les dirá que está investigando los límites entre la visión de la realidad virtual, la percepción de la Red Digital y la conexión entre los datos espaciales.

- (Si quieres haz que nadie haya accedido al laboratorio, haz que se realice la misión secundaria **Código**).

**Laboratorio:** (Si has decidido no hacer la misión **Código** Screentime les dirá que no halló allí pistas que revelaran el paradero de su padre, solo que parece que se extrajo cierta información). Si le piden acceder al laboratorio de su padre Screentime les acompañará personalmente a este (realmente los jugadores en este laboratorio no hallarán respuestas). Allí encontrarán viejos proyectos como “anotaciones, fotos e información sobre el próximo congreso internacional de robótica colaborativa **WeAreCOBOTS**”, “anotaciones, maquetas y miniaturas a diferentes escalas del diseño del robot gigante para las próximas olimpiadas”. Un análisis de los discos duros de los sistemas del laboratorio confirmará varios vaciados recientes de información, sin fecha de registro.

Posteriormente Screentime pedirá a los jugadores que *acompañen a una compañera suya llamada **Dark Clefari** (Tecnomaga) a la Red Digital para que la protejan por lo que pueda pasar, pues ahora que su padre ha desaparecido la situación es realmente incierta y un tanto insegura.* Screentime hará saber a los jugadores que *para visitar “el otro lado de Tokio” deberán descargarse una app llamada “**Safespace**” (que funcionaría de manera similar a **Google Lens** desde el móvil) que es muy intuitiva de usar y que tendrán que usar para perseguir a un “espíritu” o una “quimera digital” en forma de colibrí que tendrán que seguir para mostrarles el acceso más cercano y seguro para acceder a la Red en todo momento (recuerda que la Red es parte de la Umbra, aunque, a pesar de ello, esta app solo les guiará para accesos dentro de la Red y no a otros sitios de la Umbra).* Dirá a los jugadores de *acompañarla a una reunión secreta en el café-spa de la Red para hablar más sobre la desaparición de su padre.* En este caso llevarán a los jugadores a una sala donde los conectarán a unas camillas electrónicas para acceder a la Red digital (si los jugadores por cualquier motivo se niegan no podrán acceder a la siguiente escena retrasando la narración). Por el camino les dirá que *Dark Clefari la esperará a ella y no a los jugadores, así que les pedirá que le digan a Dark Clefari lo que sucedió con su padre y que pronto se verán.*

- Si los jugadores en algún momento quieren hablar con Snowflakes accederán a la misión **Estrella**.

NOTAS: Si algún jugador descubre la naturaleza de Trailblazer, esta podría darse cuenta y pedirá a los jugadores que guarden el secreto, pues esto la avergonzaría frente a sus hermanas, evitará decirles que fue su padre quien la diseñó.

- **Código:** Si quieres que entrar al laboratorio del señor Yaskawa sea más difícil introduce un código que tengan que averiguar de una forma simbólica. Screentime les hará saber que su padre cambiaba cada tanto la contraseña. Puedes hacer que los jugadores se encuentren en el elegante y minimalista dormitorio del señor Yaskawa su cuaderno de sueños. Con él descubrirán que, a pesar de ser un Adepto virtual, el señor Yaskawa, como todo ser humano, prestaba especial atención y sentía una especial curiosidad por sus sueños. Los jugadores no tendrán tiempo de descifrar el contenido del cuaderno, pues una máquina estropeada interceptará el cuaderno guardándolo en los sistemas de tuberías ocultos del edificio. Los jugadores deberán comunicarse con el espíritu/virus informático “**Zashiki warashi**” (un antiguo espíritu japonés en forma de niño que cuida y protege de algunos hogares). Screentime les dirá que librarse de él será imposible, pues lleva mucho tiempo burlando los sistemas y solo una compleja codificación lo hará desaparecer. Los jugadores deben ingeniárselas para conseguir el cuaderno de cualquier forma que elijan (usando un mapa con el sistema de domótica del recinto o comunicándose con el virus/espíritu) para interpretar el código oculto en la descripción y los dibujos de los sueños del cuaderno de sueños. Este código son 4 números sacados de una frase en japonés que a duras penas se puede discernir entre la descripción y los dibujos descritos “el nacido muerto [43] es el resultado nulo [0] de nuestro sufrimiento [9]” (esto se debe a que la pronunciación de las palabras “sufrimiento” y “nacido muerto” son similares a los números “9” y “43” respectivamente). Si consiguen burlar al Zashiki warashi este desaparecerá ayudando opcionalmente en algún otro momento interesante cuando los jugadores estén en este lugar y/o dejando caer su linterna tradicional (que, aunque en un principio sea de efimería espiritual, se convertirá en una linterna japonesa tradicional) que podrá indicar a otros espíritus a encontrar un camino más claro con mayor facilidad (reduciendo la dificultad cuando utilicen Sentir tronchas, pág. 404 del M20). Un efecto que igual prefieras que posean los jugadores a través de este objeto.

- **Estrella:** Esta misión secundaria puede resolverse con un uso parcial de la magia. Si los jugadores tienen **Estatus, Fama, Influencia o Contactos** (adecuados a este contexto) podrán incluir estas puntuaciones como dados extra en las tiradas de interacción social, pues estos trasfondos intervienen el proceso de tener éxito. Si los jugadores tienen el trasfondo **Identidad alternativa** o **Arcano** tendrán que restar la cantidad de dados equivalente a sus puntuaciones en estos trasfondos en las tiradas de interacción social pues estos trasfondos contradicen lo que pretende esta misión secundaria. Snowflakes les dirá que ella no es demasiado aficionada a la robótica pero que siempre le han encantado los programas de canto, “The Karaoke Battle” “Sing What Happens” o “NHK Nodo Jiman” en los que le encantaría participar. Si los jugadores la ayudan seguirán estos pasos:

- 1 Tendrán que llamar a un número de teléfono del programa “The Voice” y realizar una tirada de Carisma que los pondrá en una lista y les dirá que tendrán que asistir en 2 semanas junto con unas 9.000 personas más para presentarse ante los jueces (esta parte no será televisada). Si los jugadores tuvieron varios éxitos habrán caído muy bien y les facilitarán el nombre del secretario del programa y su perfil en Instagram por si quieren contactarle. Si los jugadores quieren esperar dos semanas habrán fracasado en esta misión (tardarán demasiado y Snowflakes no estará interesada en participar tras lo sucedido con su padre).
- 2 Si los jugadores quieren acelerar el proceso deberán contactar con el secretario del programa “The Voice” con el que les será difícil hablar, pues su Instagram es contestado por un bot que les guiará torpemente por otras redes sociales (Facebook, Twitter, Snapchat, etc.) sin ponerles en contacto con nadie. Quizá el uso de una Esfera o una tirada de Carisma consiga superar esta barrera.
- 3 Los jugadores por fin podrán llamar por teléfono a **Mochizuki Natsu**, quien les dará una cita para dentro de 2 días, y les avisará de que tendrán que pasar una prueba junto a un estricto jurado de canto profesional.
- 4 Los jugadores tendrán que ayudar a Snowflakes a ensayar en su tiempo libre. Si los jugadores tienen una **Herencia** podrán ayudar a ensayar a Snowflakes con mayor efectividad, puesto que el tiempo jugará a su favor dentro de la Herencia, yendo a penas más rápido que en la realidad Material. Los jugadores pronto se darán cuenta de que, por más que insistan o la ayuden, Snowflakes no tiene talento para el canto, a pesar de que se lo digan ella insistirá en que la ayuden solo a acceder al concurso.
- 5 El día de la actuación los jugadores deberán apañárselas para manipular disimuladamente la actuación de Snowflakes de cualquier manera. Una vez seleccionada para el programa Snowflakes recibirá un mensaje para que los jugadores la acompañen a un programa de televisión o radio (lo que el narrador considere).

6 En esta entrevista irán de acompañantes de Snowflakes donde tendrán que hablar sobre cómo la apoyaron y ayudaron a acceder al “mundillo”. Snowflakes se mostrará excesivamente tímida, y quizá desearán ayudarla con sus nervios de alguna manera efectiva. Al acabar esta misión si los jugadores son tecnomagos podrían recibir Mejoras (pág. 659-663 del M20) tecnológicas fabricadas por su padre y si son magos místicos podrían darles un *vapeador* que crea una atmósfera de niebla dificultando la visibilidad a aquellos que estén alrededor inundando una habitación completa, considera este artilugio un Talismán. Puede que incluso adquieran o pierdan algún punto en sus Trasfondos. Además, Snowflakes compartirá con los jugadores que *recuerda que su padre hablaba solo con ella, sus hermanas están siempre muy ocupadas y además de ser muy obedientes son consistentes y locuaces, pero ella es muy callada y por ello a veces su padre le contaba cosas que a sus hermanas no les decía cuando terminaba de trabajar hasta muy tarde antes de irse a dormir. Se encontraban en la cocina y charlaban, ella lo recuerda como algo especial. El último día que habló con él, le habló de que buscaba darle una nueva forma al mundo, veía resquicios en la realidad que creía poder aprovechar y codificar para crear algo nuevo, un proyecto que le daba increíbles dolores de cabeza, pero nunca supo de qué hablaba exactamente, se perdía demasiado en sus propias investigaciones...*

### **3 Cibercafé (Red-umbral)**

A continuación, los jugadores visitarán la Red Digital (pág. 103 del M20) que se rige por unas normas concretas (Tablas de la red digital 472 del M20) y restricciones de magia (Magia en la Red, pág. 469 del M20). El acceso a la Red en la ciudad de Tokio es una experiencia envolvente llena de sensaciones nuevas para muchos. El acceso a la Red en la ciudad de Tokio está saturado, pues da acceso directo a un amplio sector malla que cubre prácticamente toda la ciudad, el propio acceso en sí está lleno de anuncios. Los místicos verán una Umbra corrompida por el hombre y sentirán que los espíritus o alienígenas operan para corromperles si se dejan. Los tecnomagos creerán observar el siguiente paso de la humanidad, la conexión total con el ciber mundo, la auténtica y futura realidad.

Los personajes aparecerán frente a un sistema de disfraz rápido diseñado para encontrar aquella identidad que mejor se ajuste con el jugador. Los jugadores deberán seleccionar una foto de Google o simplemente decir abiertamente si quieren que sus “iconos” lleven su propia apariencia (Iconos, pág. 467 del M20). Los jugadores han de tener en cuenta que muchos magos esconden su apariencia disfrazándose con estos iconos para mantener el anonimato dentro de este mundo. Los jugadores se encuentran con todo tipo de estímulos, anuncios de diferentes comidas japonesas con carteles de neón de diferentes colores y en diferentes idiomas que cruzan por sus caras acompañados de una música que pretende parecer tradicional, de tiendas de reparación y compañías móviles cuyo formato es el de móviles que flotan y de los cuales mana esas dichosas canciones sin-sentido elaboradas probablemente por alguna compañía de elaboración musical cutre, además de múltiples textos sin música que vagan a toda velocidad como locos a veces recorriendo el mismo recorrido una y otra vez y otras veces grandes carteles con hologramas en movimiento cruzan en un vuelo bastante pausado sus cuerpos atravesándoles. La ciudad es 3 veces más alta que su semejante en la realidad, y del mismo modo parece tener más luces (ocasionalmente de neón llenando las calles), sonidos (de motores, bullicio, sensores, alarmas, pitidos, láseres, etc.), criaturas (espeluznantemente adorables que no conocéis entre otras conocidas por todos como los Pokemon o los minions), tecnología (transportes de alta tecnología, algunos grandes, en su mayoría flotantes o voladores, otros son robots de diferentes tipologías y épocas, algunos demasiado humanizados y otros monstruosos) además de estar igual de transitada que en la realidad, o más. Los avatares de los jugadores que utilicen tecnomagos o avatares relacionados con la mecánica y la lógica notarán cierto magnetismo y atracción hacia este entorno, esto podría manifestarse con visiones, o manifestaciones inesperadas de efectos mágicos. Frente a ellos un Pokemon Clefari de aspecto tenebroso (esta es **Dark Clefari**) se dirige a ellos:

*¿En serio me tienen de niñera? ¿Dónde está Screentime?* Cuando los jugadores contesten ella seguirá hablando: *Bien, lo que me faltaba, pues sí, supongo que haréis de investigadores más que de “guardaespaldas” esta tarde, Screentime me vacila si cree que necesito protección. Bueno, en cualquier caso, tened cuidado en estos corrales de ovejas, pues, aunque es cierto que nuestro flujo metafísico es más fuerte, también lo es la influencia de aquellos con los que no queremos toparnos. Tokio puede ser realmente asombrosa, pero más lo es aún su lado de la Red y lo que parece ser una ovejita descarriada perdida en las Mallas (Mallas, pág. 109 del M20) puede ser un lobo. No todos los ciuredanos (habitantes habituales de la Red) son agradables en los conductos (calles) de estos sectores (lugares). Ahora que Dark Clefari lo ha advertido, se fijan en que el usuario-medio humano que visita las redes sociales en este mundo son aquellos con un cuerpo y moda estándar, pero una cara sin rostro, pues ¿cómo iba un mundo así a permitir que cualquiera mostrara quien realmente es? Mostrar el rostro es mostrar los sentimientos en este mundo inhumano y decadente construido por la mente del hombre, que continuamente rompe los límites de su*

propia realidad y disfraza su naturaleza emocional. Recuerda que Dark Clefari no encaja en ninguna Tradición y a la vez que orgullosa, conoce muy bien los entresijos de las Esferas y anima y aprecia a los magos curiosos a que vayan siempre un paso más allá. Dark Clefari les cuenta que las víctimas jugaban a un videojuego desconocido desde su móvil. Varios Durmientes según parece estaban jugando a este juego antes de desaparecer, no sabemos quién está detrás de esto ni hemos encontrado a nadie que haya jugado antes, pero conoce a unos amigos que quizá sepan algo. Ha quedado con ellos en el Ciberspa. El Ciberspa es representado como un aparente centro de estética llamada “**Oracle Dreams**”. Pero en realidad este lugar es la enorme base de datos de **Oracle Corporation**. Los jugadores verán cómo Dark Clefari reconfigura algunos códigos de acceso para burlar a los androides protectores de la entrada y del ascensor que llevan a una de sus plantas. A continuación, ella se acercará a una de las “piscinas” del spa donde un personaje del League of Legends con forma animal conocido como **Gnar** (Adepto virtual), un tecnomago disfrazado bajo este icono, recibe su baño. Esta agua traslúcida está hecha a prueba de ciuredanos, los jugadores se podrán bañar. Una vez entren verán como el agua es pura información que cruza bajo sus piernas refrescándoles si son tecnomagos y confundiendo si son místicos. Si preguntan qué es, Dark Clefari les contará que *se trata de infoespacio. Se están bañando en las imágenes, textos y vídeos que la gente sube a Internet. Agradeced que esta información al menos no es tan pegajosa en cuanto a su calidad, esta información es exquisita comparada a la de otros “spa” de la zona. Ya se sabe que hay empresas que recopilan información sobre todos, todos los días. El móvil es ahora la principal herramienta del trabajo y de la vida y está en todos lados, ¿cómo crees que nos deja eso a nosotros? Debemos aprender a controlarlo y no dejar que nos controle a nosotros.* Aquí Dark Clefari, “**D**”, y Gnar, “**G**”, mantendrán una conversación:

**G:** *¿por qué tuvimos que quedar en el spa? Te he dicho mil veces que odio los datos de este local.* **D:** *No hemos quedado en esta parada (lugares de reunión de Durmientes y Despiertos) por sus datos, imbécil, sino porque es por donde menos pasa la Tecnoguardia, sabes perfectamente que los comunes (lugar seguro de reunión en la Red) no son ya lo suficientemente seguros. Dime ¿sabes algo nuevo de ese maldito videojuego, alimaña? Nadie en todo el Websespacio tiene idea.* **G:** *No, no, aún no hemos descubierto nada nuevo. Creemos que para algunos se trata de un juego de RV (Realidad Virtual), pero de nombre desconocido. Hemos mirado los Quéarchivos (biblioteca digital) y usado nuestros rastreadores, pero aún seguimos viendo ese patrón en los colores de los que te hablé. Ya sabes, la famosa combinación de **gualdo, cerúleo y viridián**. Sabemos que es una combinación sencilla del sistema de composición del color, el famoso sistema **RGB** (Red, Green, Blue), pero parece esconder algo detrás. Hemos intentado penetrar en los sectores del videojuego, pero estos tecnócratas han utilizado codificación cuántica y sistemas de última generación para su estúpido videojuego, dudo mucho que lo hayan logrado sin ayuda de uno de los nuestros. Es imposible entrar sin el código, no podemos echar ni una partida. A no ser que traigas a algún misionero atrevido nada se podrá hacer... ¡Oh, vaya! ¡pero si sois vosotros! Ah bueno, entonces imagino que Dark Clefari os habrá contado que vais a entrar en una Zona de Guerra (zonas de guerra dentro de los videojuegos, comúnmente apodadas “zona de guerra”) cercano a los ZRVSR (baluartes tecnócratas de la Red) para salvar a unos pobre Durmientes que sucumbieron ante el videojuego tecnócrata.* **D:** *A ver, listillo, estos de aquí no se van a infiltrar en los ZRVSR, bueno, al menos no se lo hemos propuesto, aunque podríamos recompensarles por ello.*

En este momento los jugadores podrán hacer alguna pregunta antes de continuar. Dark Clefari les dirá que tendrán que salvar a las personas encerradas en el videojuego, pues puede que los propios Durmientes les den alguna pista de para qué elaboraron este videojuego, y que, además, serán recompensados con dinero, objetos o conocimientos de los místicos o virtuales de las Capillas japonesas **G:** *Lo gracioso de esto es que no hay problema si no sois/fuerais magos místicos, todo es más fácil si no habéis visitado antes La Red Digital, hay menos riesgos de que cualquiera siga algún rastro. Además, igual las cosas son/serían más fáciles con magos místicos de por medio, al fin y al cabo, este videojuego no es más que un puzle, y ¿cuál es la última intención de un puzle? Conectar con su creador ¿no? Es un poco como la relación que existe con dios (esta cita se ha sacado de la segunda temporada de la serie OA). Bueno, no me quiero liar, tendremos **Hot links** (Hot links, pág. 468 del M20) preparados para transportarlos a un lugar seguro en caso de que suceda algo, pero solo en el primero de los 3 niveles que hay. El tercer nivel está bien sellado. Nuestra tecnología ha conseguido burlar la protección del primer nivel, pero no sabemos que os podéis encontrar allí, podría ser cualquier cosa, un puzle, un duelo, una prueba...*

En este momento los jugadores tendrán de nuevo el turno de palabra para hacer preguntas. Cuando consideres que hayan terminado vendrá **Bison** /Baison/, “**V**”, (un personaje de Street Fighter, otro Adepto virtual encubierto) que se sentará con ellos semi-desnudo en este baño de datos: **G:** *Vaya, Bison, llegas super tarde* **V:** *Perdonad, tíos, mi madre me estaba dando el peñazo con que recogiera la habitación.* **G:** *¿Otra vez? tío, qué mal aspecto tienes ¿qué te ha pasado? Deberías dejar de conectarte tanto, ya sabes lo que le pasó al hijo de Romeo-Bravo-7 (alfabeto de radiotelefonía), no pudo volverse a conectarse más.*



Dark Cléfari aprovechará para contarles a los jugadores que Romeo-Bravo-7 es un compañero Adepto Virtual que sufrió las consecuencias de la Aclimatación (Aclimatación, pág. 482 del M20).

Si los jugadores realizan algún efecto de predicción en cuanto a los códigos de acceso con estos colores, caerán en la cuenta de que “la naturaleza misma está clasificada y que los colores también poseen una clasificación” (los jugadores podrán obtenerlos de igual manera de algún personaje secundario como Screentime o Dark Cléfari, que los terminaría descubriendo). Si los jugadores consiguen discernir los códigos, un místico averiguará que a cada ser, objeto o realidad le corresponde un “nombre espiritual”, incluso a los colores. Por otro lado, un tecnomago reconocerá un “patrón hexadecimal” en estos colores que son necesarios para entrar en el videojuego. Estos códigos son los **Códigos hexadecimales/Nombres espirituales** que se pueden ver a continuación. Luego Dark Cléfari dirá a los jugadores que si no salen de la Red pronto correrán peligro, esta hará saber a los jugadores de unas cabinas telefónicas concretas que están continuamente sonando (la forma más habitual de volver al Mundo Material es contestando el teléfono de la cabina. Dark Cléfari se despedirá de los jugadores por el camino.

- (Antes de que los jugadores se despidan de ella podrían empezar la misión **Enredados**)

**Códigos hexadecimales/Nombres espirituales:** Los siguientes “códigos/nombres” determinan una clasificación oficial que identifica cada color. Gualdo (#FABD00) Cerúleo (#0087D1) Viridián (#128385). Según su composición en sistema RGB (o términos de la intensidad de los colores primarios de la luz): gualdo (250/189/0), cerúleo (0/135/209), viridián (18/131/133). Según su composición según el modelo HSV en términos del Matiz (Hue°), la saturación (Saturation%) y el valor (Value%): gualdo (45°/100%/98%), cerúleo (201°/100%/82%), viridián (181°/86%/52%).

Si los jugadores han aceptado el reto del cibercafé ya estarán inmersos en la narrativa. Tras contarle todo a Screentime, esta les dirá que *hay una Capilla Akáshica que coopera con ellos y que parece ser que saben más información sobre el paradero del señor Yaskawa*. Les avisará de que se dirijan con el mayor de los respetos al Sensei, pues es conocido por provocar cierta inspiración en todo aquel que le visita. El Sensei ayudó a Yaskawa con muchos de sus proyectos.

**NOTAS:** Si en algún momento los jugadores corren demasiado peligro puedes hacer que una Filtración (Filtración, pág. 639 del M20) aparezca y les ayude. Si supones que tus jugadores han llamado demasiado la atención en la Red por el motivo que sea, si poseen el trasfondo **Arcano** o **Identidad alternativa** hazles conscientes de que quizá hayan corrido cierto riesgo y súmales su puntuación en estos trasfondos a cualquier tirada que tenga que ver con ocultar su rastro o simplemente reduce 1 punto la dificultad por cada punto en cualquiera de estos trasfondos. Si los jugadores tratan de consultar cualquier tipo de información a cualquier espíritu/alienígena de la Red descubrirán que estos no serán de gran ayuda y tratarán de engañarles. Recuerda que estos espíritus pueden usar ciertos encantamientos (Disrupción Digital, pág. 491 del M20; Marcar, pág. 492 del M20). Si los jugadores a pesar de todo consiguen realizar algún tipo de trato (quizá el ente busque materializarse en el mundo humano cierto tiempo), recuerda que igual les es útil saber que estos podrían influir en el sistema eléctrico de algún recinto (Caos en el sistema, pág. 490 del M20; Controlar Sistemas Electrónicos, pág. 491 del M20; Cortocircuito, pág. 491 del M20).

- **Enredados:** Si quieres agregar esta misión secundaria, haz que, en la Red Digital, cuando los jugadores vuelvan de vuelta a la Capilla tengan que coger un bus flotante que les lleve por la ciudad bajo el pretexto de protegerse de la Tormenta Umbral (pág. 495 del M20) de la Red una vez Dark Cléfari se esté despidiendo de ellos. Esta lluvia viene con frecuencia en forma de millones de microscópicas arañas de la urdimbre que parecen derramarse de golpe por las calles como agua, pues estas pueden dañar los sectores sobrecargando las máquinas y espíritus de la Red (esta lluvia también facilitará los efectos tecnomágicos y dificultará los místicos). Lara Croft irá dentro de este bus y mirará a los jugadores y los seguirá durante un rato sin intentar ser discreta. Los jugadores en algún momento tratarán de despistarla o se mostrarán hostiles. En ambos casos puedes hacer que la hábil Lara Croft (tiene un *skate* antigravitatorio plegable de alta velocidad) los encuentre y les revele sus intenciones sin mayor problema. *En el bus pudo sentir que ellos también tenían el don de “sentir y tocar aquello que no todos sienten y tocan”* (es su metáfora para hablar de la capacidad de hacer magia) y *les quería proponer un trato. Tendrían que ayudarla a rescatar a un amigo suyo que quedó atrapado en Los Sectores Colgados* (Red Embrujada, 2º párrafo, pág. 108 del M20). Lara croft ofrecerá a cada jugador por su ayuda un pin de “Star Wars” (Despistador, pág. 653 del M20) que les permitirá librarse de algún problema. Los jugadores deberán acompañarla al lugar en el que el amigo de esta se quedó atrapado. Allí Lara Croft se mostrará confusa porque dirá que *en este lugar desapareció su amigo, pero no consigue ver a dónde se ha marchado*. Los jugadores se darán cuenta de que dos subalternos Gritones (pág. 639 del M20) están allí, pero Lara Croft es incapaz de verlos por un efecto de Desorientar



(pág. 491 del M20). Tendrán que acabar con ellos antes de que estos consigan transmitirles un poderoso Virus (pág. 471 del M20) que ha provocado que no vea a su compañero, que está bajo la influencia de un efecto similar a Calcificar (pág. 490 del M20) con el que ha atrapado a su amigo en un ciclo espacio-temporal del que no podrá salir. Si los jugadores tratan de esquivar a este subalterno antes que destruirlo, estos castigarán a un jugador con Marcar (pág. 492 del M20). Destruyendo a estas criaturas conseguirán deshacer todos los efectos y encantamientos.

## **4 Parque Ueno**

- (Ahora sería buen momento para llevar a cabo la misión **Arañas**)

Los jugadores llegan al parque Ueno. Este lugar es un enorme parque con carteles de información que explican que el parque antes pertenecía al templo budista de Kan'ei. Este parque es hogar de varias personas sin techo, los jugadores verán a alguno rondando las esquinas. Por los alrededores habrá animales no demasiado exóticos. Una tirada de Consciencia les revelará que en algún lugar de los alrededores está el acceso a la Capilla, pero no sabrán dónde. Fuera habrá un puesto de brochetas tradicionales y otro de jabón tradicional artesanal. Los jugadores deberán comprar brochetas y ofrecer a uno de los indigentes de la zona algo de comer. La primera persona a la que le compren les preguntará en japonés o inglés “cuáles son sus intenciones en este lugar” si los jugadores utilizan términos relacionados con Despiertos este se hará pasar por un Durmiente, y les dirá que “quería decir si daban un paseo o venían a comer por esta zona solamente”. Los jugadores tendrán que mostrarse generosos dando de comer a algún mendigo. Justo después el del puesto de comida les llamará y les sugerirá que vayan a ver la fuente de la rana, pues cuando se filtra la luz del sol o la luna en su chorro se perciben unos tonos idílicos para fotografiar.

Los jugadores efectivamente verán un despliegue de colores significativamente brillantes, aunque sutiles. Cuando se acerquen uno de los mendigos acariciará la cabeza de la rana y la zona se oscurecerá a medida que la boca de la rana se hará grande y dejará de escupir agua. Esta es a la entrada de la Capilla (en el futuro los jugadores podrán acceder de otras maneras que el narrador considere más sencillas). Los jugadores accederán ahora a un entorno ajardinado mucho más cuidado y hermoso donde observarán hermosas grullas damiselas y grullas de Manchuria revolotear entre flores, cañas de bambú, pinos de Thunberg, cerezos silvestres y campos de crisantemos. A lo lejos también verán cómo una muchacha joven japonesa enfunda su catana y se reverencia cortésmente ante otra persona que luego se aleja. Esta joven es **Boa**, e irá directa al encuentro con los jugadores. Si los jugadores tienen aspecto asiático les dejará pasar y solo les mirará por encima del hombro sin terminar de ocultar su arma, de lo contrario, sacará rápidamente su catana y los jugadores tendrán que enfrentarse a ella en un corto duelo. Cuando los jugadores lleven un rato en pelea y tengas claro quién podría estar saliendo perjudicado, haz que aparezca el Sensei **Watanabe “W”** y hable brevemente con su alumna Boa **“B”** interrumpiendo el combate. **W**: No son enemigos, vienen en son de paz. **B**: Solo quería asegurarme de que estábamos a salvo, ¿cómo confiáis tan abiertamente en cualquiera que penetre nuestros muros? **W**: Porque aún estoy en sintonía con los reinos celestiales, como deberías estarlo tú, déjales paso.

Los jugadores pasarán a un pequeño templo en cuyos jardines verán grandes tortugas de movimiento lento y gente entrenando o meditando. Todos los rincones de este lugar son diáfanos y minimalistas. El Sensei les ofrecerá una taza de té en una habitación de 3 paredes, donde estaría una cuarta pared está el exterior donde un pequeño riachuelo recorre un canal de piedra hasta terminar en un estanque con nenúfares y carpas. Esta habitación tiene varios bonsáis y un enorme acuario al fondo con pequeños crustáceos y variedades enormes de peces boina-roja y peces luchadores de Siam. El Sensei no cerrará la habitación, lo que permitirá a los jugadores percibir cómo en la habitación contigua se está realizando un ritual. Una tirada de dificultad variable, dependiendo de la naturaleza de los jugadores, de Sabiduría popular, Cultura u Ocultismo revelará que se trata de la ceremonia del té, con la que en Japón se pretende hacer la vida cotidiana más agradable, vivir en armonía con los cambios de las estaciones, llegar a ser una persona de gusto refinado, llegar a ser una persona honesta y sin miedo, crear mejores relaciones humanas y tener buenos modales. El Sensei les preguntará qué han venido a hacer informándoles de que han llegado en un momento triste para todos. Durante su estancia aquí, los jugadores escucharán con frecuencia sonar campanillas y algún instrumento mu-yu (característico de Japón), probablemente utilizados en algún ritual. Cuando los jugadores le pregunten sobre el señor Yaskawa el Sensei les dirá que *no querrá saber nada sobre el tema* (realmente lo que pasa es que Yaskawa hizo un acuerdo de silencio y confidencialidad teniendo a ciertos espíritus de testigos), si los jugadores insisten o tratan de recabar en su cabeza este se dará cuenta y lo sentirá como un insulto, los jugadores deberán ser más sutiles o no podrán volver a lidiar con él en el resto de la historia. Luego preguntará a los jugadores por su opinión de Tokio y su “mundo

espiritual”. Especialmente si los jugadores muestran una opinión negativa y aunque muestren o no curiosidad por el mundo virtual o tecnológico de Tokio, el Sensei les contará lo siguiente:

**Sabiduría:** *Los Akáshicos no tememos la tecnología ni el avance del hombre. A muchos occidentales parece horrorizarles la idea de tener un compañero mecánico. Uno de los aspirantes a alumnos de la escuela, un muchacho zainichi (si el jugador es asiático revelará que es un grupo marginal japonés de origen coreano) llamado **Atsushi Yashuda** (una tirada de Cultura de dif alta revelará que es el director de Manufactura en la División de Política de Robots del Ministerio japonés) me quiso hacer saber que los robots están pensados para reemplazar al hombre, mas su temor no le dejaba ver, pues estos están para proteger y hacer aquello que el hombre no puede hacer por sí mismo. ¿Acaso conocéis realmente por qué los japoneses asumimos y favorecemos el uso de androides y robots en nuestra sociedad? El sintoísmo, el idioma en el que se concibe nuestro mundo, reconoce que, tras cada tronco de cada árbol, y cada roca de cada muro, así como cada invento humano se esconde un espíritu que descansa sin ser escuchado o molestado. Cada vez son más los que trascienden y se encuentran superando la primera faz, la del miedo, la más difícil, y contemplan tras ella una realidad llena de sentido y pureza. El mundo en el que vivimos lo rodean infinitud de energías, como la del kami, la energía vital del todo. Energías que muchos hombres son incapaces de percibir. Es este pensamiento intrínseco en nuestra tierra y nuestro cielo el que hace no temer al hombre a las nuevas almas que engendra, y que forman parte de la evolución natural de cada cosa. Además, el ser humano en Japón se ha convertido en un ser solitario, y, aunque cualquier alma es compañía del hombre, este se ha cerrado a medida que el mundo se abre ante él, es por eso que la compañía de un ser de metal no pretende corromper, sino enseñar.*

Durante o tras su discurso, el Sensei se levanta para abrir una ventana tras la cual se verá el árbol de los cuarenta escudos (Ginkgo biloba o nogal del Japón), un árbol hermoso de hojas doradas que mueve sus hojas junto con la brisa. El Sensei les contará que, *tras el estallido de la bomba de Hiroshima, en la primavera de 1946, cerca de un kilómetro del epicentro de la explosión un viejo Ginko destruido y seco empezó a brotar, desde entonces es el portador de esperanzas, la humanidad siempre tendrá una segunda oportunidad. Este que de aquí es el árbol milenario de nombre **Hikari**, espíritu de luz, una **Leyenda** acompaña el origen de los Ginko:*

**Leyenda:** *Cuenta la leyenda, que hace mucho, mucho tiempo, los árboles podían ir de un lado para otro, porque siempre era primavera y el viento soplabla suavemente. Pero un día los árboles de hojas anchas, que se habían vuelto vanidosos, desafiaron al viento. Decían que eran tan fuertes y flexibles que ni el más terrible huracán podía arrancarles las hojas. El viento se enfadó muchísimo y acepto el desafío. Los árboles de hojas finas se refugiaron en las cuevas y en las montañas. Los grandes y de hojas anchas esperaron al viento, y empezó el temporal. El viento sopló con tanta fuerza, que arrancó las hojas de los más soberbios, pero también arrancó a los pequeños animalitos y a las mariposas. Un árbol de hojas finas vio a una nube de mariposas azotadas por el viento. Estaban a punto de morir arrastradas por el viento, algunas extenuadas, dejaban de mover las alas y se estrellaban contra el suelo. El árbol de hojas finas no podía permitir que se perdiera algo tan bello, así que salió de su refugio e intentó salvarlas. El viento soplabla tan fuerte que arrancó todas sus hojas y algunas pequeñas ramas, pero el extendió sus ramas y todas las mariposas encontraron refugio. Cuando paró el huracán, las mariposas volaron libres, y fueron en busca de un lugar más cálido, porque aquel huracán había traído el invierno. Los árboles no podían moverse ni huir, porque habían transformado sus pies en raíces para no ser arrastrados por el huracán. El viento pensó que vivir siempre sin hojas era un castigo exagerado, pero aquellos árboles vanidosos no podrían olvidar nunca, que por su orgullo cada año se caerían sus hojas y llegaría el invierno. Al llegar la primavera, a todos los árboles les brotaron hojas nuevas, menos al de hojas finas que había salvado a las mariposas, que no le salió ninguna hoja. Estaba muy triste y las mariposas al verlo se posaron en el para hacer de hojas, porque le estaban muy agradecidas por haberles salvado la vida. Nunca nadie ha visto un árbol tan hermoso, hicieron esto tanto tiempo, que las mariposas se convirtieron en hojas de verdad. Y así nació el Ginko, el Árbol Sagrado de Japón.*

Luego les dirá que *Hikari, siempre ha sido amigo de las mariposas, pero hace tiempo que Hikari perdió su luz, un mal desconocido se la robó, desde entonces sus propiedades curativas mentales han desaparecido, pero “su recuerdo descansa en todos nosotros”.*

- (si los jugadores desean ayudar a este árbol podrán acceder a la misión secundaria **Hikari**).

El Sensei se despedirá de los jugadores y uno de sus súbditos les acompañará de nuevo a la entrada de la Capilla, donde los jugadores se encontrarán de nuevo con Boa, que actuará tímidamente ante ellos. Una tirada de Astucia o Consciencia de dif 9/10 revelará que Boa se comporta de manera extraña (esta es en

realidad **Akira**, disfrazada mágicamente, que pretendía infiltrarse para investigar sobre posibles infiltrados tecnócratas en esta Capilla Akáshica, pues el bando al que pertenece cree que un tecnócrata infiltrado trafica con información del señor Yaskawa) sacará de la nada una Ametralladora corta (como la Ametralladora de calibre 7.62 mm, pág. 453 del M20) y una Katana (pág. 450 del M20). Si los jugadores no reaccionan rápido esta infiltrada creará un enorme vendaval (este viento entorpecerá la dificultad de todas las acciones que impliquen movimiento de los jugadores en +2). En este momento los jugadores escucharán que un gong suena desde el interior de la Capilla revelando cualquier ilusión mágica de la Capilla (incluidas las de los jugadores si es que están bajo alguna). Si hay muchos jugadores la Eutánatos irá acompañada de un familiar dragón (Rabia 5-10, Gnosis 10, Esencia 25-35. Poderes: Sentir Trochas (pág. 494), Armadura (pág. 490), Vuelo Rauda (pág. 495), Crear fuego (pág. 491), Estallido (pág. 491), Nubes de humo (grandes y espesas) que encubrirían ciertos eventos mágicos si salieran de la Capilla (Tirar de las Hebras Míticas, pág. 530 del M20): Esencia 50, FV 10, Rabia 8, Gnosis 10. Sea como sea, la Eutánatos no esperará a que la atrapen y tratará de huir (esta podría ser una interesante escena de persecución por tejados, callejones o incluso en coche por la ciudad). Si la persiguen trata de que a la Eutánatos se le desprenda una tarjeta de la empresa **Sega** (el Sensei les dirá que esta Eutánatos tuvo que venir de la Capilla **Sega Arcade Building**). Los jugadores volverán a hablar de nuevo con Boa y el Sensei, que vean o no la tarjeta que recogieron estarán en una sala charlando con el holograma de Trailblazer, a la que le estarán contado lo sucedido. Trailblazer culpará a los Eutánatos de haber elaborado el videojuego y haber raptado al señor Yaskawa. Además, Trailblazer informará a los jugadores de que *en los laboratorios los eteritas están organizando una expedición para recargar el Nodo de las baterías de la Capilla para sus futuras investigaciones. Pretenden también recuperar una de sus viejas naves perdida en Marte (R.S. Fuerzas) o Júpiter (R.S. Materia) pidiendo a los jugadores que les acompañen para recargarse antes de cualquier infiltración en el refugio de estos Eutánatos*. Si aceptan los jugadores podrán cargar sus fuentes personales de Quintaesencia en la **Jungla de Neones** (si los jugadores aceptan pasa directamente a la escena opcional **Punto de guardado 1**). Respondan lo que respondan el Sensei dirá que *viajar a las estrellas es una tarea arduamente ambiciosa y que deberían tener cuidado al aventurarse de esa manera a los designios más desconocidos del universo*.

#### NOTAS:

- **Arañas:** Una joven maga Dispar Hueca (gothic lolita pág. 212 del M20) con un traje de aspecto gótico de la época romántica con un elaborado peinado de bucles de maquillaje sencillo, pero actitud extremadamente adorable se tropezará de frente en el camino de los jugadores aferrada a su bolso y se le caerá su monedero, en ese instante los jugadores sufrirán un enorme dolor de cabeza (esto es el resultado de un efecto continuo del encantamiento Calcificar pág. 490 del M20, pero que afecta a un Atributo Mental en lugar de Físico). Al chocarse con ella los jugadores se verán afectados por este dolor de cabeza hasta que solucionen el problema con la maga-lolita (a la que no les costará encontrar si utilizan su monedero para algún efecto). Encuentren donde la encuentren si le cuentan lo que les ha pasado estará desconsolada y entre lágrimas les dirá que *últimamente ha visitado los recreativos del centro de la ciudad con sus amigos y desde entonces ha sufrido enormes dolores de cabeza que le han evitado volver a visitar estas salas. Ahora, cualquier tipo de tecnología con la que entra en contacto simplemente explota. Además, desde que sufre esta “maldición”, en sus sueños no para de percibir pequeñas arañas de cristal y acero parecidas a las viudas negras o a las violinistas que se cuelan en mitad de la trama de su sueño, y que exploran su mente y cuando se despierta parece que las tenga encima, son terroríficas y misteriosas y juraría que se esconden en algún lugar de su habitación. Si les ha afectado probablemente sea porque ella está bajo un conjuro de socorro que hace que cualquiera que pueda ayudarle se cruce en su camino*. A partir de este momento la lolita insistirá muchísimo en que la ayuden con su problema. Los jugadores podrán simplemente deshacer el “conjuro de socorro” de esta lolita para que no vuelva a molestar a nadie, fracasando la misión. O discernir que se podría tratar de un efecto de las Arañas de la Urdimbre (pág. 639 del M20). Los jugadores descubrirán que la lolita no sabe lo que son las “Arañas de Urdidumbre”, nadie se lo ha enseñado, pero una vez se lo expliquen le parecerán fascinantes.

Una tirada pertinente de Percepción + Consciencia o Enigmas si no se usa un efecto de Espíritu permitirá a los jugadores comunicarse con estos espíritus (aunque de forma críptica) y descubrir que están allí porque sintieron la llamada del caos que necesitaba ser “reparado” dentro de la lolita. Estos podrán tratar de convencerlos de que hay lugares de la Red Digital que han sido recientemente modificados o lugares en la Umbra que requieren de su atención para deshacerse de ellas rápidamente (podrían incluso usar Cardinal o Entropía para modificar la Umbra en otros lugares apartándolas). Los jugadores podrían simplemente querer atacarlas. Sea como sea, tras esta interacción la lolita recordará haber usado uno de sus Efectos para llamar a los espíritus a que le ordenaran su habitación sin éxito (esta lolita no es consciente de la realidad umbral, no ha escuchado antes palabras como "Concilio" o "Umbra", solo: infierno, demonios, conjuros, etc.). La lolita les ofrecerá quedarse con su tecnoperro, que podrán activar en cualquier momento para

acompañarles (durante un día entero o 1 par de escenas máximo a discreción del narrador) y que de manera obediente o decentemente sigilosa cumplen con algo que se le encomiende. Además, su nariz brilla en la oscuridad. Aunque, opcionalmente, los jugadores podrían querer intercambiarle alguno de sus tomos con los variados Grimorio (pág. 143 del Libro de los Secretos M20) de Tradiciones diversas que posee esta lolita (uno de ellos podría tratar sobre remedios sobre el perdón divino para la recuperación de la magia y ser el tomo clave para que Luka recuperara sus poderes, que, aunque él no siga el paradigma divino, tiene mayor sabiduría para poder interpretar los efectos de este tomo). En este caso, la lolita les exigirá además intercambiar datos con ella para formalizar una futura amistad, proponiéndose como **Aliada**. Al final de esta misión secundaria Luka podría dedicarse exclusivamente a estudiar este Grimorio y olvidar casi por completo a los jugadores hasta casi el final de esta aventura (recuperando su magia al final).

- **Hikari:** Los jugadores tendrán que realizar una tirada de Consciencia para percibir que la esencia mágica del árbol está casi apagada (un tecnomago distinguirá rastros de ectoplasma del árbol desperdigados por el suelo, por ejemplo): Los jugadores tendrán que usar Espíritu para ver su espíritu apagarse, o Cardinal o Mente para percibir esta esencia subsistir con dificultad, o Entropía para ver la inevitable decadencia, o Vida para percibir la degradada esencia vital del árbol. De estas múltiples maneras los jugadores descubrirán que alguien ha arrancado sus hojas beneficiándose de sus efectos. Una esencia ligada a cada hoja de este árbol. El Sensei les dirá que guarden en secreto lo que investigan y les dirá que está prohibido profanar la luz de Hikari de manera tan abusiva y sin permiso y pedirá a los jugadores que antes de encontrar al culpable traten de ayudar a recuperarse a Hikari. Un tecnomago podría arreglar esto pidiendo favores en forma de mecanismos imposibles en alguna tienda de la Red Digital para crear un “nutridor plasmático” (que absorberá con más facilidad la energía del entorno). Un mago místico podría necesitar consultar las fuentes místicas del exterior de la ciudad de Japón (boticarios o tiendas esotéricas) que podrán venderles los ingredientes que necesitan para hacer un ritual místico llamado “bocados del dragón” que nutrirá y regenerará gradualmente de nuevo al árbol Hikari. Boa les seguirá muy de cerca durante esta labor para luego retarlos “en nombre de los espíritus” (sabe que si les vence en combate la subirán de rango en la Capilla, pues los espíritus serán testigos de su hazaña). Uno de los jugadores tendrá que enfrentarse a ella. Gane o pierda Boa, durante el combate utilizará una hoja de Hikari para engrandecer sus poderes delatándose por accidente frente a los jugadores. Si los jugadores anuncian que la delatarán esta huirá para no volver (por su actitud deshonrosa al destrozar el árbol Hikari para subir de rango). Si los jugadores se chivan a escondidas de su acción el Sensei tomará cartas en el asunto bajando de rango a Boa (que a partir de ahora se dedicará a recoger los desperdicios de todo el parque Ueno y de la Capilla en sí como castigo).

Si los jugadores terminan con éxito la misión **Hikari**, el Sensei les invitará a que pasen un día a contemplar las aguas termales de **Jigokudani** para dirigirse de su parte a uno de los monos de Nagano (a 3h en coche de la Capilla) donde verán a estos macacos japoneses y ciervos bañándose en sus baños calientes. Si los jugadores visitan Jigokudani y hablan con uno de los monos en nombre de este Sensei, uno de ellos les escuchará y hablará con ellos enseñándoles si lo desean una de sus Técnicas (Golpes, pág. 24 del Cómo Haces Eso M20 o Tareas de chi focalizado, pág. 25 del Cómo Haces Eso M20). Además, en escenas posteriores cuando consideres que Hikari se ha recuperado, los jugadores recibirán un Periapto (pág. 652 del M20 o pág. 145 del Libro de los Secretos M20) en forma de hojas caídas del árbol Hikari (cuyo poder se podrá transmutar en Matriz de manera sencilla). Esta misión puede fracasar si los jugadores hablan con demasiadas personas sobre lo que les ha encomendado el Sensei (pues Boa se terminará enterando y no deseará que la pillen).

## **5 Punto de guardado 1 (opcional)**

En esta escena los jugadores cruzarán el Eteroespacio (El Segundo Horizonte y el Eterespacio pág. 113 del M20) para buscar junto a Dark Clefari unos cargamentos de armas, pero un grupo tecnócrata les estará armando una trampa (esta escena es opcional, porque puede proporcionar información sobre el verdadero culpable de esta historia, facilitando el trabajo a los jugadores, esta escena está relacionada con la escena **Punto de guardado 2**). Los jugadores atravesarán largos pasillos junto a Screentime que les contará que *desde tiempos inmemoriales en el Eteroespacio se han librado batallas contra seres de otros mundos entre magos o contra la propia Tecnocracia. Es un lugar peligroso donde puede haber escondido más de un mítico tesoro. Son lugares que no han sido diseñados para el ser humano, zonas umbrales que pueden ser contempladas en su totalidad desde nuestro mundo. Alteraciones de la propia realidad que emergieron del orden cósmico de la propia realidad y cada una representa en esencia una parte importante de esta* (una tirada de Cosmología les podrá revelar que lo que Screentime intenta decir es que cada planeta es la representación de una Esfera).

Entonces los jugadores estarán frente a una enorme puerta, protegida por varios mecanismos de identificación muy avanzados que Screentime atravesará con ellos tras la que verán un enorme hangar donde un equipo de unos 30 tripulantes se prepara para viajar en una nave umbral. Los jugadores se darán cuenta enseguida de que los viajeros son Hijos del Éter y de que todos llevan encima unas máscaras que o llevan ya puestas o las llevan colgando encima. Uno de ellos, se acercará a los jugadores mientras habla con otro de los tripulantes. Los jugadores al principio no se darán cuenta de a quién tienen en frente, pero esta se terminará presentando como Dark Clefari (después de la conversación con Screentime), aunque en esta ocasión la pueden llamar simplemente “Capitana”, les dirá que *la tienen de aquí para allá, haciendo un poco de todo, ella está para ayudar a los que puede en lo que puede y le gusta que los suyos estén a salvo, por eso liderará este viaje*. Dark Clefari (“D”) Se parará en seco frente a ellos y, sin quitarse la máscara de oxígeno en ningún momento, se dirige a Screentime (“S”) y le exclamará lo siguiente con una gruesa voz femenina. **D:** *¿En serio? Pero Screentime... no puedes simplemente asignarme a inexpertos para ayudar en esta misión.* **S:** *No son inexpertos, han demostrado ser de utilidad en varias ocasiones ¿no crees?* (Dark Clefari se virará hacia los jugadores ahora) **D:** *¿Creéis que es divertido estar ahí fuera? Esta vez os lo advierto, ahí fuera no hay nada, solo un enorme desierto oscuro con esporádicos oasis de absolutamente nada, un enorme vacío que sobrecoge el alma de cualquiera, lo que el Concilio llama Umbral Profunda guarda relación con los lugares más remotos de la realidad, y cualquiera sin conocimiento que se aventure a ella corre el riesgo de no volver jamás, si venís estaréis bajo mis normas, y os aviso, de que, de no ser acatadas corréis el riesgo de perecer en el inmenso e insondable vacío, y os perderéis para siempre en la nada.* También hará saber a los jugadores que van en busca de viejas armas abandonadas de una vieja nave. Si los jugadores aceptan lo que les está pidiendo esta les dará la bienvenida a bordo de la “**SCS: Raving**” (una “Space Cargo Ship” de nombre “Raving”, en español, una “nave de carga espacial” llamada “Aturdidora”) mostrándoles tras ella una gran nave. Posteriormente un elegante androide se tropezará con ellos (este es **H-G Wells**) mientras exclama repetidamente haber calculado correctamente las distancias interpersonales a pesar de que parezca haber provocado un tropiezo. Dark Clefari les presentará a H-G Wells, un androide fabricado por la comunidad eterita de estos laboratorios que les acompañará en esta misión, en este instante Screentime volverá a sus quehaceres agradeciéndoles su participación. Los jugadores podrán realizar todas las preguntas que consideren pertinentes antes de embarcarse.

- (Este sería un buen momento para introducir la misión secundaria **Mosca**)

Posteriormente los jugadores subirán a la nave y tendrán que amarrarse a uno de los grandes asientos para tripulantes de la sala colindante a la sala de mandos. La nave les podrá resultar estrecha y tendrá muchos recovecos y cámaras con diferentes funciones (frigoríficas, de entretenimiento, de cine y música, de descanso, de batalla, celdas, baños, etc.), casi podría considerarse un *chalet* galáctico de lujo. Los jugadores escucharán arrancar un reverberante motor y les inundará una sensación de sobrecogimiento que les anunciará que algo grande está por pasar. Luego sentirán cómo unas robustas y enormes turbinas elevan la nave. No podrán ver cómo se abren las puertas del hangar, aunque sí que verán parte del viaje. Los jugadores contemplarán como entonces se abren las compuertas superiores hacia un patio de recreo (que pertenece al centro escolar de al lado). Escucharán de fondo a Dark Clefari dando órdenes a los pilotos para que camuflen la nave y dando coordenadas de vuelo y controles avanzados relacionados con maniobras de la nave (quizá alguno de los jugadores consiga discernir a qué se refieren ciertos términos extraños sobre los viajes galácticos). Los jugadores sentirán la extraña sensación de la anti-gravedad hasta que Dark Clefari anuncie activar el entorno anti-gravitatorio. Tras ver cómo dejan atrás la atmosfera y contemplar el espacio Dark Clefari anunciará por megafonía que están en zona estable. Los jugadores podrán desabrocharse y podrán moverse con total libertad por la nave.

Los jugadores contemplarán el inmenso y desolador paisaje del universo y sus estrellas, puede que alguno incluso sea consciente de que muchas de las estrellas y el universo en sí no sean más que un reflejo umbral de lo que el ser humano ha consensuado como realidad y no la realidad en sí misma. Posteriormente Dark Clefari se acercará y les dirá: *No sé si os habéis parado a pensarlo alguna vez, pero estos "planetas" una vez fueron mundos habitables con vida nativa y atmósfera, la Tierra va por el camino de convertirse en uno de estos mundos desamparados, pero somos nosotros, y sois vosotros, los que damos forma al mundo, los que protegemos al mundo de que esto no le ocurra, tu voluntad, de nuevo, marca las leyes de la naturaleza en cada rincón* (Reinos Fragmento: Fragmentos del Génesis). En este momento Dark Clefari les preguntará por cómo llevan la búsqueda del señor Yaskawa. Digan lo que digan los jugadores sobre el señor Yaskawa esta les dirá que *a ella nunca le cayó muy bien, que a ella no la puede engañar, pues había visto en él la ambición de querer siempre más, ya que estaba demasiado obsesionado con sus proyectos*. Si le mencionan a los Eutánatos, esta les dirá que los Eutánatos son la tradición que mejor conocen los accesos a los planetas. Tras esto los jugadores visitarán primero los dos planetas. Ambos planetas estarán

condicionados por la temperaturas y condiciones extremas. En todo momento el androide se moverá por la nave (y por el techo si es necesario) realizando labores de cálculos, reparando pequeños circuitos, u ofreciendo acomodo y comida a los tripulantes, incluso sacando fotos. Marte debería introducirse como un planeta caótico, donde perpetuas tormentas de hielo y fuego luchan entre ellas de manera permanente. Entre suelo de lava, roca, hielo y fango la nave buscará esta otra nave. Los jugadores sentirán las continuas turbulencias que durarán hasta que salgan de este entorno hostil y que pueden tratar de controlar con magia. Dark Clefari pasará un rato recorriendo algunas zonas de este planeta en busca de esta nave sin tener éxito.

- (Este sería un buen momento para introducir la misión secundaria **Jungla de Neón**).

Dark Clefari entonces decidirá emprender otro viaje a Júpiter. Los jugadores no tardarán demasiado en llegar a Júpiter, aunque no percibirán cuándo entran en él, pues aparecerán directamente en su interior. Júpiter es un planeta en el que no se puede ver el cielo estelar debido a que se aparece directamente dentro de él, esto está en su naturaleza, pues representa la Esfera de Materia. Dentro habrá inmensos lugares en los que apoyar la nave, algunos más lisos que otros, pero siempre albergará una amplia y diversa gama de suelos, algunos más parecidos a aquellos que hay en la Tierra que otros: rocosos, de madera, de hierro, congelado, de mármol, de cobalto, de oro, de tela, de seda, de alquitrán... (incluso de cualquier otras que te puedas imaginar). Todas ellas de distintas calidades y texturas, pudiendo ser más o menos peligrosas. Los jugadores se podrán bajar aquí si lo desean, aunque Dark Clefari les advertirá de que se pongan los trajes espaciales y las máscaras (puedes reflexionar ahora quizá si los jugadores místicos puedan sufrir los problemas de las temperaturas extremas y la asfixia propias del espacio (Los Reinos Sombra, pág. 112 del M20), o podrían incluso ser víctimas de una nube tóxica difícil de detectar propia del espacio exterior que hayas ideado). En cualquier caso, las superficies de Júpiter podrían ocupar kilómetros o parecer interminables. Los jugadores de hecho no podrán cruzar por zonas pues serán muy estrechas para que ellos mismos o la nave crucen. Los radares de la nave no habrán encontrado rastros de la nave que buscan. Dark Clefari sufrirá una emboscada en esta zona encontrándose con algunos HIT Mark X (pág. 626 del M20) y una cantidad de Trajes Negros (pág 627 del M20) equivalente más o menos a la cantidad de jugadores de la aventura. Dark Clefari dará a los jugadores un “monóculo electrónico en forma de engranaje” (los jugadores no sabrán donde encajar esta pieza hasta la escena **Videojuego**, mirar el apartado **Confabulación** en esa escena).

Durante el viaje al Mundo Material los jugadores descubrirán que los Eteritas están contrariados sobre cómo han podido encontrarles los tecnócratas en un sitio tan remoto en una investigación secreta. Los jugadores podrían incluso tener que pilotar la nave o disparar a los tecnócratas desde una cámara auxiliar de disparos láser si desean que sean perseguidos como en una especie de persecución galáctica.

**NOTAS:** Si los jugadores tienen un Avatar especialmente curioso o aficionado a explorar podrías hacer que en este caso prestara especial atención a estos jugadores.

- **Mosca:** Si deseas introducir esta misión secundaria, haz que el androide guíe a uno de los jugadores a la **sala de máquinas** y le obligue a utilizar la “**bactericida interplanetaria**” para que resistan las duras condiciones climatológicas del viaje sin dar muchas indicaciones de a cuál de las máquinas de esa sala hace referencia. Ante la ambigua petición el jugador observará 4 máquinas iguales, todas ellas activadas, y se terminará metiendo en “**la lavadora epigenética**” (obviamente es la máquina equivocada, fuera cual fuera la que el androide le indicara). Una vez dentro esta se cerrará y se activará. Entonces varios gases de extraño olor rodearán al jugador, por el momento no parecerá que le haya pasado nada, pero en las escenas venideras (a discreción del narrador) el jugador empezará a sentir retortijones y pesadillas similares a la Desventaja del Defecto “**Inteligencia aumentada**” (pág. 650 del M20), luego crecimiento de bello extremadamente grueso y áspero, luego notará cómo de su cabeza salen pequeños sarpuillos y, por último, notará cómo se le cae el pelo y le crecen unas extrañas alas insectiles. Las pesadillas serán cada vez más recurrentes hasta apoderarse por completo del jugador. El jugador se está transformando en una especie de hombre-mosca si deja que la transformación termine el jugador se convertirá en un monstruo y sus compañeros u otros personajes tendrán que someterlo a un procedimiento de “**Biohacking**” o modificación del ADN. Tras esto, el jugador tendrá que mantener una higiene exquisita lavándose los dientes, bañándose 2 o 3 veces al día y untándose varios ungüentos (que podrían perderse para mantener la intriga en este jugador) para mantener a raya su transformación, si los jugadores tienen el trasfondo **Biblioteca** podrán averiguar más información sobre este procedimiento y reducir la dificultad a la hora de controlar estos impulsos.

- **Jungla de Neones:** Luego Dark Clefari pondrá rumbo a la Jungla de Neones (para la que activará el viaje a la velocidad de la luz). Una selva de luces de Neón (parecida quizá a las selvas nocturnas de Pandora, de las películas de Avatar). Este lugar es en realidad un poderoso Nodo en sí mismo, un lugar al que suelen

venir estos magos a “repostar”. Los jugadores verán de lejos un diminuto planeta totalmente iluminado por una permanente luz de neón de diferentes tonos verdes, azules, violáceos y amarillos. Una vez desciendan Dark Clefari establecerá la nave en una superficie llana de esta jungla e invitará a los jugadores a explorar los alrededores para prevenirles del peligro mientras ellos sacan de los compartimentos las baterías vacías con unos tubos con los que succionarán un lago, donde descansa parte de la Quintaesencia de este lugar. Dark Clefari les podrá aclarar que esta es una fuente inagotable de Quintaesencia, así como no hay otros que aprovechen estos recursos naturales. De entre los jugadores, los magos místicos podrían creer estar presenciando al hombre viajar demasiado lejos para explotar recursos que podría adquirir de otras mil formas menos complicadas (podrían incluso creer ver al hombre destruyendo otros entornos y parecerles algo dañino para el universo). Los tecnomagos creerán sin duda estar contemplando a una generación de tecnomagos organizados sobreviviendo con los recursos que "les ofrece el mundo" consecuencia natural de la falta de recursos de su mundo. A medida que se adentren en esta jungla encontrarán un sauce cuyas ramas parecen contener energía, si los jugadores las tocan sufrirán las consecuencias de la Electrocución (pág. 438 del M20) equivalente a un enchufe en la pared. Estas son fuentes de energía eléctrica, no de Quintaesencia. Los jugadores también encontrarán unas flores luminiscentes llamativas que inducen a la “lucidez” actuando como Drogas psicodélicas (pág. 444 del M20). Los jugadores podrán cosecharlas si quieren para usarlas en su beneficio más adelante, pero verán múltiples flores de este tipo y deberán luchar contra sus efectos para enfrentarse a los enjambres de mosquitos alienígenas o espirituales cuyas picaduras provocan síntomas similares a una intoxicación por Metanol (pág. 442 del M20) que verán a los pocos minutos. Los jugadores obtendrán en cualquier caso un Periapto o Matriz (pág. 652 del M20 o pág. 145 del Libro de los Secretos M20) que podrán manipular para sus Efectos o absorber con su puntuación de Avatar o una tirada de Areté en agradecimiento por su labor en la exploración.

## **6 Sega Arcade Building**

Los jugadores tendrán que infiltrarse en la Capilla Eutánatos en el Sega Arcade Building tratando de ocultar sus movimientos, pues podrían estar esperándolos. En cualquier caso, esta Capilla tendrá ciertos Protocolos de Restricción (pág. 469 del M20) que deberán ser un reto para ellos (quizá quieras que solo exista un acceso directo visitando primero la Red Digital, o que deban resolver una especie de rompecabezas místico/virtual donde necesiten realizar una Visitación sensorial, pág. 466 del M20) y los jugadores tendrán además un enfrentamiento contra una Prole del Espíritu Tótem al que esta Capilla sirve, Tokio, el Corazón de la Ciudad (pág. 635 del M20) que esté protegiendo la entrada y al que pueden tentar, si han nacido en Japón, con acciones que benefician a la ciudad.

Una vez dentro reconocerán al señor Yaskawa frente a uno de los ordenadores, que rápidamente los delatará tocando un botón de alarma y correrá junto con su maletín lejos de allí (obviamente los jugadores deben deducir que Yaskawa tiene una actitud contradictoria, Uno Doi, Trailblazer, Screentime y Snowflakes desconocerán el motivo de huida de su padre). Las alarmas apagarán todas las luces del recinto y solo algunas en varias zonas del edificio parpadearán de un cegador color rojo, creando confusión (opcionalmente puedes incluir que se cierren puertas o ventanas de golpe, por un sistema de bloqueo para guiar a los jugadores o aislarlos en determinadas zonas). Entonces podría comenzar una pequeña batalla entre los jugadores y los miembros de esta Capilla. Si quieres puedes tener en cuenta para estas peleas algunos golpes mágicos de las artes marciales (Golpes, pág. 24 del Cómo Haces Eso M20 o Tareas de chi focalizado, pág. 25 del mismo libro). Si los jugadores tienen el trasfondo **Refuerzos** podrán tener cierta ayuda en esta aventura. Ten en cuenta en esta batalla si algunos de los miembros de esta Capilla tienen elementos de ciencia útiles (Ciencia extraña, pág. 661 del M20) de los que puedan apropiarse o que les puedan afectar negativamente. Los jugadores tendrán que arreglárselas para salir de allí usando el sigilo o el buen uso de las Esferas en combate (si los jugadores son Eutánatos podrán discernir alguna salida secreta dentro de la Capilla típica de esta Tradición; si realizaron el trato con el espíritu de Tokio, este los sacará de allí, aunque no les permitirá entrar en un futuro hasta que sean más devotos a él). Si por lo que sea las tiradas no salen como ellos hubieran deseado Luka los rescatará utilizando algún Talismán.

Al final de este encuentro uno de los jugadores recibirá un mensaje de Lara Croft pidiéndoles verse en secreto en un pequeño local de comida rápida en un callejón. Si los jugadores desconfían y comparten la información con cualquier miembro de la Capilla, sus compañeros magos querrán intervenir en este encuentro usando a los jugadores como cebos y tender una trampa a Lara Croft, sin embargo, esto no funcionará, pues Lara Croft conoce magia que predice el futuro y percibirá la trampa de los jugadores (en ese caso solo podrán descubrir **La verdad** si poseen el trasfondo **Espías**). Si los jugadores deciden confiar en ella les contará **La verdad**:



**La verdad:** Hace unos años, durante la última exposición de robótica de RoboDEX, más de 200 empresas de robótica se reunieron, nos reunimos para garantizar que los productos que investigábamos no se salían de las bases acordadas para los campos de investigación de los Durmientes y los parámetros establecidos por la Tecnocracia para no crear sospechas. Allí, el señor Yaskawa de Yaskawa Electronic Corporation se alió con nosotros en secreto cumpliendo su antigua promesa de elevar las ventas de nuestras aplicaciones. El señor Yaskawa resultó ser una mente brillante y consiguió desarrollar una forma de influir en los sueños de unos pocos Durmientes para provocar que hicieran determinadas actividades secretas sin que se dieran cuenta durante la noche, imaginaos, lo que quisiéramos. Nuestra Capilla fue claramente ambiciosa y terminamos perdiendo el control. Porque, aunque sabíamos que iba a tener un gran impacto, los tecnócratas no tardaron en dar con la fuente y descubrieron las operaciones de Yaskawa (si los jugadores han completado la misión secundaria **Enredados** Lara Croft agregará a este conversación que en su Capilla guardan una copia de este videojuego en su almacén de mundos por si el original se dañara, pero les dirá que es una burda copia, que el original es más impredecible y alberga realidades que la copia no contiene, además de que funciona casi como un videojuego normal, más que tener un uso conductista sobre la gente, los jugadores podrán obtenerlo y practicar sus jugadas, obteniendo un éxito asegurado en todas las tiradas dentro del videojuego de la escena **Videojuego**). Yaskawa nos pidió ayuda escondiendo su proyecto en la propia Capilla hace unos días, aclarando que sus actividades seguían siendo secretas y asegurándonos que sus hijas no se meterían en ello. Los miembros de Sega no podíamos decirle nada a nadie, no queríamos arriesgarnos más, ya sabéis de sobra el alcance que tienen algunos de los inventos tecnócratas. No queríamos que usaran algún juguete para influir en la mente de uno de nosotros desmantelándolo todo, así que optamos por guardar el secreto de que Yaskawa estaba con nosotros. Pero una vez más nos equivocamos. Justo ahora, aunque era cuestión tiempo que pasara, han sido los mismos tecnócratas los que se adueñaron del videojuego y lo patentaron ante empresas como una “efectiva aplicación para el rendimiento laboral” aprovechando su poder para una labor mayor y más eficiente, atraparnos y vigilarnos a todos a través de las víctimas Durmientes que usen. De alguna forma habían descubierto las investigaciones de Yaskawa. Y ahora es este grupo tecnócrata el que tiene más ojos que nunca. Antes este juego solo estaba disponible para ciudadanos y empresas japonesas, pero pronto cualquier empresa se lo podrá descargar y otras ciudades de Japón o del mundo podrían estar también en peligro. Supongo que Yaskawa hizo todo lo que pudo para evitar que su creación cayera en manos de los tecnócratas. Lara Croft realmente busca cooperar con los jugadores para solucionar el problema porque en su Capilla parece que son muy restrictivos con la gente. Al final de esta escena los jugadores tendrán a Lara Croft como un **Contacto** permanente para el resto de la aventura para la actividad oculta que lleve a cabo cualquiera de las Capillas en Tokio.

Si los jugadores han realizado la escena **Punto de guardado 1** Uno Doi terminará esta escena diciéndoles que los tecnócratas están poniendo en riesgo la seguridad de la Capilla Y.E.C. por las noches, “cuando los Durmientes duermen”. Les pedirá que no visiten la Capilla durante la noche. Si no han realizado la escena **Punto de guardado 1** los jugadores no tendrán restricciones.

**NOTAS:** Si por el motivo que sea los jugadores pelean contra el señor Yaskawa ten en cuenta que este Merodeador se rige por Tácticas y reglas (pág. 241 del M20) bien distintas. Si alguno de los jugadores tiene un Avatar especialmente caótico podrías hacer que los jugadores experimenten que su magia sea especialmente espectacular de manera natural. Interactuar con el señor Yaskawa tiene en cuenta el Silencio (pág. 554 del M20) que estará concretamente entre los niveles 5-6 de (Locura pág. 557 del M20), y que le obligará a desaparecer de repente dentro del videojuego que él mismo creó, que, en definitiva, es la representación cúspide de su paranoia personal mágica. Los jugadores podrían acceder incluso accidentalmente junto con Yaskawa al videojuego (Manifestaciones del Silencio pág. 559 del M20) teniendo que resolver un nuevo y pequeño enigma o reto del videojuego para salir de este (podría resolverse con simples tiradas o adivinanzas o pruebas típicas de videojuegos) el señor Yaskawa no es consciente de su naturaleza y no recordará sus viajes súbitos al videojuego y quedará totalmente desubicado al volver de esta experiencia. Los jugadores verán como el entorno que les rodean, así como ellos mismos, se vuelven píxeles momentáneamente, cambiando incluso sus percepciones (similares a los efectos del videojuego), los colores, sombras y luces del entorno se tornarán a un espectro más básico y lineal (Sumideros de cordura, pág. 238 del M20). El maletín del señor Yaskawa es un acceso directo al videojuego y tiene protecciones y alarmas por si alguien trata de averiguar algo sobre ello, además, contiene papeles y anotaciones sobre los diseños de la realidad del videojuego y las claves para destruirlo

## **7 Videojuego**

Quizá al día siguiente o tras unas horas Uno Doi se pondrá en contacto con los jugadores para informarles de que han encontrado un acceso remoto al videojuego (consiguieron hackear los sistemas red tecnócratas)

y que quizá necesiten su ayuda para salvar a algunos Durmientes inocentes que el propio juego ha decidido absorber en lugar de dominar sus mentes. Trata el espacio del videojuego como una especie de Heredad del señor Yaskawa en la Red Digital (Reinos duraderos y dioses del Ensueño, pág. 101 del M20). Los jugadores en este caso se aventurarán en el videojuego a través de los “simuladores” que hará traspasar al personaje a la realidad cibernética dejando atrás su cuerpo humano, que estará conectado a la máquina. Los jugadores aparecerán en la entrada misma del videojuego, quizá bajo otra apariencia más adaptada al entorno (Sumideros de cordura, pág. 238 del M20), un umbral lleno de niebla sobre el que no hay nombre, pero tras el que se encuentra la primera sala. Puedes hacer si lo deseas que mientras estén en el videojuego los jugadores sufran algún tipo de Virus (pág. 471 del M20), no sería extraño debido a la naturaleza de este lugar, dentro de un lugar tenebroso dentro de la Red Digital. En estos niveles las Maravillas dejan de funcionar y algunas esferas sufrirán cambios:

1 En esta fase la esfera Fuerzas no funciona. Los jugadores encontrarán un robot aspirador activado que recorrerá las paredes y el suelo con cuidado tratará de apartarse del peligro (este es el Hot link, pág. 468 del M20, que definió Gnar en la escena **Cibercafé**) y un baúl (Espíritus combatientes, pág. 417 del M20) muy moderno en el centro que les muerde cuando lo abren, pero que contiene una tarjeta, la tarjeta para acceder al siguiente sector (hay un lector de tarjetas en la puerta a la siguiente fase). Este baúl se transformará en un Ciborg “piel de acero” (pág. 623 del M20) que tendrán que destruir. No será suficiente, pues tras pasar la tarjeta habrá tres códigos alfanuméricos de color gualdo, cerúleo y viridián (estos son los primeros códigos de los **Códigos hexadecimales/Nombres espirituales** de los colores que obtuvieron en sus visiones en la escena **Cibercafé**: Gualdo [#FABD00] Cerúleo [#0087D1] Viridián [#128385]).

2 En esta fase la esfera Entropía no funciona. Aquí deben cruzar al otro lado hasta llegar a la puerta del otro lado. Por medio habrá 3 obstáculos: **1** Unos peligrosos láseres que requieren una acumulación de éxitos (5 o 6 éxitos) que en determinados momentos cambian de posición (dif 8 para sobrepasarlos); **2** Un suelo de baldosas con Makibishi totalmente transparentes desperdigados que al pisar liberan un tipo corrosivo de ácido (Toxinas, pág. 456 del M20) o si lo prefieres una simple y breve explosión (Explosivos por Pólvora, pág. 455 del M20); **3** Y una pared que libera Shurikens al detectar el movimiento. Al final de este recorrido podrán pasar a la siguiente fase si introducen los diferentes códigos de los colores gualdo, cerúleo y viridián **según su composición en sistema RGB** (estos son los segundos códigos de los **Códigos hexadecimales/Nombres espirituales** de los colores que obtuvieron en sus visiones en la escena **Cibercafé**: gualdo [250/189/0], Cerúleo [0/135/209], Viridián [18/131/133]).

3 En esta fase la esfera Mente no funciona. Por último, los jugadores llegan a la entrada de una clásica mansión de los años 50. Un espacio que aparenta estar en la misma realidad, pues hay una buena niebla que la rodea e incluso algo de viento y frío. Los jugadores deben resolver un “Escape Room” que está dividido en 3 partes o, a discreción del narrador, subir la dif del reto o restando dados en las tiradas mentales: **1** una tirada de Astucia (dif 7) con varios éxitos entremezclando las fotos de la familia Smith con los múltiples libros de historia de la estantería de la sala les permitirán descubrir la ubicación de la llave al jardín (el resto de habitaciones están selladas o son inexistentes). **2** en el jardín habrá un cobertizo con herramientas y un herbolario. Una tirada de Astucia con varios éxitos (dif 8) les revelará dónde se esconde la herramienta que falta entre las que están colocadas en la pared del cobertizo. **3** la puerta del ático, a la que se accede desde el jardín, se abrirá y en ella tendrán que realizar de nuevo una tirada de Astucia (dif 9) con varios éxitos para ponerse el vestido que escogió la dama de la casa para contraer su fracasado matrimonio de entre los múltiples vestidos, mirándose al espejo al final. El resto de cajas y baúles que contienen viejos recuerdos como confusas cartas de amor les darán las pistas suficientes. En este momento de un baúl saldrá un juego de bloques ABC para niños (con números en lugar de letras) con un montón de bloques que tendrán que colocar dentro del baúl del que salieron, en sus áreas de colores correspondientes (el baúl por dentro tiene áreas de color gualdo, cerúleo y viridián. Estos son los terceros códigos de los **Códigos hexadecimales/Nombres espirituales** de los colores que obtuvieron en sus visiones en la escena **Cibercafé**: gualdo [45°/100%/98%], cerúleo [201°/100%/82%], viridián [181°/86%/52%]). Los jugadores deberán colocarlos de acuerdo con esta codificación.

En el último nivel se encuentran en una sala de celdas con unos pocos grupos de personas que despertarán al entrar en contacto con ellos y que tendrán que rescatar. En el otro lado de la sala habrá una puerta fácil de atravesar tras la que estará la salida, donde una nave umbral pequeña de la Y.E.C. pilotada por Trailblazer estará esperándoles. Estos son Durmientes adultos que pertenecen a grandes empresas regionales, personas que no pararán de hacer preguntas sobre dónde están o quiénes son ellos. Si los jugadores hablan con ellos en algún momento, estos le podrán contar su **Experiencia con el videojuego**. Los jugadores despertarán de nuevo en los “simuladores” descritos al principio de la escena, Screentime les informará de que

Trailblazer volverá enseguida con los afectados y les dará las gracias por su ayuda. Si los jugadores han realizado la escena **Punto de guardado 1** ve al apartado **Confabulación**.

**Experiencia con el videojuego:** Cualquier Durmiente tendrá una experiencia parecida a esta. *Escuchó hablar a sus jefes de un videojuego que te ayudaba a desconectar del trabajo y que te permitía obtener un descanso pleno y satisfactorio para poder volver a casa o al trabajo totalmente descansado. Estaba interesado en descansar, varios compañeros pedimos más información y el jefe nos hizo firmar unos papeles de confidencialidad, luego nos contó que se trataba de una sala a la que asistías después de comer o antes de marcharte del trabajo donde alguien nos enseñaría en qué consistía, pero teníamos que ir de uno en uno y no podíamos hablar de la experiencia con nadie. No estaba lejos del trabajo, cuando llegué había varios oficinistas de otras empresas de la zona, algunos estaban con el móvil, otros simplemente esperaban su turno en silencio. Cuando fue mi turno recuerdo que me ofrecieron resolver un rompecabezas sencillo, luego solo recuerdo despertar en mi puesto de trabajo, pero me sentía mucho más descansado como si hubiese ido a un spa. Además, quien superara todas las fases del videojuego ganaría una gran suma de dinero. Se trataba de un videojuego sin nombre (los jugadores deducirán que no darle nombre a algo lo hace más misterioso, no se lo pusieron para no hablar de él), pero ahora siento haber estado tanto tiempo sin mi familia, tanto tiempo encerrado en ese sitio... ¿Me puedes repetir qué ha sucedido?*

**Confabulación (solo si realizan la escena Punto de guardado 1):** Los jugadores volverán a ver a H-G Wells reprogramando unos computadores a sus espaldas y se percatarán de que el monóculo que Dark Clefari les ofreció encaja en medida con su ojo derecho. Los jugadores tienen que colocar el monóculo electrónico en el ojo para activar un Efecto que les hará desaparecer de la escena y que hará que H-G Wells esté totalmente ausente. Los jugadores acaban de desbloquear las investigaciones de Dark Clefari, accederán a un espacio virtual privado, donde hablarán con la versión adolescente de Dark Clefari dentro de una cafetería de una calle en la que nieva ambientada en los años 80 por la que cruzan infinidad de personas sin percatarse de los jugadores (estas personas son representaciones digitales de los recuerdos de Dark Clefari). Los jugadores están en una Parada (Sectores D, párrafo 3º, pág. 108 del M20). Los jugadores podrán interactuar con Dark Clefari y poder de esta manera adquirir información muy concreta, únicamente.

- Si le preguntan por el lugar en el que están, ella les dirá que *es un lugar que ella recuerda con mucho cariño, un espacio al que acude para concentrarse y realizar sus investigaciones.*
- Si le preguntan sobre si está allí atrapada, ella les dirá que *se equivocan, que ella no es más que una representación de un recuerdo adolescente. Una visión estática de ella misma que contiene información.*
- Si le preguntan cómo salir de este lugar, ella les dirá que *le pidan al camarero un Bubble Tea* (tras hacerlo todos los jugadores saldrán de este lugar de inmediato sin mediar más palabra).
- Si le preguntan por las investigaciones que llevaba a cabo, ella les dirá que *mientras investigaba la desaparición de Yaskawa investigó a varios miembros de su propia empresa porque “nunca sabes quién te la ha podido clavar realmente, podrían ser personas con las que tienes trato diariamente”. Entonces descubrió algunos documentos con registros de archivos enviados a corporaciones afiliadas a la Tecnocracia sobre el Safespace* (las investigaciones de Screentime, mirar escena **Robot Restaurant**) *y otras investigaciones de la Y.E.C. de alto secreto y empezó a indagar sobre quienes podrían ser los responsables de delatar Y.E.C. ante los Tecnócratas y descubrió que muchos de aquellos documentos eran investigaciones privadas que solo los altos mandos de la corporación podrían obtener con facilidad, “se toman la seguridad muy en serio”* (recuerda que fue Trailblazer la que envió las indicaciones sobre la ruta que seguiría la nave **Raving** a los tecnócratas en este caso). *Entonces cree que solo uno de sus altos o más allegados mandos* (Screentime, Snowflakes, Trailblazer o Uno Doi) *fuera los que pasan información a los grupos tecnócratas* (los jugadores ahora deberán deducir cómo los tecnócratas sabían a dónde se dirigían cuando se los encontraron en Júpiter).

**NOTAS:** Si por el motivo que sea sientes que los jugadores han necesitado demasiada ayuda en estas pruebas, haz que entre prueba y prueba y sin que ellos lo perciban dentro de una de sus heridas de sus cuerpos o en sus mentes haya algún tipo de dispositivo o influencia tecnócrata que tenga que ser extirpada o que provoque daño demorado o una maligna influencia de control mental. Maneja esta influencia como desees, bien se moverá sigilosamente por el cuerpo hasta que se apodere de las percepciones y acciones del personaje dañando ciertas zonas del cuerpo; o bien recibirá simplemente un daño demorado en el tiempo (pág. 538 del M20) que no cederá hasta que este no sea extirpado a través de alguna máquina procedimental o un ritual místico. Si prefieres que sean influenciados haz que cuando visiten la Capilla Y.E.C acudan a un ordenador para enviar archivos de esta Capilla a los tecnócratas (revelando la posición de este lugar al enemigo). También podrías hacer que otro monstruo apareciese y envolverlos en una misión más larga. Si por el contrario crees que los jugadores necesitarían algo de ayuda podrías incluirles su puntuación en **Avatar** a sus tiradas Mentales, deduciendo que estos les están ayudando.

## **8 Punto de guardado 2 (opcional)**

Conforme pase el día (o directamente durante la noche del día siguiente) los jugadores recibirán noticias de Screentime de que Trailblazer jamás volvió a la Capilla y creen que ha sido atrapada por tecnócratas. Uno Doi recordará a Screentime que un compañero Vampiro de Yaskawa con el que no han contado y que conoce cómo actúan los tecnócratas seguramente sepa algo más que le haya podido ocurrir, los jugadores tendrán que acompañar a Uno Doi a este encuentro para protegerlo, nunca ha ido solo a ver a este Vampiro. Es importante que esta escena se realice durante la noche.

Los jugadores visitarán un largo acceso por túneles de yeso bastante amplios y oscuros accesibles desde cualquier punto oculto de la ciudad. Caminarán durante kilómetros siguiendo a Uno Doi hasta que entran en **la catedral subterránea**. Los jugadores se sentirán sobrecogidos a descubrir las mismísimas entrañas de Tokio, un espacio lleno de altas columnas de hormigón que se elevan metros y metros bajo la superficie, un verdadero palacio subterráneo místico y que verán a través de la linterna de Uno Doi. Uno Doi les contará que *el lugar está abierto a los turistas durante el día, pero que aterriza a aquellos que lo visitan de noche, pues no aparece anunciado en ningún lado, pero parece ser que continuamente desaparecen personas en este lugar. Su función principal es la de albergar agua conforme futuras inundaciones y tormentas acechen la ciudad de Tokio*. No pasará mucho tiempo hasta que los jugadores sientan que están siendo acechados por alguien en aquel lugar. Escucharán por todos lados una tenebrosa voz ronca que retumba y que les preguntará *“Pensé que lo último que me sorprendería era ver a los hermosos peces koi en las alcantarillas de la ciudad, pero ya veo que la marea a arrastrado a otras criaturas a la catedral ¿qué hacéis aquí de noche animalillos?”*. Si los jugadores no nombran a Yaskawa Uno Doi lo hará y será el momento en el que podrán ver a **Azami** (Vampiro, Tremere). En ese instante la voz dejará de ser tan monstruosa para provenir de un sitio fijo y resultar más adorable. Uno Doi alumbrará con la linterna desvelando la presencia de Azami, que se acercará muy poco a poco a ellos desde lejos buscando presentarse a la vez que insiste en saber el motivo de su visita. Cuenten lo que le cuenten a esta Vampiresa (“V”), esta mantendrá una especie de conversación breve con Uno Doi (“U”):

**V:** *Las noches están muy revueltas últimamente, esos viejos “magnates de la razón” están por todas partes, pero nos dejan comer tranquilos, saben que respetamos las reglas, sabemos controlar a los nuestros.* **U:** *Sabemos que los tecnócratas os dejan tranquilos.* **V:** *Ellos se creen que controlan todo lo que pasa en la ciudad... pero no tienen ni idea... Quizá os interese saber lo que se le desprendió a uno de ellos que andaba últimamente por la ciudad* (en este momento Azami les enseñará un microchip a los jugadores). *Este chip es de un miembro muy cercano a Yaskawa, de uno de sus líderes... ¿Qué cómo lo he conseguido? No me ha hecho falta ni poner un dedo en vuestros laboratorios, pero... si lo queréis, tenéis que pagar un precio. Hay un problema, y es que los repartidores de pizza nunca llegan hasta este lugar y no quiero quedarme sin cenar hoy, tengo una dieta estricta y equilibrada* (uno de los jugadores deberá dejarse morder por ella para luego obtener lo que Azami les estaba mostrando). **V:** *Los magos sois todos unos orgullosos y creéis saberlo todo, no obstante, no conocen los secretos de la sangre. ¿Qué tipo de sangre sois los demás?* (preguntará a aquellos cuya sangre no haya probado), *tranquilos, aquí en Japón es normal preguntarlo, ¿nunca habéis oído hablar del ketsuekigata uranai? Los extranjeros lo suelen llamar “los signos de la sangre”, un método muy infravalorado para averiguar cómo es cada uno.* Sigue este **Esquema sanguíneo** si los jugadores desean saber más sobre cómo es cada persona según el tipo de sangre que tiene (si muestran curiosidad por los “signos de la sangre” los jugadores accederán a la misión secundaria **B-Negative**):

### **Esquema sanguíneo:**

-“A”: Tienen un carácter muy formal con grandes posibilidades de tener éxito. Es meticuloso y hasta puede llegar a ser molesto. Siempre está pensando en los detalles, está preocupado e indeciso, es cauto y discreto.  
-“B”: Una sola palabra para definirlos “My pace” (Esto es una palabra en inglés a la japonesa) “A mi paso”, son personas que no ven a su alrededor y todo lo hacen a su propio ritmo. Es creativo y optimista, pero también es impredecible, es sensible pero puede pecar de ostentoso, exagerado y hasta indiscreto.  
-“O”: Son personas tímidas al principio, pero cuando los conoces llegan a ser los mejores amigos. Es el atleta, de gran fortaleza, saludable, también es autoritario, es celoso y puede llegar hasta ser obsesivo.  
-“AB”: Son los “termómetros sociales” los que logran que todos se lleven bien y solo piensan en los demás. El diplomático, muy sociable, adaptable y honesto. Es un tipo “A” por dentro, pero “B” por fuera.

Los jugadores averiguarán que el chip es un chip de robótica avanzada, demasiado avanzada para pertenecer a H-G Wells. Uno Doi les guiará por las habitaciones de cada una de las tres hermanas (Screentime, Snowflakes y Trailblazer). La de Screentime estará llena de papeles desordenados y unas pocas prendas de ropa además de algunos sistemas de domótica; Snowflakes tendrá posters en las paredes, mucha ropa

moderna y varios comics; Trailblazer tendrá varios modelitos de ropa, aparatos medio estropeados pendientes de reparar, una mesa de trabajo y una habitación contigua escondida en la pared con un sistema de reconocimiento facial, de voz o de iris. Los jugadores tendrán que ingeniárselas para destruir el sistema o engañarlo discretamente. En esta habitación habrá recambios para piezas de tecnología y electrónica orgánica, dando a entender que Trailblazer no es humana.

#### NOTAS:

- **B-Negative:** Cuando Azami termine de explicar los signos de la sangre exclamará que *ellos son más curiosos y menos orgullosos que el resto de sus “colegas magos”* y les incitará a realizar una labor para él a cambio de un ritual llamado “**llamada del Gashadokuro**” (es un ritual místico que permite invocar un Gashadokuro. El Gashadokuro es un esqueleto gigante que proviene de los cuerpos de los soldados que murieron en el campo de batalla o que no recibieron un ritual funerario adecuado, que dura la misma cantidad de escenas que areté del mago invocador, es capaz de hacerse invisible y aunque es algo torpe en movimiento es de entre 20 y 30 metros de altura).

Si aceptan explicará a los jugadores que la tarea que deben realizar es sencilla y compleja al mismo tiempo, pues únicamente quiere que consigan verter un frasco que les proporcionará dentro de una bebida que consume B-Negative, el famoso Traje Negro (pág. 627 del M20). B-Negative es conocido por cazar vampiros, por eso le proporcionaron ese mote, si consiguieran que bebiera el contenido del frasco Azami les ofrecerá su ritual. Luego, Azami les advertirá de que B-Negative tiene un detector de personas, que vibra cuando entra en contacto con una persona con la que ya se ha encontrado antes, todas las personas con las que se topa tres veces pasan a una base de datos que continuamente investiga, por eso es importante que se crucen con él un máximo de dos veces o correrán grave peligro. En definitiva, lo que los jugadores tienen que hacer es perseguir a la patrulla que acompaña a B-Negative por la ciudad hasta poder verter el contenido del frasco en una bebida. Los jugadores tendrán 2 oportunidades durante toda la misión o fallarán la misión. Los jugadores verán a B-Negative tomarse un té con sus compañeros a una hora y almorzar una sabrosa sopa de algas en un pequeño restaurante del centro de la ciudad. En ambas ocasiones verán a múltiples personas por los alrededores y deberán ser cautos con lo que hacen, pues de ser descubiertos sus personajes correrían peligro de muerte. Azami les proporcionará las indicaciones sobre los lugares que frecuenta B-Negative. Los jugadores se darán cuenta de que B-Negative no tiene una vida tranquila, le verán atender llamadas de sus superiores y comer bajo cierta presión, quizá hasta presencien uno de sus momentos más personales en los que se suministrará una sustancia intravenosa (B-Negative sufre una enfermedad degenerativa que reduce con este producto). Si los jugadores deciden pelearse contra B-Negative deben tener en cuenta que B-Negative lleva puesto un Traje de negocios Falconi 8 Associated (pág. 655 M20).

## 9 Tecnocracia

Cuando los jugadores lleguen de vuelta a la Capilla (sea al despertar de su viaje tras la escena **Videojuego** o de su escalofriante encuentro de la escena **Punto de guardado 2**) verán por las ventanas que se levanta una niebla espesa creada a propósito como consecuencia de la batalla que tendrá lugar a continuación (**Tirar de las Hebras Míticas**, pág.530 del M20). Los jugadores tendrán una escena para abastecerse, luego Screentime les encontrará y les hará saber que uno de los suyos les ha delatado a la Tecnocracia.

Si los jugadores han realizado las escenas **Punto de guardado 1** o **Punto de guardado 2** podrán conocer o deducir al culpable (ha sido claramente Trailblazer, que, sin saberlo los demás, usaba entre otras artimañas su mochila multidimensional para viajar rápidamente a otros lugares donde cooperaba con los Tecnócratas en un ambicioso plan de derrota como consecuencia por permanecer siempre a la sombra de su hermana Screentime que sí poseía el don de la magia, como su padre, que es el principal motivo por el que lidera la Capilla. Yaskawa creó a Trailblazer con intención de tener una hija más de un origen distinto al orgánico, aunque fracasó en su afán por hacerla sentir integrada a pesar de que nadie sintiera que era “un robot”). Ten en cuenta en esta batalla si algunos de los miembros de la tecnocracia tienen alguna de las Herramientas de la Tecnocracia (pág. 655 del M20).

Si los jugadores han realizado la misión secundaria **B-Negative**, se encontrarán cara a cara con él y el propio B-Negative se mostrará cooperativo, poniéndolos a salvo (consecuencia del dominio que tiene sobre él ahora Azami), compartiendo incluso con ellos **El secreto mejor guardado** (que podrás encontrar en la escena siguiente: **Game over**). En este caso B-Negative les dará el maletín del señor Yaskawa y les explicará que se lo cambió por otro maletín. Les explicará que lo mejor es que se metan dentro para resolver

el videojuego antes de que este cause más problemas mientras él busca de nuevo a Yaskawa. Cuando los jugadores decidan abrirlo pasarán directamente a la siguiente escena.

Si los jugadores NO han realizado la misión secundaria **B-Negative**, Luka los encontrará y tratando de ponerlos a salvo los llevará de nuevo al quiosco de **cruce de Shibuya** donde conocieron a Nii. Allí se encontrarán a Nii, que les dirá que se ha enterado de todo y los meterá en su refugio bajo el quiosco, donde está su casa. Allí les explicará que el loco del señor Yaskawa pasó por su quiosco hacía un momento a comprarle lo de siempre y él aprovechó y le dio el cambiao a su maletín con otro que una vez se olvidó un cliente suyo que tenía guardado en la trastienda. Cuando los jugadores decidan abrirlo pasarán directamente a la siguiente escena.

**NOTAS:** Si los jugadores deciden pelearse contra B-Negative deben tener en cuenta que B-Negative lleva puesto un Traje de negocios Falconi 8 Associated (pág. 655 M20).

## **10 Game over**

Llegados a este punto, los jugadores no tendrán más opción que pasarse de nuevo el videojuego, pues no podrán ni si quiera volver atrás, aunque esta es la manera que tendrán de destruirlo. Vuelve a la escena **Videojuego** para repetir las fases del videojuego, pero cuando termines la última fase recuerda continuar la historia con esta escena. Tras el último nivel, los jugadores deberán enfrentarse al peligroso y enloquecido Yaskawa, te recomendamos que diseñes a este Merodeador a tu gusto utilizando algunas ideas o indicaciones del apartado Merodeadores (pág. 628 del M20). Al terminar el juego unos enormes créditos revelarán **El secreto mejor guardado** a los jugadores.

**El secreto mejor guardado:** Esta información la puede proporcionar B-Negative (porque conoció personalmente a Yaskawa) o pueden deducirla los jugadores al finalizar la escena **Game over** tras pasarse el juego (en un mensaje sobre las intenciones que tenía sobre el propio juego). Yaskawa quería desde un principio crear un videojuego en el que existiera una realidad propia similar al mundo que conocemos, pero donde la realidad fuese más moldeable, pero este videojuego le acabó superando y acabó modificando su propia realidad hasta consumir su mente. Yaskawa entonces es un Merodeador que ha engañado a tecnócratas y a los demás magos y Despiertos.

**NOTAS:** Recuerda que este juego está en algún lugar remoto de la Red Digital, no dudes en ponérselos difícil incluyendo Nevascas (pág. 470 del M20) que les obliguen a retirarse y repetir niveles, que son comunes en estas zonas de la Red Embrujada. Del mismo modo, si crees que la dificultad es alta, puedes hacer que una Filtración (pág. 639 del M20) guíe y aconseje a los personajes reduciendo la dificultad de determinadas tiradas, o que alguien se haya preocupado de incluir un Hot link (pág. 468 del M20) en alguno de los niveles.



## FICHA DE APOYO

Las fichas de los personajes más relevantes no se han diseñado. El narrador podrá inventarlas o improvisar. Ten en cuenta que algunos de los siguientes apodos (como Lara Croft, Screentime, etc.) no tienen los verdaderos nombres de los personajes, estos han de ser inventados.

### Capilla Y.E.C. (Yaskawa Electronic Corporation, [Hijos del éter + Adeptos virtuales]):

1 Adeptos Virtuales: **Screentime** (sus gafas superponen el mundo umbral de la Red con el Material).

1 Familiar (robot): **Trailblazer** (Su mochila es un Talismán funciona con Matrices. Simpática, torpe. No es maga. Dicen que es hermana de Screentime y Snowflakes).

2 Aliados humanos: **Uno Doi** (Despierto. Servicial, educado, serio). **Snowflakes** (Despierta, no maga. Su padre decepcionado por no ser ella maga y por desinteresarse de la empresa).

### Capilla Ueno (Akáshicos + Adeptos virtuales):

2 Akáshico: **Sensei Watanabe** (líder, amante del progreso, generoso pero intransigente, aventurero, sabio) **Boa** (racista, desconfiada, ágil).

### Capilla Segá (Eutánatos + Extásicos):

1 Eutánatos: **Akira**.

1 Extásica: **Lara Croft** (Su nombre real es Cecilia, pero le encanta el videojuego de Lara Croft. Chula, impulsiva, sensible, adicta a la magia, las drogas y los videojuegos).

Otros: 1 Tecnócrata: **B-Negative**; 1 Hermético: **Luka Molinero** (sin magia, muy serio, sencillo, amable);

1 Vampiro: **Azami** (Adorable, orgullosa, impulsiva); 1 Aliado humano: **Nii** (Despierto, no-mago, vende o intercambia “objetos especiales”) **Dark Clefari** (No tiene Tradición, de apariencia diversa, antigua Hija del conocimiento).

### Datos útiles para consultar: Para esta aventura quizá gustes tener apuntado los siguientes datos:

Balas táser, pág. 454 del M20; Ciertilentes, pág. 653 del M20; Sentir tronchas, pág. 404 del M20; Mejoras, pág. 659-663 del M20; Red Digital, pág. 103 del M20; Magia en la Red, pág. 469 del M20; Iconos, pág. 467 del M20; Mallas, pág. 109 del M20; Hot links, pág. 468 del M20; Aclimatación, pág. 482 del M20; Filtración, pág. 639 del M20; Disrupción Digital, pág. 491 del M20; Marcar, pág. 492 del M20; Caos en el sistema, pág. 490 del M20; Controlar Sistemas Electrónicos, pág. 491 del M20; Cortocircuito, pág. 491 del M20; Tormenta Umbral, pág. 495 del M20; Red Embrujada, 2º párrafo, pág. 108 del M20; Despietador, pág. 653 del M20; Gritones, pág. 639 del M20; Calcificar, pág. 490 del M20; Marcar, pág. 492 del M20; Ametralladora de calibre 7.62 mm, pág. 453 del M20; Katana, pág. 450 del M20; Yaglino, pág. 636 del M20; Tirar de las Hebras Míticas, pág. 530 del M20; gothic lolita pág. 212 del M20; Arañas de la Urdimbre, pág. 639 del M20; Grimorio (pág. 143 del Libro de los Secretos M20; Golpes, pág. 24 del Cómo Haces Eso M20 o Tareas de chi focalizado, pág. 25 del Cómo Haces Eso M20; Periapto, pág. 652 del M20 o pág. 145 del Libro de los Secretos M20; El Segundo Horizonte y el Eterespacio pág. 113 del M20; Reinos Fragmento: Fragmentos del Génesis; Los Reinos Sombra, pág. 112 del M20; HIT Mark X, pág. 626 del M20; Trajes Negros, pág. 627 del M20; Desventaja del Defecto “Inteligencia aumentada”, pág. 650 del M20; Drogas psicodélicas, pág. 444 del M20; Metanol, pág. 442 del M20; Protocolos de Restricción, pág. 469 del M20; Visitación sensorial, pág. 466 del M20; Corazón de la Ciudad, pág. 635 del M20; Golpes, pág. 24 del Cómo Haces Eso M20 o Tareas de chi focalizado, pág. 25 del mismo libro; Ciencia extraña, pág. 661 del M20; Tácticas y reglas, pág. 241 del M20; Niveles 5-6 de, Locura pág. 557 del M20; Manifestaciones del Silencio pág. 559 del M20; Reinos duraderos y dioses del Ensueño, pág. 101 del M20; Sumideros de cordura, pág. 238 del M20; Virus, pág. 471 del M20; Ciborg “piel de acero”, pág. 623 del M20; Toxinas, pág. 456 del M20; Explosivos por Pólvora, pág. 455 del M20; Parada, Sectores D, párrafo 3º, pág. 108 del M20; Daño demorado en el tiempo, pág. 538 del M20; Traje de negocios Falconi 8 Associated, pág. 655 M20; Tirar de las Hebras Míticas, pág. 530 del M20; Herramientas de la Tecnocracia, pág. 655 del M20; Merodeadores, pág. 628 del M20; Nevascas, pág. 470 del M20; Filtración, pág. 639 del M20.

### DATOS DE LA AVENTURA:

-Recomendamos las siguientes BSO y álbumes de canciones: CloZee (álbum); cualquier versión instrumental del grupo Blackpink; Tha Trickaz; DRIVE Radio; Mac Quayle; Trentemøller; Kryptic Minds.

-La leyenda del Ginko es del artículo de Biodeluna “Leyenda del Ginko biloba” (18/04/2015).

-La sociedad japonesa realmente tiene una mayor aceptación por la robótica debido a lo que explica el Sensei.

-Dark Clefari es un personaje que empezó perteneciendo a los Hijos del conocimiento hasta que,



formándose, llegó a convertirse en un importante miembro de la comunidad de los Hijos del éter y los Adeptos virtuales, actualmente es la misionera y erudita más poderosa de las Capillas de Tokio, una heroína .

- Oracle Database es una base de datos que almacena información de usuarios de Internet real.
- Hemos usado la película de la mosca para recrear una de las misioneras secundarias
- Nos hemos inspirado en la segunda temporada de la serie OA para idear la trama del videojuego
- Si los jugadores se han metido en algún lío gordo y han realizado la misión secundaria **Hiraki** haz que Luka intervenga usando pequeños Efectos mágicos gracias a la energía del árbol Hiraki.
- Recuerda que para muchos personajes con los que los jugadores hablan los espíritus que se encuentran en la Red o en el sistema planetario son simplemente “alienígenas” y no los llamarán “espíritus” como tal.
- Para continuar esta historia podrías decidir que el juego no se haya destruido del todo y que tenga "una segunda parte" los jugadores tendrían que encontrar a un segundo Merodeador que se ha fusionado con el señor Yaskawa (Fusiones, pág. 238 del M20).
- Ciertamente la experiencia de poseer el don de modificar la realidad y poseer un Avatar no es “hereditaria”. Sin embargo, para dar explicación a muchas “familias de magos” hemos llegado a la conclusión de que al darse el buen uso de la magia y con la considerable exposición a la misma un Avatar puede optar por transmitir este don a una generación posterior, siendo esto algo dado por el azar.
- Las escenas opcionales **Punto de guardado 1** y **Punto de guardado 2** ofrecen información sobre la “mano” que está detrás de todo en esta trama.
- Los nombres “Snowflake”, “Safespace”, “B-Negative”, “Trailblazer” y “Screentime” están basados en los superhéroes de Marvel, recreados de la popular marginación de las nuevas generaciones.
- El “ketsuekigata uranai” es real, y es “un tipo de horóscopo japonés” popular de allí.
- La catedral subterránea o el underground temple existe realmente bajo Tokio.
- Edo es el nombre de la ciudad de Tokio hasta 1868.

### **EN POCAS PALABRAS LO QUE REALMENTE PASA:**

Los Eutánatos invirtieron en el desarrollo de un videojuego con la ayuda de un talentoso y popular Adepto Virtual llamado Yaskawa con el que este pretendía intervenir en la mente de la gente para crear un mundo más seguro y vigilado del peligro (de las influencias tecnócratas) para sus hijas, aunque las verdaderas y ocultas intenciones de los Eutánatos eran usar a las víctimas de este videojuego para derrocar a los Akáshicos. El problema empieza cuando Yaskawa pierde el control sobre su creación secreta y se deja llevar por el Silencio abandonando su casa y capilla (la Capilla Y.E.C.) para vivir ahora bajo el mando de los Eutánatos. Trailblazer, una de las hijas de Yaskawa, es un robot de aspecto prácticamente humano que, en secreto, pretende apoderarse de la empresa de su padre derrocando a sus hermanas humanas (Screentime y Snowflakes) herederas de la empresa, creyendo demostrar así que, a pesar de sus orígenes robóticos, tiene poder para liderar. De este modo, Trailblazer se alía con la Tecnocracia para conseguir su objetivo, transmitiéndoles información de los proyectos de su padre con frecuencia.

Nadie sospecha de Trailblazer, y tiempo después los Tecnócratas recrean su propia versión del videojuego de Yaskawa con el que pretenden usar a los Durmientes como cámaras de vigilancia contra los magos. Los jugadores visitarán la hermandad Akáshica (en el Parque Ueno) por si saben algo de lo sucedido y un incidente allí guía a los jugadores a revelar las verdaderas intenciones de los Eutánatos (en la Capilla Sega). Un grupo de “Cibermagos” (Gnar, Dark Clefari y Bison.) averiguan los códigos con los que podrán pasar cada una de las fases del videojuego. Los jugadores consiguen acceder a la versión del juego tecnócrata y rescatan a los Durmientes de los que se aprovecharon sin conseguir mayor información.

(escenas opcionales) Dark Clefari, una maga sin Tradición, pero opuesta a la Tecnocracia, descubre investigando a fondo los sistemas de la Capilla de Yaskawa y sus hijas que uno de sus miembros le ha delatado ante la Tecnocracia (casi ha descubierto las intenciones de Trailblazer), pero fallece antes de desvelarlo, dejando esta pista a los jugadores. Una Vampiresa de la ciudad les da una clara pista de la naturaleza de ese culpable, Trailblazer, a cambio de algo de sangre.

Al final los Tecnócratas descubren el refugio original de Yaskawa. Afortunadamente, los jugadores, por determinadas casualidades, descubren que tienen acceso al maletín de Yaskawa, donde este guarda toda la versión de su videojuego desarrollada hasta ahora. Los jugadores se pasan el videojuego hasta el final y derrocan a Yaskawa, que estará encerrado en el interior, destruyendo la principal amenaza.

## FOTOS PARA LA TRAMA



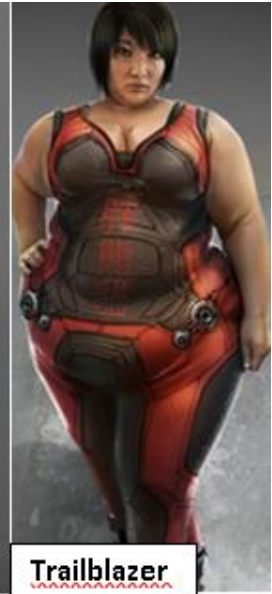
Yaskawa



Snowflakes



Screentime



Trailblazer



Uno  
Dai



Luka  
Molinero



Nii



Restaurante robot



## FOTOS PARA LA TRAMA



Dark  
Clefari



Boa



Sensei Watanabe



Akira



B-Negative



Oracle Dreams



Sega Building



## FOTOS PARA LA TRAMA



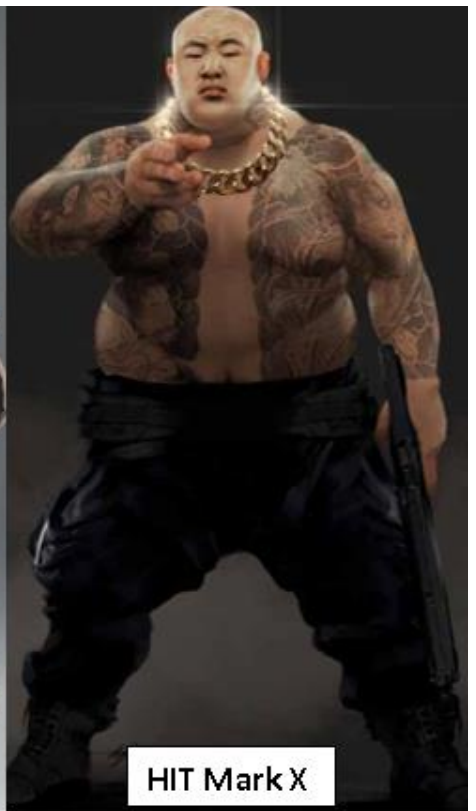
H-G Wells



Lara Croft



Hijo del Éter



HIT Mark X



Ciuredano



Gothic lolita



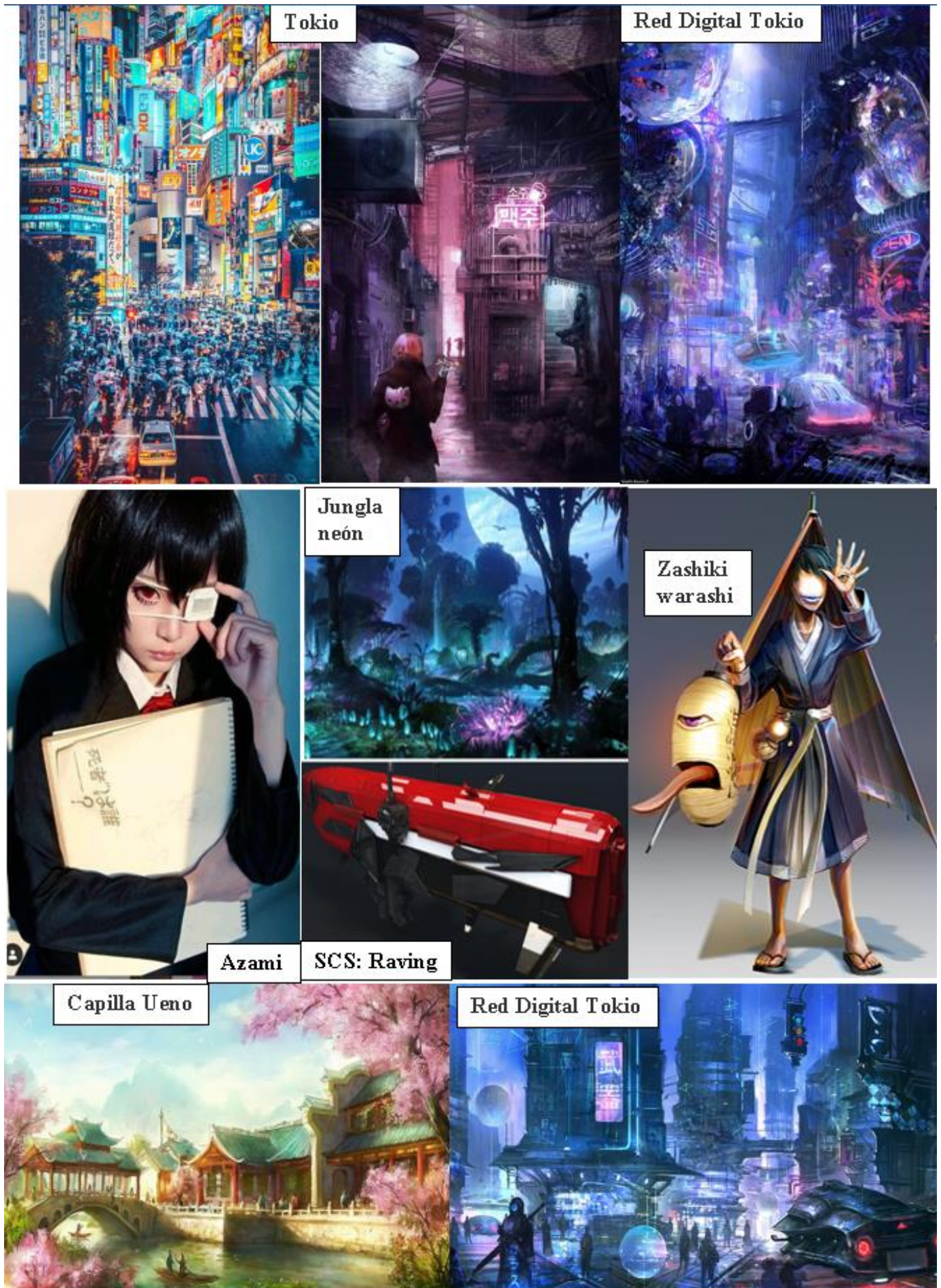
Catedral subterránea



Sala de máquinas



## FOTOS PARA LA TRAMA



Todo el material fotográfico ha sido extraído de enlaces de **Pinterest** o **Google Imágenes**