

“Paria” de César Capacle

Jugado por: Alejandro Matas

Resumen

Partida al juego de rol en solitario “Paria - Un juego de rol sobre la reputación y la redención” de César Capacle.

1. Introducción

Voy a documentar una partida al juego de rol “Paria” con las tiradas de dados que vaya haciendo y los resultados que van saliendo. Hay mucho que interpretar, pero espero que quede una estructura clara.

Para poder distinguir entre la parte mecánicas de juego y la parte de historia, las partes mecánicas aparecerán escritas en texto normal y las de historia en azul.

Después de cada escena actualizo la hoja de juego con las modificaciones que haya que incluir por el resultado de la escena (Registro de Progreso, Ventajas e Inconvenientes).

2. Preparativos Iniciales

2.1. Ambientación

Para generar la ambientación voy a utilizar la tabla “generador de ambientación” de la página 5 del libro.

Primera tirada:  “ciudad”

Segunda tirada:  “cielo”

Estas palabras me evocan a una urbe en el cielo. ¿Tecnología futurista o magia? Voy a seguir con la creación de personaje antes de decantarme por alguna de estas opciones.

2.2. Tu Primera Misión

Tiro el dado claro y el oscuro en las dos tablas de la página 7 para ver qué sale.

Primera tabla:  “luchar”

Segunda tabla:  “recurso”

Esto se puede interpretar como una lucha por un recurso importante para la ciudad. ¿Tal vez la fuente de energía que la hace levitar? Todavía no está claro como mi personaje ha sido repudiado o está involucrado en una trama de redención.

2.3. Tu Personaje

Como todavía no tengo el concepto muy claro, voy a realizar tiradas en la tabla de la página 8 y en el oráculo general 3.

Mi personaje suele abordar sus problemas con:  “subterfugio”

Esto me da la idea de que mi personaje es una especie de ladrón. Tal vez él y su grupo hayan intentado robar el material que hace que la ciudad levite, pero la cosa salió mal y acabaron luchando contra los guardias que lo custodiaban.

Tiro en el Oráculo 3:  “pérdida”

Esto lo interpreto como que en mitad de la lucha el material se perdió ... tal vez es altamente inflamable y algún disparo hizo que explotase. Las reservas de la ciudad acabaron destruidas y sin ellas la ciudad pronto empezará a descender.

¿Por qué es necesario que la ciudad flote? Tal vez estamos en un mundo postapocalíptico donde la tierra es radiactiva o contaminada de alguna forma.

Con toda esta información, ya puedo elaborar el principio de la historia:

Me llamo Peter Bennet y pertenezco a Levity Town, la ciudad flotante. Apenas recuerdo cuando vivíamos sobre tierra firme. Cuando era pequeño una gran catástrofe aconteció y los científicos hicieron que la ciudad volara para escapar del peligro. O al menos eso es lo que nos cuentan porque los libros anteriores a la ascensión fueron prohibidos y los pocos que quedaron en la ciudad, fueron quemados. La vida aquí es dura, al menos para los que no somos de la Élite, así que tenemos que sobrevivir como podamos. En mi caso, con pequeños robos, suficientes para tener el estómago lleno la mayoría de días.

Empecé solo, pero pronto me uní a otros que lo estaban pasando tan mal como yo. Los golpes con cuatro personas salían mucho mejor que yendo en solitario, y pronto nos volvimos más ambiciosos y decidimos dar el golpe definitivo: robar el almacén de Radium-X, el combustible que hacía flotar la ciudad, y pedir un exorbitante rescate por él.

Tras meses de preparación conseguimos infiltrarnos en el almacén y allí la sorpresa fue mayúscula. Sólo quedaba un poco de material, una piedra de unos kilos como máximo, y estaba custodiado por varios guardias que no deberían estar ahí. Los disparos comenzaron de inmediato, con tan mala suerte, que uno impactó en el Radium-X y lo hizo estallar.

La explosión nos dejó inconscientes, así que fue fácil capturarnos. Mi juicio y el de mis tres compañeros fue rápido: nos declararon culpables de conducir la ciudad al desastre. Levity Town pronto agotaría el poco Radium-X que le quedaba, ya que se tardan meses en recoger el suficiente polvo estelar para refinarlo. y caería a la tierra contaminada en poco tiempo.

Fuimos expulsados de la ciudad y condenados a vagar por tierra firme. Pero se nos ofreció una posibilidad de redención . . . Si volvíamos a la ciudad con suficiente Radium-X nos conmutarían las penas y nos dejarían volver.

A cada uno de nosotros se nos dio una mochila, con una brújula, algo de comer y beber, un arma, y un pequeño bidón en que transportar el Radium-X de forma segura . . . si es que lo encontrábamos.

Te separaste de tus compañeros de pillerías y te diriges hacia el este, confiando que tal vez, algún día, puedas volver a verlos.

Ahora faltaría rellenar la hoja de personaje. Además del nombre y del concepto hace falta poner 3 ventajas y 2 inconvenientes. Las ventajas son fáciles de interpretar: la habilidad para robar de Peter, la brújula para orientarse y el arma que le han dado. Los inconvenientes los tengo menos claros, así que uso el "generador de inconvenientes" de la página 26 del libro.

Primera tirada:  "reducir"

Segunda tirada:  "agotar"

Esto lo relaciono con que el personaje reducidos conocimientos (los libros en Levity Town fueron destruidos, al fin y al cabo) y que está físicamente agotado: nunca ha salido de la ciudad y no está preparado para moverse por tierra firme y sus largas caminatas.

Relleno la primera hoja de personaje:

- **Nombre:** Peter Bonnet
- **Profesión:** Ladrón redimido - Buscador
- **Progreso:** ○○○○○ (Inicialmente todo en blanco)

Ventajas	Inconvenientes
Hurto Arma Brújula	Conocimientos reducidos Poco resistente

3. Primera Escena

En "Cómo jugar a Paria" el juego nos pide enmarcar la escena respondiendo a una serie de preguntas, y darle color con al menos 2 sentidos. En caso de que nos quedemos atascados, sugiere que usemos los Oráculos 2 y 3 del final del libro. Las preguntas son:

- ¿Dónde estás?

- ¿Quién te acompaña?
- ¿Qué quieres conseguir?
- ¿Qué te impide conseguirlo?
- ¿Cómo puedes conseguirlo?

En esta primera escena lo tengo bastante claro: estoy solo, en la periferia de la ciudad que quedó atrás antes de que ésta empezase a levitar y quiero atravesar los restos y salir a campo abierto hacia el este. Hay edificios derrumbados y puede que me encuentre con algo más ahí abajo.

Me hicieron descender hacia la superficie descolgándome con un cestillo hasta la superficie de la tierra, y al llegar, noté el olor a rancio y una temperatura extrañamente alta en la zona. Seguía estando en una ciudad, o al menos la parte de Levity Town que se quedó atrás cuando empezó a elevarse: edificios derrumbados, vehículos abandonados a su suerte en la carretera ... No escuché ruidos a mi alrededor ni veía ninguna luz más allá de la luna, así que consulté la brújula y me dirigí hacia el este, intentando escapar lo más rápido posible de este ambiente deprimente.

Tras caminar durante casi una hora, llegué a una barrera de edificios caídos que me impedía pasar. Podía intentar escalarlos o atravesarlos por dentro, con la esperanza de que alguna ventana me dejara llegar al otro lado. Como me encontraba bastante débil (por la caminata o la radiación, no estaba seguro) elegí la que consideré más fácil: atravesar un edificio. En la penumbra, me encaminé al interior intentando encontrar una salida al otro lado.

Voy a hacer unas tiradas:

- ¿Encuentro alguna linterna o similar dentro del edificio? Tiro en el óráculo1  = Sí
- ¿Hay algo con vida en el edificio? Tiro en el óráculo1  = No
- ¿Consigo encontrar una salida al otro lado? Hago una tirada de calentamiento  = Añade un elemento sorprendente

Me dirigí al edificio que parecía mejor conservado, aun estando algo tumbado. En la entrada había una mesa de un guardia de seguridad. Forcé la cerradura del cajón con bastante facilidad usando mis habilidades, pero dentro sólo encontré una pequeña linterna. Por suerte, tras unos golpecitos, la linterna empezó a iluminar. No había ruidos ni movimientos en el edificio. Solo un silencio sepulcral que me helaba el alma. Decidí ir subiendo las escaleras planta a planta hasta llegar a una planta casi completamente diáfana. Había un gran cartel junto a la entrada de la planta que ponía "Seattle City Hall". ¿Era ese en nombre de Levity Town antes de la catástrofe?

Una ráfaga de viento me sacó de mis pensamientos. En la planta había una ventana abierta. Tras encontrarla, iluminé con la linterna y me doy cuenta de que podría salir por el otro lado, pero tendría que dar un salto para llegar al otro lado. Si no lo conseguía, la caída podría ser fatal.

Cogiendo toda la carrerilla que pude, me dispuse a dar un salto de fe.

Hago la tirada para resolver la escena: . ¡He tenido mucha suerte! Además de marcar un éxito en el progreso, añadido una ventaja. Creo que la ventaja más lógica sería la linterna que he encontrado.

Mi vida pasó por delante de mis ojos mientras daba el salto de fe. Por suerte, el subidón de adrenalina hizo llegar al otro lado sin problemas. Más adelante la densidad de edificios es cada vez menor, pero algo me sorprendió cuando miré al horizonte. Había una luz titilaba. ¿Era posible que hubiese alguien con vida aquí afuera?

Cierro la primera escena y actualizo la hoja de personaje:

- Progreso: 

Ventajas	Inconvenientes
Hurto Arma Brújula Linterna	Conocimientos reducidos Poco resistente

4. Segunda Escena

Para esta segunda escena dejamos pasar varias horas. Peter ya está fuera de la zona urbana y se dirige hacia una luz en el horizonte. Todavía es de noche, pero el amanecer se acerca. El objetivo de esta escena sería descubrir algo sobre la luz (y si puede ser, sobre si hay Radium-X cerca).

Voy a hacer unas tiradas para coger ideas:

- ¿La luz es de una hoguera reciente (opción A) o es de algo eléctrico dejado tiempo atrás pero que todavía funciona (opción B)? Tiro en el óráculo  = opción A
- ¿Qué me espera en la hoguera? Tiro en el óráculo 3 varias veces  “debilidad”,  “luz”
- ¿Consigo acercarme sin ser visto? Tiro en óráculo  = No

Seguí caminando hacia la luz durante un tiempo que me pareció una eternidad. Estaba tan ansioso por llegar que no me fijé que el terreno había cambiado. Lo que antes era ciudad se había convertido en un campo descuidado, con matorrales y algunos árboles desperdigados en el camino. De repente comencé a escuchar algo proveniente de zona de dónde venía la luz. Era ... ¿música? No reconocí el instrumento, pero ciertamente había algo armónico en aquella melodía que sonaba.

Alguien debía estar ahí, junto a la luz. Me puse en guardia y empecé a desplazarme lentamente intentando hacer el menor ruido posible.

Al cabo de un rato llegué a donde estaba la luz, que provenía de una hoguera. Unas figuras envueltas en trapos harapientos estaban a su alrededor cantando, mientras que otra estaba soplando una especie de hueso agujereado y unas cuantas más haciendo movimientos espasmódicos que se asemejarían a eso que llaman “bailar”.

Intenté acercarme más, pero de repente sentí que mis fuerzas flaqueaban y caí de rodillas. La música paró de golpe y varias de las figuras empezaron a dar alaridos y a acercarse a mí. Me habían descubierto.

Voy con la tirada para resolver la escena: . Con este resultado marcaría un fallo en el registro de progreso y podría eliminar un inconveniente, pero como el mínimo es dos inconvenientes, ese resultado no me interesa. Uso la regla para intercambiar los resultados dando . Con esto marcaría un progreso, pero tendría un inconveniente. Elijo esta última opción: descubriré el enigma de la luz, pero recibiré un inconveniente adecuado.

Poco recuerdo de esos momentos. Las figuras me acercaron a la hoguera para verme mejor y allí pude fijarme claramente en la hoguera. Había un pedazo de Radium-X ardiendo ahí dentro. ¡Había material ahí fuera y los que me habían atrapado lo habían conseguido! Intenté preguntar por ello, pero sentí una oleada de radiación proveniente de la hoguera que me atravesó y caí inconsciente ...

Cierro la segunda escena y actualizo la hoja de personaje con el progreso y el nuevo inconveniente “envenenamiento radiactivo”:

- **Progreso:** 

Ventajas	Inconvenientes
Hurto	Conocimientos reducidos
Arma	Poco resistente
Brújula	Envenenamiento radiactivo
Linterna	

5. Tercera Escena

La tercera escena empieza con Peter inconsciente y a manos de las figuras que encontró alrededor de la hoguera. El objetivo de esta escena es descubrir quiénes son estas figuras y si pueden darle Radium-X. ¿Tendrá fuerzas para resistir la radiación? ¿Podrá comunicarse con ellas?

Me incorporé lentamente. La cabeza todavía me daba vueltas, tras mirar fijamente a la hoguera, pero ya me sentía algo mejor. En la choza donde estaba no había ninguna fuente de luz: los rayos de sol se filtraban por una especie de ventanal que tenía. Si ya había amanecido habrían pasado algunas horas desde que quedé inconsciente.

“Veo que ya estás despierto”, una voz femenina, en perfecto inglés me sorprendió surgiendo del fondo de la choza. Intenté preguntarle quién era, pero apenas un hilo de voz salió de mi garganta.

“Bebe”, me dijo acercándose un cuenco con un líquido. Lo tomé en mis manos y empecé a beber. Era un líquido dulzón, pero calmó inmediatamente mi garganta.

“¿Quiénes sois?” pregunté. Quitándose la capucha mi cuidadora me mostró su rostro mientras esbozaba una sonrisa. “Somos la tribu de los Murini, habitante del cielo. Tenemos mucho de qué hablar”

Voy a hacer unas tiradas para coger ideas:

- ¿La tribu es pacífica? Tiro en el oráculo1  = Sí
- ¿Qué quieren de mí? Tiro en el oráculo3 varias veces  = “renuncia”,  = “espacio”
- ¿Tienen más Radium-X? Tiro en oráculo1  = No

Observé que la piel de mi cuidadora estaba tostada por el sol. Al darse cuenta de que la miraba, se sonrojó y se volvió a tapar. A continuación, me dijo “Me llamo Inara. ¿Cuál es tu historia, extranjero?”. Le dije mi nombre y le conté mi misión, sin nombrar que fuimos mi banda y yo quien causamos la pérdida del Radium-X en primer lugar. Inara asintió y dijo “Por desgracia, la Piedra de los Cielos, lo que tú llamas Radium-X, es difícil de encontrar y se suele reservar para determinadas ceremonias como la de ayer. Debes hablar con mi padre, el jefe de la tribu, tal vez él pueda ayudar. Ahora descansa”

El brebaje parece que empezó a surtir efecto y sentí una repentina paz. Volví a desvanecerme.

Voy con la tirada para resolver la escena: . Esto es un resultado muy malo. Además de marcar un fallo en el registro de progreso tendría un nuevo inconveniente, y con cinco podría perder. Gasto una ventaja para poder volver a tirar: . Sigo sin querer inconvenientes, así que elijo marcar un fallo en el registro de progreso, pero al menos quitarme un inconveniente.

Al despertar me encontré con un hombre mayor a mi lado junto con Inara. “Mi nombre es Mardokk, jefe de la tribu de los Murini. Mi hija me ha contado de dónde vienes y cuáles son tus intenciones. También me ha dicho que tu corazón es noble, aunque intentes ocultar el daño que hiciste en el pasado”.

El jefe Mardokk se acercó a tu oreja y te susurró: “Nunca intentes ocultar algo de una bendita”, mientras guiñaba un ojo hacia su hija.

En cuanto pudiste hablar le pediste ayuda para encontrar el Radium-X, y que a cambio harías cualquier cosa por ellos. El jefe Mardokk se quedó pensativo un rato y al final dijo: “Nuestro pueblo se muere, extranjero. Necesitamos nueva sangre para que vuelva a la vida, sangre como la tuya. Inara te acompañará en tu búsqueda si accedes a quedarte con nuestra tribu una vez acabada tu búsqueda”. Algo sorprendido, meditaste sus palabras. Probablemente la radiación iba a acabar con tu vida en poco tiempo, así que no tenía nada que perder. Aceptaste la oferta.

“Así sea entonces”, musitó el jefe Mardokk. “Recoge tus pertenencias y que la fortuna gué vuestros pasos.”

Miré hacia la mesa y vi que allí estaba el contenido de la mochila. Todo estaba en perfecto estado menos la brújula, que estaba rota, probablemente por el golpe que había sufrido al caer inconsciente. Inara se acercó a mí y me ofreció más del líquido dulzón: “Coge fuerzas, la vas a necesitar. La Savia de la Madre te protegerá de los males de la tierra, habitante del cielo”

Seguiste bebiendo y poco a poco notaste como tus fuerzas volvían. ¿Era posible que esta gente hubiese descubierto una forma de protegerse frente a la radiación que asolaba la tierra?

Cierro la tercera escena y actualizo la hoja de personaje: un progreso, he perdido la brújula como ventaja, pero también el envenenamiento radiactivo como desventaja:

- **Progreso:** 

Ventajas	Inconvenientes
Hurto Arma Brújula Linterna	Conocimientos reducidos Poco resistente

6. Cuarta Escena

Inara está acompañando a Peter y se supone que debe saber dónde encontrar Radonium-X (o Piedra del Cielo, como la llaman los de su tribu). El problema es que no sé exactamente qué plantear en esta escena, así que voy a hacer tiradas en el oráculo3:

- Primera Tirada:  “abundancia”
- Segunda Tirada:  “ilusión”

Esto lo interpreto como que Inara tiene la ilusión de que alguien tiene abundancia de Piedra del Cielo. ¿Tal vez un Consejo de Tribus? De alguien tuvo que proceder la piedra que estaban quemando la noche anterior. Sigo con la historia con este planteamiento.

Estuve varios días viajando con Inara hacia el Consejo de Tribus y quedé fascinado tanto con ella como con lo que me cuenta. La piedra que quemaron en la hoguera durante su ceremonia era un obsequio tradicional del Consejo de Tribus, e Inara supuso que nos podrían dar una para llevar a la ciudad flotante.

Durante este tiempo Inara se ha interesado por la vida en la ciudad y me ha contado cómo vive su pueblo. En un principio sufrieron mucho debido a la contaminación de la tierra y tuvieron varias calamidades, hasta que los más sabios entre los suyos determinaron que fue el empleo indiscriminado de tecnología contaminante lo que destruyó el ecosistema y que debían rechazar cualquier aspecto que no estuviese en equilibrio con la Tierra.

Inara, me contó que, para ellos, lo que yo llamaba Radonium-X era un regalo del cielo. No sólo ofrecía luz natural, sino que algunas personas empezaron a desarrollar capacidades psíquicas como la telepatía, psico-empatía e incluso presciencia, que unieron más a su gente.

El Consejo de Tribus se había constituido como el órgano de gobierno general de las tribus, que se desperdigaban por toda la región. Su cabeza era Velarca, una anciana ciega, pero con grandes poderes de visión mística.

Inara me avisó que había seguir un estricto protocolo para dirigirse al Consejo para llevar nuestra petición: palabras, gestos e incluso la ropa que portáramos en esos momentos era importante.

Voy a hacer una tirada para ver si como salen las prácticas de compostura con Inara:

- ¿Consigo acordarme de todas las normas de compostura que me ha dado Inara? Tiro en el oráculo1  = No

También voy a cambiar el tiempo de relato de Peter. Todo lo que ha contado hasta ahora era el pasado, el relato que estaba haciendo antes de entrar al Consejo. En estos momentos se encuentra con los preparativos finales en la antesala del Consejo, así que cambio a tiempo presente.

Inara se impacienta. Por mucho que intenta practicar conmigo, no consigo hacer las reverencias necesarias ni dirigirme con el debido título ante el Consejo. Incluso en los últimos momentos antes de ser recibidos, todavía sigue dándome más y más indicaciones que no llego a asimilar.

Voy con la tirada para resolver la escena: . Sería un fallo en el registro de progreso, pero obtendríamos una ventaja. Puedo intercambiar los dados o incluso gastar una ventaja para volver a tirar, pero como vamos bastante bien en el registro de progreso, lo voy a dejar así.

La cosa no sale muy bien. Continuamente me equivoco al utilizar sus títulos y hago las reverencias en momentos incorrectos. Mirando sus rostros puedo notar que les he ofendido, tanto con mis actos como con mi petición. Finalmente, la anciana Velarca interviene: “Durante años hemos sufrido por la contaminación de los antiguos y sus ciudades flotantes, y ¿ahora nos piden Piedra del Cielo para continuar con su devastación? Y de forma tan poco decorosa y tan alejada de nuestras costumbres . . . ¡Este consejo rechaza la petición del desconocido!” Se oyen murmullos en el Consejo, algunos de aprobación y otros de rechazo.

Sin previo aviso, la anciana se acerca y pasa su mano sobre mi cara, como intentando conocer mis rasgos. “Pero vemos que tu corazón es noble y que estás intentando redimirte de un error en el pasado. No podemos ofrecerte Piedra del Cielo, pero compartiremos contigo una forma de encontrarla”

Un joven trae una pequeña caja hecha de junco y la abre al lado de la anciana Velarca. Dentro hay una especie de palo largo que se divide en dos más pequeños para sostenerlo. Inara parece fascinada. “Es una varita de zahorí. Para alguien con capacidades te permitirá encontrar Piedra del Cielo”, sigue diciendo Velarca mientras se gira hacia Inara, como intentando mirarla con sus ojos ciegos.

Inara coge la varita de forma ceremonial y da las gracias a Velarca, prometiendo que la devolverá tan pronto como encontremos la piedra que buscamos.

La escena acaba en fracaso, pero al menos conseguimos una ventaja, la varita de zahorí para ayudarnos a encontrar el Radium-X. Cierro la cuarta escena y actualizo la hoja de personaje.

■ Progreso: ⊕ ⊕ ⊕ ● ○

Ventajas	Inconvenientes
Hurto Arma Brújula Linterna Varita de zahorí	Conocimientos reducidos Poco resistente

7. Quinta Escena

Con la esperanza de encontrar por fin el Radium-X, la pareja se dirige a una montaña cercana y con la varita de zahorí intenta localizar el mineral. Como no se me ocurre como continuar, vuelvo al oráculo, a ver si me despierta la imaginación:

■ Primera Tirada:  “destino”

■ Segunda Tirada:  “laberinto”

Ahora a interpretarlo... Nuestro destino, la piedra, debe estar al final de un laberinto en la montaña. Lo único que se me ocurre es que sea un laberinto de túneles en la montaña. Tal vez creados por hormigas gigantes afectadas por la radiación. Puede ser interesante. Voy con esta idea.

No sé cuánto tiempo faltará para que Levity Town caiga, pero no creo que deba ser demasiado. Inara está practicando con la varita de zahorí, pero todavía no ha conseguido encontrar un rastro fiable. Cree que tendremos más posibilidades si nos acercamos a la montaña, así que nos encaminamos hacia allí.

Al llegar, la varita, en manos de Inara, da un súbito golpe y gira hacia un lado. ¡Ha detectado la presencia de Piedra del Cielo! Siguiendo la dirección que indica llegamos a la entrada de lo que parece un profundo túnel en la montaña. “¡Cuidado!” dice Inara y señala a unas huellas en el suelo. No sé lo que quiere decir, así que Inara ladea su cabeza y dice “¿es que la gente del cielo no sabéis nada? Este túnel ha sido excavado por hormigas.” Estoy horrorizado. Allí en tu ciudad, las hormigas tenían el tamaño de un centímetro. Pero aquí fuera deben ser mucho, pero mucho más grandes.

Tembloroso y con algo de aprensión, comenzáis a introducirnos por el túnel siguiendo el camino que va marcando la varita.

Voy a hacer una tirada para ver si nos perdemos en los túneles:

■ ¿Conseguimos orientarnos en el laberinto de túneles? Tiro en el oráculo  = Sí

Menos mal. Parece que la varita va a ayudarnos y llegaremos al destino. ¿Conseguiremos hacernos con el Radium-X?

Orientando la linterna hacia el suelo y haciendo el menor ruido posible voy siguiendo las indicaciones que la varita de zahorí da a Inara. Tras lo que parece una eternidad, el túnel se ensancha para dar lugar a una larga sala excavada en la roca. La sala parece iluminada por un foco de luz fría. Alrededor del foco hay una serie de huevos sin eclosionar, recibiendo de lleno su luz. Cuando tus ojos se aclimatan, te fijas en el foco. ¡¡Es una piedra de Radium-X!!! Parece del tamaño adecuado para poder llevarla en el cilindro que tengo en la mochila.

El problema es que, protegiendo los huevos, hay una hormiga centinela casi de dos metros de envergadura que, por suerte, todavía no nos ha visto.

Voy con la tirada para resolver la escena: . Vaya, otro fallo total. Esta vez voy a gastar una ventaja para volver a tirar. Supondré que la hormiga centinela me han detectado, y me veo obligado a dispararle con el arma hasta acabar con el cargador. Tacho la ventaja y vuelvo a tirar: ... un éxito en el progreso (conseguimos la piedra al fin) pero una desventaja. Esto lo interpreto como que el hormiguero está en alerta y van a perseguirnos hasta acabar con nosotros.

Le digo a Inara que no se mueva, que soy un experto en infiltración y que creo que podré coger la piedra sin que la hormiga centinela se dé cuenta. Saco el arma, por si las moscas, y empiezo a moverme sigilosamente hacia el centro de la sala. Craso error. En cuanto me acerco a la piedra, la hormiga gigante mueve sus antenas y se lanza hacia mí. Sin poder hacer otra cosa, vacío el cargador del arma contra la hormiga. La última bala consigue detenerla. Aliviado, tomo la piedra, la introduzco a toda prisa en el cilindro y el cilindro en mi mochila. Esbozo una sonrisa de satisfacción, pero en cuanto lo hago me doy cuenta de que se oyen sonidos que vienen de los túneles de alrededor. Las hormigas nos han detectado y van a acabar con la amenaza su hormiguero, es decir, con nosotros ...

La escena acaba en éxito, pero hemos perdido el arma y ganado un inconveniente. Voy a poner lo más lógico “Perseguidos” por las hormigas. Cierro la quinta escena y actualizo la hoja de personaje.

■ Progreso: 

Ventajas	Inconvenientes
Hurto Arma Brújula Linterna Varita de zahorí	Conocimientos reducidos Poco resistente Perseguidos

8. Escena Final

Como el registro ya está marcado completamente (entre éxitos y fallos), es hora de hacer la Escena Final. Peter e Inara están huyendo por los túneles a toda velocidad intentando recordar el camino de salida. Se oye movimiento de las hormigas gigantes cerca, no hay tiempo que perder.

Hago una pregunta al oráculo1:

■ ¿Hay otra salida de la sala?  = Algo inesperado

Algo inesperado ... tal vez haya algún tipo de riachuelo. De algún sitio tienen que coger el agua las hormigas, sobre todo con ese tamaño. Tal vez si lo encontramos y nos lanzamos a él podamos escapar con vida.

Comenzamos a oír chasquidos y sonidos de patas por todo el hormiguero. Decenas de hormigas gigantes pronto estarían en la sala para proteger los huevos y con lo que había costado derrotar a una sola, no podríamos sobrevivir a un ataque de varias de ellas. Rompimos como pudimos la pared de entrada de la sala y comenzamos a huir a toda velocidad. Las hormigas no tardarían en atravesar el muro improvisado, pero al menos ganaríamos

“No podemos luchar, hay que buscar una salida y rápido” digo mientras nos alejamos de la sala.

Inara me pide silencio y comienza a concentrarse, pero en vano. Las hormigas y sus chillidos interfieren con sus capacidades. Y entonces ... ocurre un milagro. Al quedarme parado y en silencio,

me doy cuenta de que se oye agua, una corriente de agua cercana que tal vez usaban las hormigas como fuente de líquidos.

Cojo a Inara tan fuerte del brazo que la saco de su meditación: “¿oyes eso? ”, le pregunto. Ella asiente con la cabeza y señala a una pequeña apertura cercana al túnel donde nos encontramos.

Nos dirigimos corriendo hacia el sonido cuando vemos que la primera hormiga atravesó nuestro muro improvisado y ya está a nuestro lado. Sus pinzas atraviesan la mochila y a punto están de romper el cilindro de Radonium-X.

Instintivamente corremos hacia la fuente del sonido. Un torrente de agua embravecida atraviesa el túnel cercano. Es nuestra última esperanza. Perseguidos por las hormigas y a punto de perder nuestras vidas, nos abrazamos y caemos juntos a la corriente de agua.

Ya no hay vuelta de hoja, hay que realizar la tirada de la escena final, y esta vez no se pueden gastar ventajas para repetirla. Tiraré un dado blanco, le sumaré el número de éxitos en el registro de progreso (4) y lo compararé con la tirada de un dado negro más el número de fracasos en el registro de progreso (1): $\boxed{\begin{smallmatrix} \bullet \\ \bullet \end{smallmatrix}} + 4$ es mayor que $\boxed{\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{smallmatrix}} + 1$ ¡Genial! ¡Lo conseguimos!

La corriente nos arrastra a toda velocidad hasta llevarnos fuera de la montaña. Durante algunos instantes dejo de ver a Inara y en otros creo que he perdido la mochila, pero finalmente, cuando la corriente aminora veo que estamos a salvo. Ambos llegamos a una orilla empapados, pero todavía con vida. Palpo la mochila por si con la corriente he perdido el cilindro, pero ahí está todavía. ¡El Radonium-X al fin es mío! Por fin podré terminar mi misión y redimirme por casi acabar con Levity Town.

8.1. Epílogo

Inara conoce el territorio como la palma de su mano y pronto me lleva a la ubicación de Levity Town (tras recobrar el aliento y secarnos). A simple vista se puede ver que la ciudad ha descendido al menos hasta la mitad de su altura y su eje está desviado unos grados hacia la izquierda.

En cuanto me ven acercarme, los guardias bajan un nuevo cestillo, similar al que utilizaron la primera vez.

Dudo un instante si subirme a él y volver a la ciudad, pero finalmente decido que mi camino ahora es otro: deposito el cilindro en el cestillo y me alejo de la ciudad flotante sin volver la vista atrás.

Honraré la promesa que le hice al jefe Mardokk y a Inara. Comenzaré una nueva vida con su tribu, y tal vez pueda descubrir los secretos de esa gente, si de verdad hay otras ciudades flotantes, y la causa de toda la devastación de la tierra ... pero eso será otra historia.

FIN