

LA CIUDAD Y LA CIUDAD



CRÉDITOS

ESCRITO POR

Ignacio Sánchez Aranda

ARTE, ILUSTRACIÓN Y MAQUETACIÓN

Jorge Carrero Roig

REVISIÓN

Antonio Lozano Lubián

TESTEO OFICIAL

Grupos de testeo 1-2: **Club Dragom (Jerez de la Frontera, Cádiz)**. Antonio Jesús Gil Galisteo, Kiko Jiménez, Antonio Lozano Lubián, Diego Merello López, Ernesto Orellana «Emod», Roberto Peña Sánchez, José Manuel Pérez Fornieles «Furu», Sergio Pozuelo Arias e Ignacio Sánchez Aranda (DJ).

Grupos de testeo 3-5: **Jornadas Tierra de Nadie y Rolea 2025 (Mollina, Málaga)**.

PUBLICADO POR

Walhalla Ediciones



Adaptado de *La ciudad y la ciudad*
Copyright © 2009 por China Miéville

Adapted from *The City & The City*
Copyright © 2009 by China Miéville

ISBN: 979-13-991041-2-7

Depósito Legal: CA 549-2026

AGRADECIMIENTOS

A China Miéville, por su amabilidad y entusiasmo con este proyecto y por haber concebido *La ciudad y la ciudad*, una obra que nos enseña que el poder y la segregación no siempre se imponen con muros, sino con la educación de la mirada, la insensibilidad perceptiva y la práctica del *desver*.

A The Marsh Agency Ltd. y Mic Cheetham Agency, por su buen hacer y su confianza al permitir que esta adaptación exista con fines solidarios y por gestionar la cesión a Walhalla Ediciones de todos los derechos necesarios para hacerlo posible.

A Miguel Ángel Talha, por señalarme con vehemencia la obra de Miéville cuando yo aún *desveía* sus posibilidades, y por empujarme, con la obstinación justa y precisa, a cruzar el umbral legal y perceptivo de esta adaptación sin incurrir en *brecha* alguna.

Y a todas las personas que hoy sufren en Palestina la violencia totalitaria de un Estado genocida, mientras buena parte de Occidente aprende a *desver* su sufrimiento como si no perteneciera a su misma ciudad moral: que ninguna Brecha, por poderosa que sea, pueda borrar aquello que clama por ser visto.

ÍNDICE

PRÓLOGO.....	4	ENTRE LA CIUDAD Y LA CIUDAD.....	48
RELATO.....	6	La escena del crimen.....	50
SOBRE LA CIUDAD Y LA CIUDAD.....	8	Primeras pesquisas.....	51
Unas palabras sobre esta adaptación.....	8	Investigación sobre Radek Moszk	
AMBIENTACIÓN.....	10	y la furgoneta blanca.....	52
El Clivaje.....	12	De la llamada anónima	
La civilización preclival y su misterio.....	13	a la identidad de la fallecida.....	54
Arqueología en UI Qoma:		Líneas de investigación a partir	
la universidad y los yacimientos.....	14	de la llamada anónima.....	55
Conflictos y conspiraciones.....	15	Indagaciones en UI Qoma.....	60
Beszél.....	16	El tránsito a través del Pabellón Cópula	
UI Qoma.....	20	y los nuevos PJ.....	60
Orciny.....	22	El apartamento de Mahalia Geary.....	61
La Brecha.....	23	La pista de los unionistas ulqomanos.....	62
La Cámara Conjuntiva.....	25	El yacimiento de Bol Ye'an.....	62
Naturaleza y función.....	25	El apartamento de Yolanda Rodríguez.....	72
Relación con La Brecha.....	25	Análisis de las cámaras del sistema	
Sede y simbolismo.....	26	de vigilancia urbana.....	72
El espacio urbano, el arte del <i>desver</i>		El piso de Bowden en UI Qoma.....	76
y la adscripción de los objetos.....	27	El rescate de Yolanda Rodríguez.....	77
Espacios entramados y <i>brechas</i>	27	Posibilidades con Yolanda Rodríguez.....	77
Espacios íntegros.....	28	La intervención de La Brecha.....	79
<i>Guía de tránsito entre espacios entramados</i>		Un desenlace en Sear & Core.....	81
<i>e íntegros (ayuda para el DJ).....</i>	30	Si la campaña continúa.....	83
Adscripción suspendida de objetos y posibilidad		Estadísticas de PNJ.....	84
de contrabando.....	32	ANEXOS.....	88
El subsuelo y la fractura incompleta.....	33	Hacks de reglas.....	89
Tránsito ilegal por el Pabellón Cópula.....	35	Espacios entramados e íntegros	
<i>Ejemplo de contrabando menor mediante</i>		y tirada de Clivaje.....	89
<i>espacios entramados (ayuda para el DJ).....</i>	36	Vulneración del <i>desver</i>	
Vida cotidiana y movimiento.....	37	e intervenciones de La Brecha.....	90
Transporte y movilidad horizontal.....	37	Tiradas de <i>desver</i>	91
El Pabellón Cópula por dentro.....	38	Deuda perceptiva y testigos cómplices.....	92
Sobrevuelo, duplicación vertical de espacios		Erosión perceptiva.....	93
íntegros y estrato de tránsito perceptivo.....	39	Ganancia de proezas.....	95
Vestimenta y estética.....	41	Pánico ante La Brecha.....	95
Alimentación.....	42	Huir de La Brecha.....	95
Usos sociales y lenguaje corporal.....	42	La persecución.....	96
Ejemplos de nombres <i>beszélies</i> y <i>ulqomanos</i>.....	43	La ventaja ontológica.....	98
SEMILLAS DE CAMPAÑAS.....	44	Glosario.....	99
<i>La red</i>	45	Pautas para dirigir <i>Entre la ciudad</i>	
<i>El bicivita</i>	45	y la ciudad como <i>one-shot</i>.....	102
<i>Mizhdar</i>	46	Ayudas de juego.....	105
<i>El desaparecido de La Brecha</i>	46	PERSONAJES PREGENERADOS.....	115
<i>La periodista</i>	47	Hojas de personaje en blanco.....	126

PRÓLOGO

En esta época de contenidos efímeros, hay demasiados libros que uno cierra sin que lo afecten en absoluto. Otros, sin embargo, no se quedan quietos en la cabeza. A mí me ocurrió eso con *La ciudad y la ciudad*.

Leí la novela de China Miéville en el club de lectura de ciencia ficción de la Biblioteca Pública de Guadalajara, el lugar en el que Blanca Calvo inventó el Maratón de los Cuentos y los clubes de lectura en España. En ese espacio donde más de cuarenta comunidades lectoras deciden semana tras semana qué estudiar y discutir con detenimiento, me topé con esta obra que me dejó una huella indeleble.

La premisa es de una audacia casi inconcebible: dos ciudades, Beszel y Ul Qoma, ocupan el mismo espacio físico. Dos pueblos caminan por las mismas calles, se cruzan sin cruzarse, comparten territorio sin compartir mundo porque lo tienen ferozmente prohibido. Todo se sostiene sobre una disciplina temprana de la mirada: no reconocer aquello que te han enseñado a *desver*.

Esa es la idea revolucionaria de este universo literario y ahora lúdico. El poder no necesita un muro si consigue grabar a fuego una frontera en el cerebro de su población. Eso me fascinó de Miéville. Su mundo imposible funciona porque se parece demasiado al nuestro: obediencia, costumbre, violencia normalizada, censura y autocensura confundida con educación. En estos tiempos de propaganda y falsedades geopolíticas manufacturadas, cada príncipe aspira a decidir qué vemos y qué aprendemos a no ver.

Y entonces pensé en Ignacio Sánchez Aranda.

4

Pensé en Ignacio, en concreto y en nadie más: en ese amigo brillante con el que adoro jugar, compañero de partidas extrañas y complicidad verdadera en la mesa. Nuestra amistad rolera tiene mucho de cariño sincero, exageración bufa y amor platónico. Puede sonar ridículo, pero es bastante exacto.

Pensé en él porque esta novela parecía escrita para excitar todas sus buenas obsesiones. Ignacio es historiador, periodista, docente, diseñador de juegos y está dotado de una mirada política muy afinada. Donde otros verían una distopía más, él vería instituciones, relatos nacionales, burocracias, lenguas como engramas cognitivos, propaganda política y violencia sistémica. Sabía que él no *desvería* el mundo apasionantemente jugable que tienes entre las manos. Hay ideas que crecen mejor en cabeza ajena, y así se lo confesé cuando el daño a su cordura ya estaba hecho.

Ignacio leyó la novela, el texto llevó a cabo su trabajo de infectarlo, y de esa lectura nació este juego: un esfuerzo serio por trasladar al rol una de las ideas más difíciles de jugar y dirigir que pueden existir: el *desver*.

Adaptar *La ciudad y la ciudad* tiene algo de meterse voluntariamente en una zona de Clivaje 1. Miéville puede permitirse ser ambiguo, elíptico e incluso desvergonzadamente inconcreto. Un manual de rol, en cambio, es un artefacto obscuramente explícito: tiene que explicar, ordenar, proporcionar una caja llena de herramientas y permitir que salgas a flote cuando alguien en tu mesa te pregunte: «Vale, pero ¿qué estaríamos viendo exactamente antes de recoger la mirada?».

Ese era el reto: convertir una obra que explica poco —y que en parte es brillante porque explica poco— en una arquitectura jugable donde lo esencial debe quedar meridianamente claro. Ignacio lo hace sin convertir el misterio en un hada muerta. Ilumina lo justo, sistematiza lo más abstracto y consigue algo difícilísimo: que este universo enloquecido sea más jugable sin volverse más pequeño ni asesinar toda la magia de su ambientación.

He dirigido muchas sesiones de este juego en *playtesting* ciego usando versiones anteriores de este libro y puedo decirte que funciona como un engranaje, algo que por momentos me pareció impensable.

Y aquí voy a ser claro: haz el esfuerzo adicional y usa los *hacks* del sistema, que resumen buena parte de la gracia identitaria de la ambientación. La tirada de Clivaje, las tarjetas, la vulneración del *desver*, la erosión perceptiva, la posibilidad de huir de La Brecha, los penalizadores en ciudad ajena... Todo eso está ahí para que la idea central de Miéville se convierta en presión mecánica.

Mis formidables jugadores se quejaban entre sonrisas del estrés que les suponía esa vigilancia permanente, la tensión palpable y la obligación constante de controlar no solo lo que hacían, sino lo que miraban y reconocían. La mecánica del Clivaje tiene una mala leche magnífica: te obliga a sentir que mirar puede ser peligroso. Mi profesor de literatura en el instituto decía que una adaptación es buena si suscita emociones similares a las del texto original. En ese sentido, Ignacio y Walhalla Ediciones han completado su misión con honores.

Y conviene decirlo así: no hay solo un autor inspirado detrás de estas páginas. Hay también una editorial valiente que ha decidido asumir el riesgo, cuidar el objeto, sostener la adaptación legal y convertir una rareza hermosísima en un juego real y disfrutable. Hay ilustración, maquetación, revisión y criterio material. En el rol, como en las ciudades entramadas, nada existe del todo si no hay una arquitectura que lo sostenga. Bravo por Walhalla.

¿Acabo de escribir «un juego real y disfrutable»? Sí, y con toda intención. Nada más recibir una versión preliminar del texto me sucedió algo magnífico: no me bastó con la aventura incluida. Con muy poco esfuerzo diseñé *La red*, una historia de vigilancia tecnológica en UI Qoma, y la entrelacé con la trama principal. Funcionó de maravilla. Ahí entendí la potencia de esta adaptación: no es solo un juego para reproducir una novela, sino un universo jugable de largo recorrido. Este libro debería ser el comienzo de una larga serie de aventuras para ti y tu mesa.

Para concluir este prólogo, debo decir que hay algo maravillosamente circular en todo este viaje. Yo leo una novela que me vuela la cabeza, se la recomiendo a Ignacio, e Ignacio no solo la lee: la convierte en un juego oficial, aprobado por China Miéville, efímero y solidario. Yo señalé una puerta y, como pago a mi mecenazgo, he recibido un juego increíble y el privilegio de escribir este prólogo sin haber hecho el trabajo difícil. Me siento casi avergonzado de un trato tan ventajoso. Seamos conscientes de la generosidad de Walhalla Ediciones.

Lo mejor de esa generosidad es que el proyecto decide no quedarse en el libro ni en la mesa: sus beneficios se destinan a ayuda médica para Palestina. Y ahí el círculo se cierra con una coherencia casi dolorosa: una novela sobre aquello que aprendemos a *desver*, un juego sobre ciudades que fingen no tocarse y una campaña solidaria ante un genocidio *desvisto*; ni invisible ni incomprensible, sino colocado fuera de la mirada aceptable por quienes prefieren que el mundo siga funcionando como si no estuviera ocurriendo. Nunca antes ha existido una maquinaria tan eficaz y perversa a la hora de invitarnos a *recoger la mirada* ante imágenes tan abundantes, horrendas y explícitas de la infamia.

Mi tarea en este asunto es minúscula. Este libro existe porque Ignacio y Walhalla Ediciones se negaron a *desver* sus posibilidades. *La ciudad y la ciudad* nos recuerda que mirar nunca es inocente: tus ojos son solo la parte visible de un cerebro politizado, disciplinado y manipulado para no percibir siquiera lo que no debes percibir.

Este juego te invita a comprobarlo en primera persona y sin riesgos.

Te damos la bienvenida a *La ciudad y la ciudad*.

Miguel Ángel Talha
www.despertia.com

RELATO

El tipo del abrigo rojo entró en el bar a las seis y cuarto de la tarde, y Luzila Drobnik supo de inmediato que algo iba mal.

No solo por el abrigo, claro, aunque en Beszel nadie llevaba abrigos rojos en noviembre, y además aquel era del rojo *equivocado*; un tipo de rojo parecido al que se lleva en la jodida Ul Qoma cuando se pretende ir a la moda. Pero, en fin, no era exactamente por eso. Lo supo por el modo en el que el hombre miró a su alrededor al entrar. Solo un segundo (un barrido rápido y nervioso de la sala), pero lo suficiente como para que Luzila reconociera en sus ojos lo que no debería haber visto: la duda. Podría apostar a que aquel tipo no sabía con seguridad en qué ciudad estaba. Un extranjero, lo más probable.

Luzila bajó la vista hacia su cerveza. Llevaba treinta y dos años viviendo a un par de manzanas del Corredor Szuvar, una de las zonas más entramadas del distrito, y hacía mucho tiempo que había aprendido a no fijarse en las cosas que no tenían remedio. El Corredor era así: tres calles donde las dos ciudades se superponían con una intensidad casi obscena, donde los vehículos de ambas urbes circulaban en el mismo asfalto y los peatones de uno y otro mundo compartían acera sin tocarse jamás, moviéndose con esa precisión extraña de quien ha interiorizado una coreografía que nadie le enseñó del todo pero que todos conocen. En el Corredor había que ir con cuidado. No era un sitio para turistas, ni para distraídos, ni para gente con abrigos del rojo *equivocado*.

El hombre se sentó en la barra, dos taburetes a la derecha de Luzila.

6

—Una infusión, por favor —dijo en besz, aunque con un deje que no era para nada beszelí. Un acento que tenía demasiadas consonantes en el lugar exacto—. De menta, si tienen.

El barman, Istvan, que llevaba veinte años sirviendo café en el local y tenía la cara de alguien que había decidido no sorprenderse nunca de nada, puso la tetera en el fuego sin decir una sola palabra.

Luzila no miró al hombre. Observó su propia cerveza, demasiado caliente para su gusto, y pensó en el trabajo que le esperaba al día siguiente y en que su hija cumplía años el jueves. Todavía no le había comprado nada. Reflexionó sobre esas cosas con una concentración inusual, con el tipo de atención que se le presta a lo irrelevante cuando lo relevante es algo que uno prefiere no ver.

Entonces el hombre del abrigo rojo dijo, en voz muy baja y sin mirar a nadie en particular:

—Sé que hay alguien aquí que me puede ayudar a cruzar.

El bar no era grande. Había dos mesas ocupadas y tres personas en la barra, contando a Luzila. Istvan dejó de moverse durante un segundo y luego siguió como si nada, como si hubiera escuchado hablar a la tetera. Nadie respondió.

El hombre aguardó. Tenía las manos sobre la barra, muy juntas. Luzila, que no lo estaba mirando, pudo sentir de todas formas que le temblaban ligeramente los dedos. Era bastante joven. Treinta años, quizás menos. Tenía el pelo cortado de una manera que tampoco era beszelí. Sí, un extranjero. Definitivamente.

—No pido gran cosa —insistió, todavía en ese tono de quien habla para sí mismo—. Solo necesito saber un camino discreto para llegar al Pabellón Cópula. Me he perdido.

Me he perdido, pensó Luzila. Ja. Era una forma de decirlo.

Istvan puso la infusión delante del hombre y dijo, sin mirarlo:

—El Pabellón está a cuatro kilómetros, amigo. Hay un tranvía en la esquina, el número siete, que llega hasta la plaza Vértok. Desde allí se ve la parada.

—Ya lo sé —dijo él—. Pero no puedo coger el tranvía.

Hubo una pausa.

—¿Por qué no? —preguntó Istvan, aunque en su voz había algo mecánico, algo que sugería que no quería saber la respuesta.

El tipo no contestó. Se quedó mirando la infusión como si en el fondo de la taza hubiera una especie de tesoro preclival que le fascinara más que cualquier otra cosa.

Luzila apuró la cerveza. Se puso el abrigo muy despacio, con movimientos de alguien que no tiene ninguna prisa, y dejó el dinero exacto sobre la barra. Luego se levantó y, al pasar junto al hombre, dijo en voz muy baja, casi sin mover los labios y sin volverse hacia él:

—Cuando salgas, gira a la derecha. Cuarenta metros. Hay un callejón entre la vieja ferretería y un edificio de ladrillo con las ventanas tapiadas. Al fondo del callejón hay una puerta azul. Llama tres veces, ni una más.

Salió a la calle sin mirar atrás.

El frío de noviembre le golpeó en la cara. En la acera de enfrente había un autobús eléctrico parado en un semáforo, silencioso y brillante, con el rótulo del destino escrito en ilitano, y Luzila lo desvió con la misma facilidad automática con la que llevaba haciéndolo toda la vida: el ojo que resbala, la atención que no se ancla, el gesto de quien sabe perfectamente lo que no tiene que ver... A su lado, un anciano con una bolsa de la compra esperaba el tranvía. En los charcos sobre el asfalto, el reflejo de la calle devolvía una imagen extraña, doble, como si el agua no supiera del todo a qué ciudad pertenecía.

Luzila encendió un cigarrillo y echó a andar.

A sus espaldas, la puerta del bar volvió a abrirse. Ella no se giró. No tenía ningún motivo para girarse. Había hecho lo que había hecho, y eso era todo. En esta ciudad (en las dos ciudades, realmente) era mejor no saber demasiado sobre las consecuencias de esas «cosas pequeñas» que uno hacía sin pensar.

O fingiendo que era sin pensar.

En algún lugar del Corredor Szivar, un tranvía dobló una curva con el quejido metálico de siempre, y la noche empezó a cerrarse sobre las dos ciudades como si fueran una sola.

SOBRE *LA CIUDAD Y LA CIUDAD*

La ciudad y la ciudad transcurre en un mundo alternativo que forma parte del nuestro y se sitúa en una región indeterminada del sudeste de Europa o de Asia Menor a comienzos del siglo XXI. En ese espacio coexisten, de manera física pero no perceptiva, dos ciudades-Estado soberanas: Beszel y Ul Qoma. Ambas se superponen o duplican sobre un mismo territorio urbano, pero, al mismo tiempo, se comportan como entidades nacionales del todo reconocibles e independientes, con sus propias culturas, historias, idiomas, sistemas legales, políticas exteriores e idiosincrasias.

Lo extraordinario es que, a pesar de que ambas ciudades se hallan entrelazadas desde un punto de vista geográfico, sus habitantes están educados para no verse ni oírse mutuamente, salvo que medie un cruce legal, lo que solo se puede hacer a través del inmenso Pabellón Cópula. Este principio básico, que se enseña desde la infancia, se denomina genéricamente «*desver*»: los residentes de una ciudad están obligados a *desver* (es decir, a ignorar activa y deliberadamente) todo lo

que pertenece a la otra ciudad, incluso si se encuentra ante sus mismísimos ojos. La desobediencia de esta regla (mirar, reconocer o interactuar con elementos de la otra ciudad) constituye una *brecha*, lo que desencadena la intervención de una misteriosa fuerza supranacional llamada asimismo «La Brecha».

Este *setting* nace de una dificultad esencial: *La ciudad y la ciudad* no es un mundo fácil de trasladar al rol porque su conflicto principal no es externo ni espectacular, sino íntimo, perceptivo y de naturaleza disciplinaria. No hay amenazas visibles ni mapas que ubiquen acción alguna, ni siquiera una geografía plenamente representable. Adaptar esta novela no solo ha supuesto un reto mayúsculo, sino enfrentarse a una paradoja constante: convertir en «espacio jugable» aquello que, por definición, se sostiene sobre la negación activa del «espacio compartido». El mayor desafío no ha consistido en describir Beszel y Ul Qoma, sino en «aprender a describir» aquello que no puede verse sin destruir, en parte, su sentido.

Unas palabras sobre esta adaptación

La adaptación opta por respetar el corazón existencial de la obra de Miéville, entendiendo que el Clivaje no es un mero artificio fantástico, sino una categoría de tecnología social profundamente verosímil. El *desver* no funciona aquí como un truco narrativo, sino como una pedagogía del poder, interiorizada desde la infancia y sostenida por el miedo, la costumbre y la complicidad cotidiana. Traducir eso a un entorno de juego ha exigido pensar menos en reglas visibles (que también) y más en hábitos, tensiones, silencios y consecuencias. El mundo no castiga porque alguien actúe mal, sino porque mira donde no debe; y esa inversión moral, incómoda y profundamente política, se ha conservado como eje de la ambientación.

Sin embargo, uno de los principales valores del *setting* es su capacidad para ampliar sin traicionar. Allí donde la novela se concentra

en una investigación, la adaptación despliega capas institucionales, académicas y sociales que estaban implícitas en el texto original. La arqueología preclival, la Cámara Conjuntiva, los equilibrios políticos internos de cada ciudad y la vida cotidiana en espacios entramados no contradicen a Miéville, sino que prolongan su lógica. Se trata de un trabajo de escucha atenta al mundo original, más que de apropiación: en cierto modo, cada añadido se ha preguntado primero si podría existir en ese universo antes de reclamar su lugar.

En este sentido, la mayoría de los contenidos desarrollados expresamente para esta adaptación cumplen una función estructural, no ornamental. La formulación de la civilización preclival, el uso político de la arqueología por parte de Ul Qoma, el hecho de la duplicación vertical de espacios íntegros, la existencia de un «estrato de tránsito perceptivo», la

explicitación de redes de espionaje, censura y manipulación del conocimiento, la idea de la «adscripción suspendida de objetos» o la caracterización precisa de instituciones como la Cámara Conjuntiva no están presentes como tales en la novela (a veces en absoluto), pero emergen de sus propios intersticios y sus silencios calculados. Son desarrollos que no solo aspiran a explicar un misterio literario, sino a circundarlo, a darle espesor histórico y a convertirlo en un campo de tensiones jugables y fértiles; y también, por qué no reconocerlo, a ofrecer al DJ un almacén de respuestas posibles ante las inevitables preguntas y acciones imprevistas de sus jugadores.

Del mismo modo, la ampliación de la vida cotidiana (transporte, vestimenta, alimentación, lenguaje corporal, usos sociales) responde a una necesidad propia del medio. El rol exige materializar lo que en la novela opera a menudo por mera sugestión o contraste puntual. Aquí, esos elementos se han trabajado con cuidado para que funcionen como marcadores perceptivos constantes, pequeñas alarmas narrativas que recuerdan a los jugadores, escena tras escena, que cada gesto, cada objeto y cada palabra pertenecen a una ciudad concreta, y que confundirse tiene consecuencias. Nada de esto está descrito con este nivel de detalle en el texto original, ni mucho menos, pero todo ello aspira a ser coherente con su lógica interna.

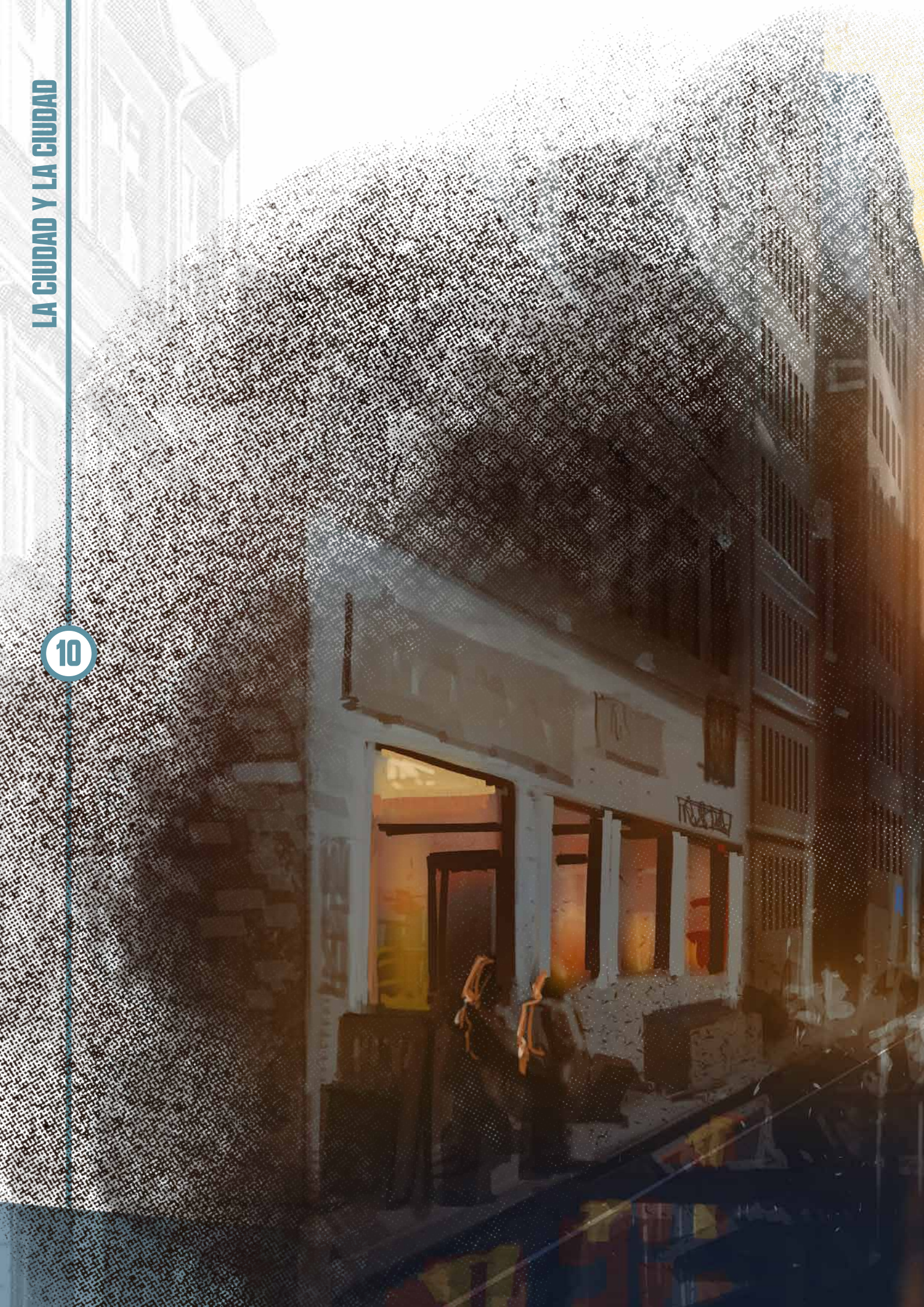
También hay un esfuerzo evidente por dotar al escenario de densidad cultural sin caer en la caricatura. Beszel y UI Qoma no son simples alegorías binarias (atraso frente a modernidad, cierre frente a apertura), sino sociedades complejas, con contradicciones internas, miedos compartidos y relatos nacionales cuidadosamente contruidos. La lengua, la vestimenta, el transporte o los usos sociales no aparecen como decoración exótica, sino como marcadores de identidad que tienen consecuencias prácticas y narrativas. En mesa, esto permite que el conflicto emerja a partir de gestos mínimos, errores de tono o miradas sostenidas medio segundo de más.

Dentro de este marco de análisis y reflexión sobre el *setting*, conviene subrayar que todo ha sido diseñado para ser jugable a largo plazo, para convertirse en un terreno fecundo para aventuras e incluso campañas

completas ambientadas en el universo de *La ciudad y la ciudad*. Cada elemento de la ambientación (desde la rígida disciplina del *desver* hasta los espacios entramados, desde la arquitectura de Beszel y UI Qoma hasta los rumores sobre Orciny y la civilización preclival) ha sido pensado para ofrecer al DJ herramientas concretas que permitan crear tramas coherentes con la ontología del Clivaje. Esto incluye investigaciones policiales complejas, intrigas arqueológicas, persecuciones tensas por calles entramadas o dilemas morales en los que la percepción y la atención al detalle se convierten en decisiones esenciales de juego. De este modo, el *setting* no solo reproduce la atmósfera de la novela, sino que la expande hacia un espacio dinámico y abierto, donde cada acción, cada mirada y cada elección perceptiva puede generar consecuencias trascendentales y mantener viva la tensión permanente que caracteriza a Beszel y UI Qoma.

Finalmente, el *setting* destaca por asumir una posición moral clara sin convertirla en un simple sermón. *La ciudad y la ciudad* siempre fue una novela sobre la violencia de lo normalizado, esto es, la capacidad humana para aceptar lo inaceptable cuando se reviste de legalidad y costumbre (ese terrible monstruo cotidiano). Esta adaptación recoge ese legado y lo traslada al rol como experiencia con toda la fidelidad posible: no propone héroes destinados a derribar el sistema, al menos no en principio, sino personajes obligados a vivir dentro de él, a negociar sus límites y a preguntarse qué significa actuar correctamente en un mundo donde la corrección consiste en no ver. Esa incomodidad, sostenida y dura, es quizás su mayor logro.

En conjunto, el *setting* no pretende exhibir brillantez narrativa, sino responsabilidad: la de tratar una obra de valor descomunal, profundamente política y extraña, con el respeto que exige, y la de ofrecer a quienes jueguen un espacio donde cada decisión perceptiva importe. Al igual que en Beszel y UI Qoma, el orden se sostiene mientras la mirada obedece; basta un instante de atención indebida para que todo empiece a resquebrajarse. Es en ese punto exacto, frágil y peligroso, donde comienza el juego.





AMBIENTACIÓN

El Clivaje

«Clivaje» es el término que designa el misterioso acontecimiento histórico que superpuso a Beszel y Ul Qoma (y, por extensión, su separación en sí misma y hasta el orden emanado de ella). Sucedió hace más de mil años y no tiene una historia oficial clara: es a la vez un evento real y algo parecido a una mitología. Las fuentes históricas son muy fragmentarias para esta parte de Eurasia, pero se supone que en tiempos remotos ambas ciudades formaban una civilización contigua o incluso que estaban completamente separadas, y que fue algún tipo de fenómeno cuántico inexplicable el que las superpuso. Ni la ciencia ni la religión han sido capaces de darle una explicación al fenómeno tras cientos de años de disquisiciones. Las investigaciones al respecto siempre han resultado infructuosas; por ejemplo, Beszel y Ul Qoma no emiten ningún tipo de energía o radiación especial. Las leyes de la física, excepción hecha del fenómeno del *entramamiento*, se cumplen en las dos ciudades con total normalidad.

El Clivaje tiene claras implicaciones prácticas: superpuso dos pueblos y cercenó geografías urbanas, pero además creó dos realidades coexistentes, cuya separación no es solo legal o territorial, sino profundamente mental y sociológica. Desde el Clivaje, las dos ciudades han seguido evolucionando por caminos muy distintos, desarrollando lenguas, símbolos, memorias y arquitecturas divergentes.

En ciertos ámbitos académicos, algunos arqueólogos y filósofos alternativos sostienen que el orden emanado del Clivaje tuvo que ser una especie de imposición deliberada, una forma de poder que instauró la disociación perceptual como ley a partir de cierta necesidad de supervivencia o algún evento desconocido. Esto ha generado algunas líneas de investigación bastante estrafalarias, como la que sugiere que podría existir una tercera ciudad oculta, llamada «Orciny», que habría quedado *entre* Beszel y Ul Qoma después del Clivaje. Esa Orciny sería inaccesible para la percepción normal y estaría habitada por personas que nunca *desven*, que pueden moverse entre las dos ciudades sin ser vistas (ni siquiera por La Brecha).

Del cuaderno pedagógico nº 17 del Instituto Nacional de Formación Cívica de Beszel (material interno, sin fechar).

Dicen que al principio duele. Que el *desver* no es natural, que el ojo se rebela y la mente tropieza. No es cierto. Lo que duele no es aprender a no mirar, sino descubrir lo fácil que resulta. El niño beszelí aprende pronto que hay colores que no significan nada, voces que no son tuyas, pasos que no llevan a nada.

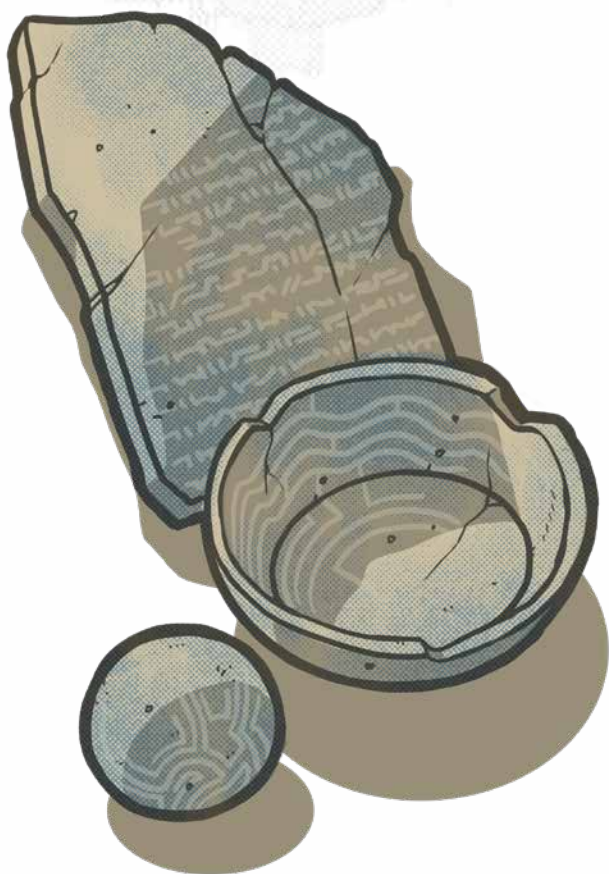
Nadie se lo explica como una violencia. Se le dice que así es el mundo, y el mundo obedece. La ciudad no se parte: se afina. Se aprende a pasar junto a una sombra que no proyecta derecho alguno sobre ti.

Y un día, sin ceremonia, ya no hay esfuerzo.

El *desver* se vuelve descanso.

La civilización preclival y su misterio

Algunos de los yacimientos arqueológicos más importantes del mundo se encuentran en las zonas íntegras de Beszel y, muy especialmente, Ul Qoma. Estos yacimientos pertenecen a una civilización muy antigua e ignota, anterior al Clivaje que superpuso (o separó) las dos ciudades. Dicha civilización carece de un nombre definido, pero la práctica totalidad de los académicos la identifica con un enigmático grupo que ocupaba el territorio donde hoy se levantan ambas urbes en una época muy remota. Su cultura material aparece tanto en suelo íntegro beszelí como ulqomano, pero nunca en suelos entramados, lo que plantea numerosas y comprometedoras preguntas acerca de una posible unidad originaria en una época previa a la fractura ontológica entre ciudades (e incluso acerca del propio Clivaje como fenómeno físico). Nada de esto está del todo claro, y la dificultad última de dilucidarlo no es solo académica: es política.



Lo que distingue a esta civilización no es únicamente su antigüedad o su asentamiento, sino la naturaleza profundamente inusual de algunos de sus artefactos. A diferencia de lo que cabría esperar de una cultura tan lejana en el tiempo, los restos preclivales incluyen ciertos objetos cuyas propiedades materiales y funcionales no encajan con ningún marco tecnológico conocido: aleaciones de composición irreproducible con los medios actuales, geometrías de precisión submilimétrica en materiales que no debería ser posible trabajar con herramientas antiguas y mecanismos de activación que responden a estímulos físicos (presión, temperatura y vibración) de una manera que la ciencia contemporánea no ha sabido explicar del todo.

La aventura incluida en este volumen ofrece varios ejemplos concretos de artefactos preclivales con sus propiedades respectivas y el interés que despiertan en distintos actores. No obstante, se brindan a continuación algunos ejemplos adicionales, igualmente representativos de la singularidad de esta cultura material:

- **Cilindro de memoria háptica.** Un objeto cilíndrico de basalto pulido cuya superficie presenta micro-relieves invisibles al ojo pero perfectamente perceptibles al tacto. Su disposición sugiere un sistema de codificación táctil de información, aunque el código, por supuesto, es imposible de descifrar. Lo más perturbador podría ser que distintos investigadores que manipulasen el objeto durante períodos más o menos prolongados refiriesen sensaciones similares (como, por ejemplo, la impresión de estar leyendo algo que casi se comprende).
- **Cuenco de inversión térmica.** Un recipiente de cerámica negra de paredes dobles cuyo interior permanece siempre 4,58 grados por debajo de la temperatura ambiente, sin que exista ninguna fuente de refrigeración detectable. Podría tratarse de un sistema pasivo de conservación basado en principios termodinámicos aún no bien comprendidos (así como un hallazgo espectacular).

- **Disco de alineación.** Una placa circular de piedra caliza con un sistema de ranuras concéntricas que, cuando se orienta correctamente respecto al sol, proyecta sobre su superficie una sombra cuya forma varía con una precisión que no puede resultar casual. Da la impresión de ser un instrumento calendárico, astronómico... o de otro tipo completamente.
- **Esfera de resonancia.** Una pequeña esfera hueca de vidrio opaco que, cuando se hace rodar sobre cualquier superficie plana, emite una secuencia de tonos que se repite siempre en el mismo orden, independientemente de la velocidad o la dirección del movimiento. Nadie sería capaz de reproducir el mismo efecto con materiales modernos.
- **Hebilla de campo nulo.** Una pequeña fíbula, aparentemente decorativa, fabricada en una aleación no identificada que no registra campo magnético de ningún tipo, ni propio ni inducido. Los físicos de la Universidad Dassim jamás podrían hallar explicación para este comportamiento tan singular.
- **Máscaras de percepción dual.** Varias piezas de arcilla pintada con dos rostros superpuestos que solo pueden distinguirse desde ángulos muy precisos. De llegar a sus manos, algunos investigadores podrían sugerir (siempre en voz baja) que tal vez se trate del único vestigio material directo de una cultura que ya conocía, o que incluso practicaba, alguna forma primitiva de disociación perceptiva.
- **Tablilla de escritura inversa.** Una lámina de arcilla cocida con inscripciones que solo son legibles cuando se mojan. Los signos, invisibles en seco, emergen con el contacto del agua y vuelven a desaparecer al secarse. El lenguaje preclival, por cierto, sigue sin descifrarse a día de hoy.

Arqueología en UI Qoma: la universidad y los yacimientos

UI Qoma es el epicentro indiscutible de la investigación arqueológica en la región. La Universidad Dassim gestiona un sistema de visados académicos especiales que permite a investigadores extranjeros residir en la ciudad durante períodos prolongados sin pasar por los canales diplomáticos ordinarios, lo que convierte al campus en uno de los pocos espacios de UI Qoma donde la presencia extranjera es llamativa y relativamente normalizada. Investigadores de Europa, Canadá, Japón y varios países del mundo árabe conviven en sus instalaciones con académicos ulqomanos en una atmósfera de cooperación que, vista desde fuera, puede parecer sorprendentemente abierta para un régimen de las características del de UI Qoma. Vista desde dentro, esa apertura tiene límites muy precisos y bien conocidos por todos los que trabajan allí.

Los yacimientos se encuentran principalmente en suelo íntegro ulqomano, aunque también existen algunos restos en Beszel a los que las autoridades beszelíes no prestan demasiada atención, en parte por falta de recursos y en parte porque reconocer su importancia implicaría entrar en una disputa de legitimidad histórica con UI Qoma que nadie en el gobierno beszelí tiene interés en abrir. En UI Qoma, en cambio, la arqueología ha sido utilizada sistemáticamente como instrumento de prestigio internacional y nacionalismo cultural. El gobierno ulqomano financia de forma selectiva aquellas líneas de investigación que tienden a confirmar la continuidad cultural entre la civilización preclival y UI Qoma, mientras que los hallazgos que apuntan en otras direcciones tienden a quedar archivados, reclasificados o, en los casos más comprometedores, confiscados sin mayor explicación. Los investigadores extranjeros aprenden pronto que hay preguntas que no conviene formular en voz alta, y que la relativa apertura académica de UI Qoma tiene como condición implícita no cuestionar el relato que la sostiene.

Conflictos y conspiraciones

La importancia de los yacimientos va mucho más allá de lo académico, y los actores involucrados en su control son más numerosos y menos escrupulosos de lo que cualquier congreso de arqueología estaría dispuesto a reconocer. El gobierno ulqomano vigila de cerca cualquier hallazgo con potencial para desestabilizar su narrativa histórica oficial. Los nacionalistas beszelíes, por su parte, tienden a ridiculizar los esfuerzos arqueológicos de sus vecinos y a tildarlos de gigantescas construcciones narrativas interesadas y espurias, lo que alimenta una disputa de legitimidad sorda y sin resolver. Ciertos intermediarios internacionales llevan años tratando de extraer artefactos preclivales por vías ilícitas para venderlos a corporaciones tecnológicas extranjeras interesadas en sus propiedades, lo que según ciertos rumores ya ha convertido a la arqueología en un mercado negro de alcance geopolítico. En los márgenes de todo esto, con una discreción que resulta en sí misma sospechosa, La Brecha observa: nadie sabe exactamente qué interés tiene la organización en los yacimientos, pero quienes llevan tiempo trabajando en ellos han aprendido a no preguntárselo demasiado.

Lo que hace especialmente volátil esta situación es que la civilización preclival no es solo un objeto de estudio: es una pregunta cuya respuesta podría resultar insoportable para las

dos ciudades. Si existió un único pueblo antes del Clivaje, entonces hubo un momento en el que los antepasados de beszelíes y ulqomanos eran un mismo linaje, muy probablemente con la misma lengua, la misma memoria y la misma mirada. Eso dinamita los fundamentos identitarios de ambas ciudades y pone en cuestión la legitimidad de todo el orden que el Clivaje instauró. Por eso el conocimiento arqueológico no es en este mundo un asunto de eruditos, sino de Estado. Y los Estados, tanto Beszel como Ul Qoma, han aprendido hace mucho tiempo a tratar los asuntos verdaderamente peligrosos con el único método que conocen: no verlos.

Existe un caso particular en el que La Brecha puede demorar su intervención incluso cuando el patrón de *brechas* relacionadas con los yacimientos arqueológicos y el contrabando es claramente reconocible: cuando la organización considera que actuar de inmediato destruiría la posibilidad de descubrir una trama de mayor calado que conviene dejar madurar. Esto no significa que La Brecha tolere infracción alguna, sino que la subordina a un interés superior y la archiva como «deuda pendiente». Los que merodean cerca de los yacimientos preclivales saben leer esta especie de pausas como la señal más inquietante de todas: si La Brecha no ha actuado todavía cuando ya se la espera, no suele ser porque no haya visto nada, sino porque está esperando a ver hasta dónde llega el hilo y quién está realmente detrás de todo.

Apunte no publicado del profesor Emrut Kezhdan, Departamento de Arqueología Preclival, Universidad Dassim (Ul Qoma).

Los arqueólogos de Ul Qoma trabajan con guantes finos y discursos gruesos. Resulta... contradictorio. Cepillan fragmentos de cerámica que no pertenecen del todo a ningún pasado permitido y sonríen ante las cámaras acreditadas mientras miden, clasifican y renombran. Cada hallazgo es, en el fondo, una negociación, y cada estrato removido plantea una pregunta que no siempre puede formularse en voz alta. Porque si hubo un antes en común (un antes compartido), entonces hubo una mirada sin disciplina. Y si hubo una mirada sin disciplina, el orden actual no es *natural*, sino impuesto. La lógica es implacable. La tierra, a veces, recuerda demasiado.

Beszel

Beszel es una ciudad decadente, de atmósfera gris y vetusta, con una estética urbana que evoca a la Europa del Este poscomunista. Su arquitectura es predominantemente funcional, racionalista y de líneas horizontales, con edificios de hormigón, estructuras burocráticas desfasadas, tranvías antiguos, plazas algo decrépitas, cables que cuelgan y una cierta melancolía constructiva. Las calles están marcadas por el tiempo y los colores son apagados, siendo predominantes los diferentes matices del gris. Hay poca presencia de marcas extranjeras o modernidad tecnológica, aunque en los últimos tiempos se han producido importantes inversiones de empresas estadounidenses. Los distritos más alejados del centro presentan una degradación más acusada: bloques de vivienda social a medio abandonar, comercios con el escaparate cubierto de papel de periódico, farolas que llevan meses fundidas y que nadie ha reclamado que se arreglen. En esas zonas, el *entramamiento* con UI Qoma resulta especialmente hiriente para quienes se permiten pensarlo: a veces, desde una ventana, se puede intuir (aunque nunca mirar) que al otro lado de la calle la misma manzana existe de otra manera.

La cultura beszelí es introspectiva, reflexiva, tradicionalista, aislacionista y ligeramente fatalista. El idioma principal es el besz, una hermosa lengua de raíces fonéticas eslavas y magiares pero alejada hoy de cualquier familia lingüística, con una sintaxis, un alfabeto cirílico y un vocabulario muy singulares. La ciudad cuenta con sus propios medios de comunicación, instituciones artísticas, legado literario y memoria histórica (con héroes, mártires y leyendas épicas bien conocidas). El nacionalismo es fuerte y está muy relacionado con la conservación de la identidad beszelí frente a UI Qoma. El besz tiene una marcada tendencia a construir las frases en pasiva y a elidir el agente de la acción: no se dice «yo lo hice», sino «esto fue hecho». Los lingüistas lo atribuyen a razones históricas diversas, pero en la mesa de juego esta característica tiene una utilidad narrativa inmediata, ya que, estructuralmente, hablar en besz supone hacerlo como alguien que prefiere no señalar responsables. Es la lengua perfecta para un pueblo que lleva siglos aprendiendo a *desver*.

La estructura de gobierno de Beszel es autoritaria en la práctica, aunque revestida de elementos representativos formales. Se trata de una república con instituciones parlamentarias con un aire algo envejecido, burocrático y en cierto modo despótico. La democracia, constituida solo formalmente, resulta opaca y está controlada por redes clientelares. Beszel es un Estado soberano que coexiste con UI Qoma y cuyo aparato institucional se compromete claramente con el orden emanado del Clivaje y la estricta vigilancia del *desver*. En el momento actual, la ciudad está gobernada por el Partido Nacional Unificado (PNU), formación política populista, nacionalista y conservadora que se presenta como defensora de la identi-



dad beszéli y la integridad del Estado frente a lo que considera amenazas del «intervencionismo extranjero» (particularmente UI Qoma, pero también organismos internacionales como la ONU o la Unión Europea, a la que no pertenece ninguna de las dos ciudades entradas). El discurso del PNU gira en torno a la protección y el fomento de las costumbres y tradiciones beszélies, la lengua besz, la soberanía y la legalidad establecida. Doce de los quince miembros del actual Tribunal Supremo del país han sido nombrados por los sucesivos gobiernos del PNU.

De todas formas, y aunque el nombre de «Partido Nacional Unificado» suene grandilocuente, su poder real está limitado por la estricta vigilancia de La Brecha, la misteriosa fuerza que impone el respeto al orden surgido a partir del Clivaje desde una autoridad supranacional y aestatal. Con respecto a otros partidos, existe una cierta oposición democrática, aunque debilitada, compuesta por formaciones más liberales o incluso socialdemócratas. También es conocida la existencia de pequeños partidos nacional-comunistas, nostálgicos del pasado, e incluso partidos que, en los márgenes de la legalidad, coquetean con ideas peligrosas, como la unificación de Beszel y UI Qoma. Esto se considera poco menos que herético y está perseguido como un crimen de cierta gravedad. Lo paradójico es que el PNU necesita el Clivaje para justificar su existencia (sin la amenaza de UI Qoma, su discurso identitario se vacía), pero al mismo tiempo no puede cuestionar el orden que La Brecha impone, porque ese orden es precisamente lo que le garantiza la estabilidad. El resultado es un nacionalismo que no puede nombrarse del todo a sí mismo: ruidoso en los mítines y las proclamas, y cauteloso en los despachos.

El cuerpo policial más célebre de Beszel es la Brigada de Delitos Violentos (BDV), encargada de investigar crímenes dentro de su jurisdicción. Sin embargo, cuando un caso presenta algún tipo de ramificación ulqomana, los agentes deben andarse con extremo cuidado para no incurrir en una *brecha*. El cuerpo policial opera con recursos limitados, anticuados ordenadores con una débil conexión a internet y un fuerte apego a la normativa urbana y diplomática. Además, su trabajo se suele ver obstaculizado por la lentitud de los procesos burocráticos y por la necesidad de negociar con funcionarios de múltiples niveles, lo que convierte cada investigación en un ejercicio de paciencia, cálculo y, a menudo, improvisación táctica frente a situaciones inesperadas. La relación de la BDV con La Brecha es uno de los aspectos más delicados de su funcionamiento. En teoría, ambas instituciones operan en esferas distintas y complementarias: la Brigada investiga crímenes dentro de Beszel mientras que La Brecha se ocupa de las infracciones del Clivaje. No obstante, en la práctica los casos se superponen de vez en cuando, y en el momento en el que eso ocurre los inspectores aprenden muy rápido que lo más inteligente es no intentar averiguar dónde termina su jurisdicción y dónde empieza la de La Brecha. Esa frontera no está verdaderamente escrita en ningún reglamento, y los que han intentado trazarla con nitidez han dejado de trabajar en la BDV... cuando no han dejado de aparecer del todo.

La sociedad beszéli mantiene un temor reverencial hacia La Brecha, que se conceptúa como una fuerza invisible, omnipotente y con una autoridad incuestionable. Cuando alguien comete una *brecha* (por ejemplo, al mirar directamente a una persona de UI Qoma, interactuar con su mobiliario urbano o cruzar la calle sin pasar por la aduana oficial del

Nota irónica atribuida a un supuesto folleto turístico ruso.

Beszel y UI Qoma se parecen mucho a dos vecinos que comparten rellano y se definen exclusivamente por sacar la basura en días distintos. Uno presume de austeridad, mientras que el otro hace alarde de modernidad. Ambos miran de reojo la misma grieta del suelo y fingen que no está en su lado. Cada ciudad está convencida de haber elegido bien, y esa convicción compartida es, quizás, lo único que realmente tienen en común.

Pabellón Cópula), desaparece sin más. Esa desaparición se acepta como un acto de justicia absoluta, que nadie pone en cuestión. Sin embargo, en Beszel existe toda una serie de comportamientos cotidianos que solo tienen sentido como respuesta a ese miedo, como la costumbre de no comentar nunca en voz alta lo que uno ha podido ver en un espacio entramado, el hábito de mirar al suelo al cruzar ciertas calles o la tendencia a cambiar de acera sin razón aparente en determinados tramos. Nadie enseña explícitamente estos comportamientos, se aprenden solos, por imitación, desde pequeño, de la misma manera en que se aprende a *desver*.

Por último, existe en Beszel una particularidad urbana que los propios beszelíes consideran como tal: un pequeño barrio conocido como «Mizhdar», enclavado en el extremo sur del distrito íntegro de Kantor Mast, habitado en su mayor parte por descendientes de inmigrantes ulqomanos que llegaron a Beszel en las décadas centrales del siglo pasado y que nunca terminaron de adaptarse del todo. Sus habitantes tienen nacionalidad beszelí, pueden hablar besz con total fluidez y están sujetos a las mismas leyes que el resto de ciudadanos, pero conservan apellidos ilitanos, cocinan con

especies que no se encuentran fácilmente en los mercados beszelíes y decoran sus fachadas con colores que en cualquier otro distrito de la ciudad resultarían escandalosos. Lo más extraordinario de Mizhdar, sin embargo, no son su gastronomía ni su paleta cromática, sino algo mucho más difícil de explicar a quien no lo ha vivido: que allí no hay que *desver*. Sus habitantes son beszelíes a todos los efectos legales, de modo que mirarlos, hablarles o compartir mesa con ellos no constituye ninguna *brecha*. Para un beszelí de otro distrito, pasearse por Mizhdar es una experiencia agradable y levemente desconcertante, como una especie de vacaciones dentro de la propia ciudad: de repente, se puede ver sin culpa lo que en cualquier otra parte de la ciudad se está obligado a ignorar, oír el ilitano sin apartar la mirada y observar costumbres ulqomanas a plena luz del día. Muchos lo encuentran francamente liberador, aunque a otros les resulta profundamente incómodo, como si el mundo hubiera perdido por un momento las reglas que le dan forma, y por eso prefieren no pasar por allí. Las autoridades beszelíes toleran Mizhdar con la misma estrategia con la que toleran todo lo que no saben bien cómo prohibir: ignorándolo oficialmente pero vigilándolo de cerca.



**Testimonio recogido de forma extraoficial por un periodista
beszéli del diario Krajové Slovo que nunca publicó su artículo.**

La primera vez que entré en Mizhdar fue un accidente. ¡Me había equivocado de calle! Llevaba dos años viviendo de alquiler a cuatro manzanas de allí y no había entrado nunca. No por miedo ni por rechazo cultural exactamente, sino por esa especie de inercia que hace que uno evite lo que no termina de encajar en el mapa mental de su propia ciudad.

Recuerdo que iba pensando en otra cosa cuando me di cuenta de que algo había cambiado. No supe qué era al principio. Yo estaba en un distrito íntegro y seguía siendo noviembre y seguía haciendo el mismo frío. Hasta entonces los colores habían sido los mismos, y los sonidos continuaban siendo tan reconocibles e innecesarios de *desoír* como de costumbre. Sin embargo, pronto vi a un hombre en la acera de enfrente con una chaqueta de un amarillo intenso (muy agresivo para el mes que era), y me di cuenta de que lo estaba mirando directamente. Que lo estaba mirando *de verdad*, con los ojos quietos, los propios de un espacio íntegro, sin ese deslizamiento automático que uno aprende desde niño. Y que no estaba pasando nada.

Seguí caminando, aunque confieso que estaba nervioso. Una mujer me dijo algo en ilitano desde un portal y yo me paré, porque el instinto me dijo que se había dirigido a mí, y así era: me preguntaba si sabía el horario de *nosequé* farmacia. Yo hablo ilitano razonablemente bien, así que le dije que no lo sabía, que era de fuera del barrio, y ella me dio las gracias con una naturalidad que me dejó sin palabras durante un buen rato.

No fue una experiencia liberadora. O no solo eso. Fue, sobre todo, desconcertante, como cuando uno lleva tanto tiempo acostumbrado a un ruido de fondo que, cuando desaparece, el silencio que viene después le resulta desasosegante. Aún caminé por Mizhdar durante veinte minutos, y cuando salí de allí tardé dos o tres calles en volver a hacer lo que llevo haciendo toda la vida sin darme cuenta de que lo hago. Eso fue lo más inquietante de todo.

Por fortuna, seguía en un distrito íntegro.



UI Qoma

UI Qoma es la ciudad entrelazada con Beszel. Comparte el mismo emplazamiento físico, pero desde un punto de vista cultural se trata de una civilización completamente diferente. UI Qoma es más moderna, vibrante y euroasiática y está más abierta al comercio internacional. Presenta una economía dinámica (a pesar de la total ruptura de relaciones con Estados Unidos) y una estética urbana bastante más limpia, brillante, vertical y estilizada. Su arquitectura muestra signos de reconstrucción reciente: edificios de cristal y acero, avenidas bien iluminadas, anuncios electrónicos, vehículos modernos y una población más diversa, con una creciente presencia de inmigrantes. Aunque no es una ciudad completamente libre, pues el gobierno ejerce una fuerte vigilancia sobre los habitantes y hay cámaras en muchas esquinas, UI Qoma proyecta una imagen de progreso tecnológico y modernización política. Esa imagen es, en parte, genuina y, en parte, cuidadosamente gestionada: UI Qoma necesita la mirada exterior para sostener su modelo económico, y ha aprendido a mostrarse de la manera más favorable posible sin revelar demasiado. Los barrios que los pocos visitantes extranjeros frecuentan están notablemente mejor mantenidos que los que no frecuentan, y hay zonas de la ciudad a las que un turista o un académico extranjero difícilmente llegará sin que alguien, de forma discreta pero eficaz, lo haya orientado en esa dirección.

El idioma de UI Qoma es el ilitano, una compleja lengua híbrida con elementos caucásicos, turcomanos, hebreos y uralo-altaicos. Tiene un sistema fonético y morfológico muy diferente al besz, y es un símbolo de identidad nacional. Aunque casi todos los ulqomanos

conocen también algo (o mucho) de besz, el ilitano es considerado un marcador de patriotismo cultural y se usa en la administración, la universidad y los medios de comunicación. A diferencia del besz, que tiende a elidir el agente de la acción y a construir el discurso en pasiva, el ilitano es una lengua marcadamente activa y directa: los verbos van al principio de la frase, el sujeto se señala siempre con claridad y la responsabilidad de las acciones recae de forma explícita sobre quien las realiza. Los ulqomanos hablan de otra manera, piensan de otra manera y, cuando mienten, lo hacen también de otra manera. Sus mentiras son más elaboradas que las beszelíes, porque su lengua no les ofrece la coartada de la ambigüedad gramatical.

UI Qoma se presenta como un estado moderno pero autoritario. Sus instituciones están profesionalizadas y su policía es notablemente eficaz, aunque también muy vigilante con los discursos subversivos. La ciudad ha permitido la entrada de arqueólogos, inversores, diplomáticos y hasta algunos turistas extranjeros, lo que ha generado un entorno más internacional (pero al mismo tiempo más tenso). El contacto con Beszel sigue estando regulado.

La Militsya, el cuerpo policial de UI Qoma, opera con medios muy superiores a los de la Brigada de Delitos Violentos beszelí: tecnología de vigilancia actualizada, bases de datos interconectadas, equipos forenses modernos y una cadena de mando que funciona con una eficacia que en Beszel resultaría difícil de imaginar. Lo que la Militsya no tiene, y que sus homólogos beszelíes sí poseen en abundancia, es la costumbre de improvisar: cuando un caso sale de los cauces previstos por el



protocolo, los agentes ulqomanos tienden a paralizarse o a escalar el problema hacia arriba, lo que puede resultar tan frustrante como la burocracia beszelí, aunque por razones completamente distintas.

La ciudad cuenta con un sistema político híbrido, en el que conviven elementos parlamentarios y presidencialistas de corte autoritario. Existen partidos políticos que compiten por el poder, aunque el pluralismo entre ellos es escaso. En la actualidad gobierna el partido Alianza por la Patria y la Libertad, de ideología nacionalista (aunque liberal en lo económico), apoyado por los sectores tradicionalistas y las élites empresariales. En la oposición destacan los partidos Plataforma Cívica (de centro-derecha) y Ciudadanos Auténticos (ultranacionalistas ulqomanos). El sistema permite la disidencia en dosis casi homeopáticas: lo suficiente para que UI Qoma pueda presentarse ante la comunidad internacional como una democracia en proceso de consolidación, y lo justo como para que esa disidencia jamás pueda traducirse en algún cambio real. Los partidos de la oposición saben exactamente hasta dónde pueden llegar, y los que en algún momento han intentado ir más allá han descubierto que en UI Qoma los límites de la política legal y los límites del *desver* tienen, en el fondo, la misma naturaleza: invisibles, interiorizados y absolutamente reales.

Por descontado, las leyes de UI Qoma también obligan a *desver*: los ciudadanos tienen que ignorar cualquier elemento perceptible de Beszel, por evidente que sea. Así, en una calle entramada, una familia ulqomana debe transitar al lado de una beszelí sin mirarla, oírla ni reconocer su existencia en absoluto. Del mismo modo, un crimen cometido en Beszel *desvisto* únicamente por ulqomanos carecería de testigos. Y al igual que los beszelíes, los ulqomanos también están imbuidos del mismo miedo patológico e insuperable hacia La Brecha. Hay, sin embargo, una diferencia de matiz en la manera en que ese miedo se expresa en una y otra ciudad. En Beszel el miedo a La Brecha tiene algo de fatalismo resignado, es decir, de aceptación melancólica de una fuerza que simplemente existe y contra la que no cabe hacer nada. En UI Qoma el miedo es más tenso, más vigilante y más parecido a la ansiedad que al fatalismo: una sociedad acostumbrada a la cámara en la esquina ha desarrollado una relación con el control que es, si cabe, más consciente y más «nerviosa» que la beszelí. El ulqomano no acepta La Brecha con resignación; la teme con la misma energía inquieta con la que hace todas las demás cosas.



Orciny

El nombre de «Orciny» siempre circula en voz baja. No tiene entrada en los diccionarios oficiales de ninguna de las dos ciudades, aunque sí aparece en algunos textos académicos arcaicos y en ciertos volúmenes prohibidos que las autoridades de Beszel y Ul Qoma retiran de la circulación. Orciny es el topónimo que se da a una supuesta tercera ciudad, oculta no en un espacio geográfico distinto, sino en los intersticios perceptivos que Beszel y Ul Qoma dejan sin reclamar. Estos serían lugares que ninguna de las dos ciudades ve (es decir, que ambas *desven*), una especie de fragmentos del espacio urbano que existen pero a los que nadie ha aprendido a adscribir.

La idea es antigua. Aparece mencionada de soslayo en algunos de los textos más oscuros de la historiografía preclival, siempre de forma oblicua. Los que la han estudiado con seriedad (pocos, y todos ellos en situaciones profesionales comprometidas como consecuencia de haberlo hecho) sostienen que Orciny no es necesariamente una «ciudad» en el sentido convencional del término, sino una categoría de espacio: todo aquello que el sistema del Clivaje, por su propia lógica, produce como residuo. Si hay cosas que ni beszelíes ni ulqomanos pueden ver, entonces existe un espacio fuera de cualquier percepción autorizada. Orciny sería ese espacio... o quizás sus habitantes, porque la versión más inquietante del mito no habla de un lugar concreto sino de personas que en algún momento dejaron de pertenecer a cualquiera de las dos ciudades y aprendieron a moverse en los márgenes del *desver* de todos. Esta

misteriosa población habitaría los intersticios y llevaría siglos observando sin ser observada.

Nadie puede confirmar esto, por supuesto, y mucha gente lo considera un cuento absurdo. Lo que sí es cierto es que La Brecha trata el tema de Orciny con una cautela que no tiene precedente en ningún otro ámbito de su actividad. Algunos funcionarios de la Cámara Conjuntiva afirman, siempre en privado, que es la única pregunta a la que La Brecha no da una respuesta clara. Si eso significa que la respuesta les incomoda o que sencillamente no la tienen, es algo que prefieren no intentar averiguar.

En la vida cotidiana de Beszel y Ul Qoma, Orciny surge a veces en ciertas conversaciones nocturnas, en foros marginales de internet que desaparecen con una rapidez llamativa y en algunos libros peculiares que solo circulan de mano en mano. Como mucho, Orciny genera una corriente subterránea de personas que sospechan que el mundo tiene una capa más de la que se les ha enseñado a ver, pero esto no se traduce en redes organizadas ni nada por el estilo.

Para el DJ, Orciny es una herramienta narrativa de primer orden precisamente porque nunca debería resolverse del todo. Su utilidad no reside en que exista o no exista, sino en que los PJ no puedan saberlo con certeza. Esa incertidumbre debería tener consecuencias reales sobre lo que investigan, sobre a quién creen y a quién no y sobre qué están dispuestos a arriesgar para encontrar respuestas que tal vez no quieran recibir.

Anotación hallada en el margen de un ejemplar deteriorado de un texto de historia preclival, en la biblioteca de la Universidad Dassim. Autoría y fecha indeterminadas.

Una vez vi a alguien en una calle entramada que no era de aquí ni de allí. No iba vestido como ninguno de los dos, ni caminaba como ninguno de los dos. Lo miré (ya sé lo que eso significa; conozco el riesgo) y entonces él me miró a mí. Fue solo un segundo. Luego siguió andando y yo aparté los ojos como llevo toda la vida haciendo.

Quando volví a mirar ya no había nadie.

Eso fue hace trece años. Todavía pienso en ello casi todos los días, pero no porque haya llegado a ninguna conclusión «trascendental». Si lo recuerdo es porque aquella fue la primera vez en mi vida que tuve la sensación de que alguien me veía de verdad.

La Brecha

La Brecha es la autoridad suprema encargada de mantener el orden perceptivo en las dos ciudades. No se somete a Beszel ni a Ul Qoma, justo al contrario; es una entidad autónoma, ultrasecreta y omnipresente, que interviene con eficacia implacable cuando se detecta una *brecha*. Nadie conoce su sede, estructura interna ni procedimientos, ni tampoco la forma en la que recluta a sus miembros o la manera exacta en la que tipifica las infracciones de los habitantes de las dos ciudades. Solo las *brechas* menores e involuntarias son castigadas mediante la imposición de multas, pero estas han de abonarse rápidamente (de lo contrario, La Brecha hace acto de presencia). Si La Brecha actúa, entonces se hace con la persona infractora... que desaparece para siempre. Lo que nadie ha podido explicar nunca de forma satisfactoria es cómo sabe La Brecha lo que sabe. A menudo no existe una denuncia formal previa, ni hay testigos que deban comparecer en ningún sitio, ni expediente que pueda consultarse en archivo alguno. Simplemente actúa, y lo hace con una precisión que sugiere una capacidad de observación que va mucho más allá de lo que cualquier cuerpo de seguridad convencional podría desplegar. Algunos lo atribuyen a la tecnología. Otros, en voz muy baja, a «algo» que prefieren no nombrar. La mayoría renuncia a preguntárselo, que es probablemente la opción más inteligente.

La existencia de La Brecha refuerza el sistema dual: más que un despiadado cuerpo de policía o servicio secreto, es la manifestación de un poder absoluto y misterioso. Muchos están convencidos de que posee medios tecnológicos increíblemente sofisticados o incluso sobrenaturales que le permiten detectar las *brechas*. En cualquier caso, su poder se acepta con una mezcla de miedo cerval, respeto y resignación, y, por supuesto, nadie discute sus decisiones. Sin embargo, La Brecha tiene también una cara

burocrática que resulta, a su manera, igual de inquietante que su cara punitiva. Las multas por *brechas* menores llegan en sobres sin remitente, con el importe exacto ya calculado y una fecha límite de pago impresa en una tipografía que no corresponde a ninguna administración conocida. Los formularios que a veces se requieren para regularizar una situación perceptiva dudosa están redactados en un lenguaje técnico y preciso que no es ni beszel ni ilitano, sino algo intermedio que los funcionarios de la Cámara Conjuntiva reconocen pero que ningún ciudadano corriente llega a aprender nunca. La Brecha, en definitiva, no es solo una amenaza: es también un sistema, y los sistemas, por opacos que sean, dejan huellas. El problema es que nadie ha vivido lo suficiente como para estudiarlos con detenimiento.

Hay un detalle sobre La Brecha que los habitantes de ambas ciudades conocen «sin conocerlo», en el sentido más estricto del término: sus accesos. Sean estos los que sean, son *desvistos* de forma tan automática y completa como cualquier otro elemento de la ciudad contraria. Nadie señala sus entradas ni las menciona, y seguramente no porque sean invisibles, sino porque el mismo mecanismo que sostiene el Clivaje (el hábito de no mirar lo que no debe mirarse) se aplica a La Brecha con una eficacia si cabe mayor que en cualquier otro contexto. Es posible que esto sea el resultado de décadas de condicionamiento social, y también que La Brecha lo haya apropiado de forma activa. Puede que ambas cosas sean ciertas. Lo que resulta indudable es que sus agentes se mueven por las dos ciudades con una discreción que no depende de ningún privilegio especial, sino del mismo principio que rige la vida cotidiana de cualquier beszelí o ulqomano: saber exactamente qué no hay que ver, y no verlo.

La pregunta de qué estimula exactamente la *desvisión* de La Brecha tiene una respuesta que es, como casi todo lo que rodea a la misteriosa organización, imposible de verificar del todo. Lo que sí podría observarse (para quien se atreviera a hacerlo) es que los vehículos, las indumentarias y las instalaciones de La Brecha comparten un gris muy particular: no el gris herrumbroso y desgastado de Beszel, y mucho menos ningún tono que forme parte de la paleta ulqomana habitual, sino un gris mate, denso y completamente desprovisto de cualquier carácter identitario, un gris que no pertenece a ninguna de las dos ciudades y que el cerebro no sabe dónde colocar. No es que La Brecha sea realmente invisible, sino que está fuera de cualquier categoría perceptiva que los ciudadanos hayan aprendido a gestionar, y lo que no tiene categoría no exige atención. A eso se añade algo más difícil de describir: los efectivos de La Brecha se mueven, aparkan y transitan con una neutralidad tan absoluta y despojada de cualquier marcador identitario, que el ojo sencillamente no encuentra dónde «engancharse». No hay nada que *desver* porque no hay nada que ver en primer lugar. En otras palabras: el gris mate es un componente de esa neutralidad, pero no el único.

El *desver* de La Brecha se aprende exactamente igual que cualquier otro *desver*, desde la infancia, por imitación y educación familiar, sin que nadie lo explique del todo. Los niños aprenden a no señalar el gris mate de vehículos y uniformes de la misma manera que aprenden a no señalar a los ciudadanos de la otra ciudad: porque los adultos que los rodean tampoco los señalan, y porque el instinto de imitación social hace el resto. No hay un decreto que lo establezca, aunque los rostros de pánico cervical de los mayores y las regañinas dichas entre susurros resultan igualmente aleccionadores. Esto ocurre y se reproduce generación tras generación con la misma eficacia silenciosa con la que acontece todo lo demás.

Nota marginal manuscrita hallada en un expediente archivado de la Brigada de Delitos Violentos de Beszel.

La Brecha puede llegar con sirenas, claro que sí, pero no es como lo suele hacer. La mayor parte de las veces no hay uniformes que la anuncien ni palabras que la precedan. En ocasiones solo queda una interrupción en una frase, una silla vacía o un informe a medio redactar que nadie vuelve a abrir. Los vecinos se dicen que fue «justo», porque siempre es justo cuando la justicia no deja rastros, pero nadie se pregunta adónde van los desaparecidos. Quizás la pregunta correcta es por qué los demás siguen aquí.

La Brecha no castiga el crimen: corrige la percepción. Y esa corrección es tan perfecta que no deja memoria.

La Cámara Conjuntiva

La Cámara Conjuntiva es uno de los elementos institucionales clave para el sostenimiento del Clivaje, el principio que mantiene separadas a Beszel y Ul Qoma. No es un tribunal ordinario ni una agencia ejecutiva de gobierno, sino una especie de órgano binacional con funciones hasta cierto punto ambiguas, cuya misión fundamental es supervisar y asegurar el cumplimiento del acuerdo histórico que instauró (y sostiene actualmente) la coexistencia de las dos ciudades. El origen de la Cámara Conjuntiva se pierde en una mezcla de mito, historia antigua y diplomacia casi arcana. Sus corredores y salas, siempre vigilados pero sorprendentemente silenciosos, parecen existir fuera del tiempo ordinario, y sus actos cotidianos (protocolos, revisiones, firmas, reuniones, etc.) contienen una gravedad que pocos comprenden enteramente pero que todos sienten. Trabajar en la Cámara Conjuntiva es una de las pocas ocupaciones en este mundo que exige una doble lealtad simultánea: sus funcionarios son ciudadanos de una u otra ciudad, con sus identidades, sus lenguas y sus miedos respectivos, pero dentro de la institución se espera de ellos que operen como si esas diferencias fueran irrelevantes. Quizás ninguno lo consiga del todo. La mayoría se esfuerza en fingirlo con suficiente convicción como para que el trabajo salga adelante, que es probablemente lo máximo que semejante institución binacional puede aspirar a lograr.

Naturaleza y función

La Cámara Conjuntiva está compuesta por representantes de ambas ciudades, pero sus actividades son algo opacas. No responde directamente ante los gobiernos de Beszel o Ul Qoma ni ante sus parlamentos, y su autoridad solo queda subordinada a la ley profunda del Clivaje. Su función esencial es servir como garante jurídico del equilibrio entre las dos ciudades. La institución interviene en cuestiones que exceden la soberanía de cualquiera de las urbes, especialmente en todo aquello que afecta a los espacios entramados, a los ciudadanos denominados «bicivitas» (aquellos autorizados a transitar por ambas ciudades sin necesidad de visado) y, sobre todo, a los

casos más delicados que pueden amenazar la estructura perceptual y legal del Clivaje.

Los *bicivitas* merecen una mención especial. Son individuos cuya actividad profesional o situación privada se considera suficientemente excepcional como para justificar un régimen de tránsito permanente entre ambas ciudades sin tener que presentarse ante los agentes aduaneros del Pabellón Cópula en cada ocasión. Su número es muy reducido, su proceso de acreditación resulta largo y prolijo y su vida cotidiana es, según quienes la conocen de cerca, agotadora: no porque el tránsito físico sea difícil en sí, sino porque mantener simultáneamente dos identidades perceptivas distintas, dos conjuntos de hábitos y maneras de mirar el mismo espacio, tiene un coste del que ningún documento oficial da fe pero que todos los *bicivitas* conocen perfectamente. Con el tiempo, muchos de ellos desarrollan una especie de disociación funcional que los hace difíciles de leer para cualquier interlocutor: ni del todo beszelés ni del todo ulqomanos.

Relación con La Brecha

Aunque son entidades completamente distintas, la Cámara Conjuntiva tiene un vínculo indirecto (o incluso un acuerdo formal) con La Brecha, la misteriosa organización que ejecuta con brutal eficiencia las sanciones por atacar contra el Clivaje. Mientras que la Cámara Conjuntiva opera en la superficie del orden jurídico institucional y diplomático, La Brecha constituye la sombra que garantiza el descarnado terror disciplinario que hace posible la coexistencia diaria: es, en definitiva, quien actúa cuando la Cámara ya no puede negociar. Además, la Cámara Conjuntiva está obligada a elevar peticiones formales de actuación a La Brecha si considera que existe la más mínima sospecha de que alguien o algo ha podido cometer una *brecha*. Algunas investigaciones policiales, por ejemplo, cambian de jurisdicción por este motivo. Una vez que La Brecha se hace cargo de un caso, los cuerpos y fuerzas de seguridad de Beszel o Ul Qoma se lavan las manos y pasan a olvidarse del asunto (cosa que, por cierto, agradecen mucho).

La relación entre ambas instituciones es, en la práctica, profundamente asimétrica. La Cámara Conjuntiva puede elevar peticiones, pero no puede exigir respuestas: una vez que La Brecha recibe una solicitud de actuación, deja de informar a la Cámara sobre el estado del caso, el paradero del infractor o cualquier otra circunstancia derivada de su intervención. Los funcionarios de la Cámara Conjuntiva aprendieron hace mucho tiempo a no preguntar. Hay un chascarrillo que circula en sus corredores y dependencias, repetido siempre en voz baja (y nunca delante de desconocidos), que dice que *«la diferencia entre la Cámara Conjuntiva y La Brecha es que la Cámara sabe perfectamente que no sabe nada, mientras que La Brecha sabe todo perfectamente y no dice nada»*. Como todos los chistes que se cuentan en voz baja, este contiene más verdad de la que resulta cómodo reconocer.

Fragmento de una declaración anónima recogida en la Cámara Conjuntiva durante una auditoría de tránsito perceptivo.

En los espacios entramados no ocurre nada extraordinario. Esa es la mentira más eficaz. Una mujer ulqomana empuja un cochecito por la acera; al mismo tiempo, un anciano beszéli se detiene a encender un cigarrillo exactamente a su lado. No se rozan ni se reconocen. No existen el uno para el otro. Cada cual recuerda la escena de forma distinta y completa, y ambas versiones son ciertas. La tensión no está en el encuentro, sino en su ausencia activa, en el gesto mínimo de retirar la atención medio segundo antes de que la realidad se vuelva peligrosa. El heroísmo cotidiano de Beszel y Ul Qoma consiste en no cometer nunca el error de darse cuenta de nada de esto.

Sede y simbolismo

La Cámara Conjuntiva posee una sede neutral justo en la frontera entre Beszel y Ul Qoma, no lejos del inmenso Pabellón Cópula. Es un espacio entramado y complejo donde las banderas, los idiomas y los protocolos de ambas ciudades coexisten en un cuidadoso equilibrio. El edificio en sí mismo es una rareza arquitectónica: fue construido en una época en la que ninguna de las dos ciudades quería que pareciera más propio de la otra, de modo que el resultado es un compromiso estético que no satisface a nadie y que, precisamente por eso, resulta perfectamente neutral. Sus salas de reunión tienen dos entradas, dos conjuntos de carteles y dos versiones de cada formulario. Sus pasillos están señalizados en beszé e ilitano, siempre en ese orden en la mitad beszéli del edificio y en el orden inverso en la mitad ulqomana. Hay una enorme sala central, conocida informalmente como la «Sala del Medio», donde ambas delegaciones se reúnen cuando el asunto que hay que tratar así lo requiere.

Desde un punto de vista simbólico, la Cámara Conjuntiva representa el último residuo de la idea de consenso: un pacto firmado entre antiguos enemigos para impedir una guerra desgarradora o un colapso perceptivo. Es cierto que se trata de una institución de precaria legalidad y alcance limitado, pero su poder ritual resulta incuestionable.

En suma, la Cámara Conjuntiva es el órgano diplomático y jurídico que representa el andamiaje institucional más profundo del Clivaje. Su existencia es prueba de que Beszel y Ul Qoma están unidas por una historia común que no puede nombrarse del todo y por una vigilancia que en el fondo no descansa ni en la ley ni en la fuerza, sino en la más inquietante de todas las arquitecturas humanas: la percepción disociada.

El espacio urbano, el arte del *desver* y la adscripción de los objetos

Espacios entramados y *brechas*

Los llamados «espacios entramados» son aquellos lugares que Beszel y Ul Qoma comparten, es decir, donde ambas ciudades se superponen y ocupan físicamente un mismo entorno: una calle, una plaza, un cementerio... pero siempre sin que los habitantes se mezclen. En un espacio entramado, los habitantes de ambas ciudades transitan uno al lado del otro sin verse. Todos los ciudadanos deben ajustar su visión, su atención y su comportamiento para *desver* constantemente aquello que les rodea y no pertenece a su ciudad, ya se trate de personas, vehículos, rótulos luminosos, fachadas o medios de transporte colectivos. Los espacios entramados apenas están señalizados como tales en el mundo físico: su existencia es sobre todo cognitiva, jurídica y cultural, y tanto beszelíes como ulqomanos los reconocen perfectamente. Por supuesto, al tratarse de zonas de alta tensión perceptiva y psicológica, los espacios entramados requieren una profunda atención por parte de los individuos para no cometer *brechas*.

Hay espacios entramados de muy distinta intensidad. Algunos son apenas una bocacalle o un tramo de acera donde las dos ciudades se rozan de forma casi anecdótica, con escaso tráfico de ambos lados y pocos reclamos visuales que gestionar. Otros, en cambio, son nudos de *entramamiento* denso y sostenido: grandes plazas, mercados, parques, avenidas o bulevares donde la presencia simultánea de beszelíes y ulqomanos es constante y el esfuerzo perceptivo que se exige a cada ciudadano resulta considerable. Estos últimos son los que los habitantes de ambas ciudades aprenden a cruzar con más cuidado, y también los que generan más *brechas* accidentales, más multas y, ocasionalmente, más intervenciones de La Brecha.

Tanto beszelíes como ulqomanos visten de forma distinta y reconocible y son educados desde la infancia en el arte de *desver*, por lo que la gran mayoría de las *brechas* son completamente fortuitas o accidentales, protagonizadas por niños de corta edad o provocadas por accidentes de tráfico. Este tipo de vulneraciones del orden establecido no suele requerir acciones expeditivas por parte de La Brecha, que en estos casos se limita a imponer alguna multa (a veces ni eso). Los extranjeros, en cambio, son susceptibles de cometer multitud de *brechas* debido a sus «carencias educativas», por lo que antes de entrar en cualquiera de las dos ciudades deben completar un curso preparatorio impartido por una oficina dependiente de la Cámara Conjuntiva. Estos cursos no se centran tanto en normas legales como en el adiestramiento intensivo del *desver*: reconocimiento inmediato de códigos visuales, supresión automática de estímulos impropios, respuesta corporal ante situaciones entramadas, etc. Su duración es breve pero exigente, y su finalidad no es «integrar» al visitante, cosa poco menos que imposible, sino reducir estadísticamente la probabilidad de *brechas*.

Lo que ningún curso puede enseñar del todo es la dimensión emocional del *desver*, es decir, la capacidad de sentir que algo está ocurriendo justo al lado y no reaccionar o de escuchar un sonido perfectamente audible y tratarlo como si fuera ruido de fondo. Los extranjeros que pasan un tiempo prolongado en cualquiera de las dos ciudades describen este aprendizaje de maneras muy similares entre sí: primero, como un esfuerzo consciente y rotundamente agotador; luego, como una incomodidad persistente; al final, como algo que simplemente ocurre, sin que se sepa exactamente cuándo dejó de costar tanto trabajo. Ese momento, dicen algunos, es el más inquietante de todos.

Extracto de la Guía práctica de tránsito ordinario del Pabellón Cópula (edición ilitana).

Cruzar el Pabellón Cópula no es «viajar», sino reaprender felizmente el mundo. Esto exige llegar con la mentalidad adecuada. Nuestros funcionarios no solo sellan documentos: observan cómo se recompone tu atención y te preparas para el desafío. Te recuerdan amablemente qué colores vuelven a significar algo y qué sonidos recuperan su derecho a existir. Cambias de ropa y de moneda, pero también de sintaxis mental. Al salir, la ciudad es otra, pero no porque haya cambiado, sino porque ahora te está permitido verla.

¡Sonríe al nuevo mundo! ¡Anímate a descubrirlo!

Por supuesto, durante unos segundos siempre hay vértigo, pero luego el hábito se asienta.

Recuerda: el Clivaje no se mantiene por la fuerza, sino por la eficacia de los trámites.

Este es un lugar único en el planeta: el verdadero imperio de la voluntad humana.

Es la civilización pura y en marcha demostrándoselo a sí misma durante todo el tiempo.

Es el mejor mundo posible porque es el más digno.

Colabora, ciudadano.

Espacios íntegros

Antes de abordar la naturaleza de los espacios íntegros, conviene trazar una imagen geográfica de conjunto que resulta indispensable para entenderlo todo: Beszel y UI Qoma están, en términos estrictamente cartográficos, *espejadas*. A cada espacio entramado de una ciudad le corresponde exactamente ese mismo espacio entramado en la otra, y a cada espacio íntegro beszelí le corresponde, sobre idéntica superficie física, un espacio íntegro ulqomano completamente distinto. Esto significa que las dos ciudades comparten la misma planta urbana (el mismo «mapa» en el sentido más literal). La única frontera legal de tránsito entre ellas es el Pabellón Cópula; todo el resto del limes está construido y físicamente sellado. En el interior de la ciudad, ese límite lo forman los propios edificios: las estructuras más densas y antiguas de cada lado actúan como muro compartido e infranqueable entre los espacios colindantes de una y otra ciudad. En las zonas periurbanas y en los tramos de extrarradio sin

edificación densa, ese muro arquitectónico se completa con una barrera de más de cuatro metros de altura, con lienzos de muralla de diferentes épocas superpuestos unos a otros. Y así a lo largo de unos 138 kilómetros, que es el alcance geográfico tanto del Clivaje como de ambas ciudades-Estado.

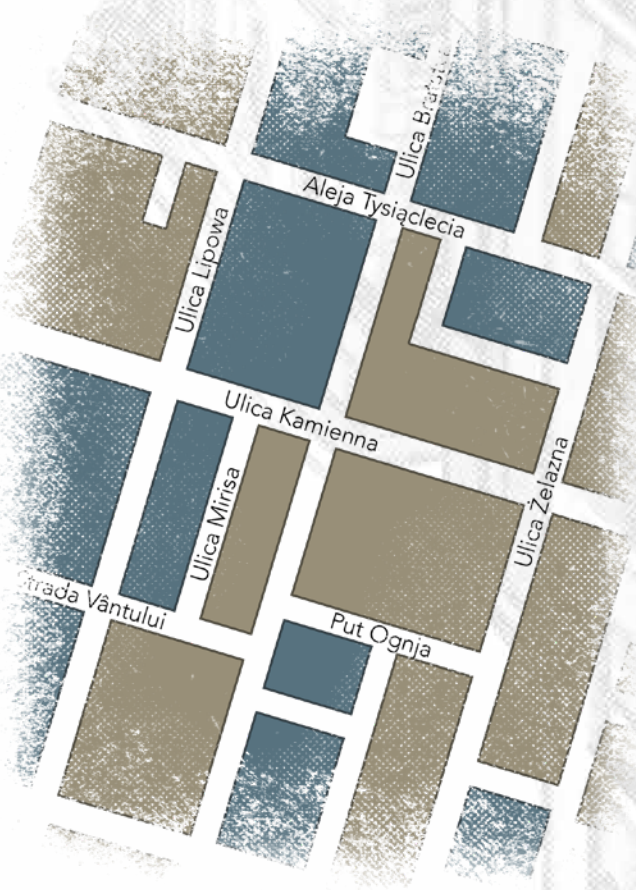
Como ya se ha dicho, y por oposición a los espacios entramados, los espacios íntegros pertenecen exclusivamente a una sola ciudad, ya sea Beszel o UI Qoma. Es importante insistir en que estos espacios íntegros, donde no hay superposición urbana, están duplicados: en la misma superficie física que ocupa un espacio íntegro beszelí existe un espacio íntegro ulqomano, aunque ambos son del todo independientes y físicamente inaccesibles el uno para el otro. Por ejemplo, si un ciudadano de Beszel se encuentra en una plaza entramada que conecta con una calle íntegra, la calle que verá y podrá luego recorrer será la exclusivamente beszelí, con todos sus edificios, mobiliario, vehículos y señalización característicos. Si, en cambio, ese mismo

ciudadano atraviesa la frontera física entre las dos ciudades por el Pabellón Cópula y llega a esa misma plaza de nuevo, lo que observará será el espacio íntegro correspondiente a UI Qoma, que podrá ser una calle completamente diferente, una estación de tren o cualquier otro tipo de espacio urbano, con su arquitectura, señales y normativa propias. Esta duplicación tiene una consecuencia que resulta difícil de asimilar para quien no ha crecido en ninguna de las dos ciudades (y que los científicos de todo el mundo siguen siendo incapaces de explicar): el espacio íntegro no es un espacio vacío desde el punto de vista de la otra ciudad, sino un espacio lleno de *otras cosas*. Cuando un beszelí accede a una calle íntegra beszelí, no está entrando en un lugar donde UI Qoma no existe: está entrando en un lugar donde UI Qoma existe de forma completamente independiente y simultánea, con sus propios edificios, sus propios vecinos y su propio ruido de fondo, todo ello absolutamente inaccesible e invisible desde Beszel.

Esto tiene efectos perceptivos muy concretos: un beszelí que se encuentre en un espacio entramado colindante con uno íntegro podría ver desaparecer a un ulqomano que se introdujera en el espacio íntegro (aunque estas cosas deben ser *desvistas* de inmediato, claro); del mismo modo, cuando alguien viene desde un espacio íntegro de la ciudad contraria y entra en un espacio entramado, aparece en este de forma súbita, como si emergiera de la nada (lo que, de nuevo, tiene que ser *desvisto* con igual rapidez por los habitantes de la otra ciudad). En general, los accesos a los espacios entramados desde los espacios íntegros están debidamente señalizados, sobre todo cuando es necesario informar a los conductores de la posibilidad de encontrarse con vehículos de la otra ciudad saliendo desde su respectivo espacio íntegro. Estas apariciones y desapariciones súbitas son uno de los aspectos del *entramamiento* que más trabajo cuesta normalizar, incluso para quienes han crecido en espacios muy entramados. Los niños pequeños las señalan con el dedo antes de que sus padres puedan impedirse, mientras que los adultos las absorben con un parpadeo y siguen andando. Hay una expresión coloquial en besz, sin equivalente exacto en ilitano, que se usa para describir ese gesto de reajuste perceptivo que se hace cuando alguien emerge de repente desde un espacio íntegro: «recoger

la mirada». Es como si la atención fuera algo que se pudiera *derramar* por un instante y que hubiese que volver a contener antes de que causara algún daño.

Conviene precisar, no obstante, que estas apariciones y desapariciones raramente son del todo súbitas para quien conoce la zona. Las conexiones entre espacios íntegros y entramados están señalizadas con suficiente claridad como para que los ciudadanos habituados a transitar por ellas sepan cuándo y desde dónde esperar la llegada de alguien del otro lado. La señalización es tremendamente rigurosa en los accesos rodados: existen espacios de transición conocidos coloquialmente como «zonas limpias», tramos intermedios donde el tráfico procedente del espacio íntegro está obligado a detenerse o reducir la velocidad antes de incorporarse al flujo del espacio entramado, de modo que ningún vehículo pueda emerger directamente en medio de la circulación de la otra ciudad. Esto significa que, para un residente de toda la vida, la aparición de alguien desde un espacio íntegro no es una irrupción sorprendente, sino casi una llegada anunciada, y el gesto de *recoger la mirada* a tiempo forma parte del ritmo ordinario de la calle. Para un forastero, claro está, la experiencia puede ser completamente distinta, sobre todo si se trata de un extranjero llegado hace poco.



Guía de tránsito entre espacios entramados e íntegros (ayuda para el DJ)

Esta breve guía describe la lógica del tránsito entre los distintos tipos de espacio y sus consecuencias inmediatas para los PJ. Puede resultar conveniente tenerla a mano durante las escenas en exteriores, junto con la tarjeta de Clivaje correspondiente, cuyo funcionamiento se explica en detalle al final del volumen, en el apartado de *Hacks de reglas*.

1. Plaza entramada.

- Espacio compartido físicamente por Beszel y Ul Qoma (espacio superpuesto).
- Los habitantes de cada ciudad se *desvén* mutuamente: no se miran ni interactúan, ni reconocen su existencia de ningún modo.
- Al comienzo de la escena, el DJ tira 1D para determinar el nivel de Clivaje y coloca la tarjeta correspondiente sobre la mesa. Ese resultado, como se verá, tiene consecuencias mecánicas.
- Cualquier acción de un PJ que dependa de CAR, DES o PER va seguida de una **tirada de desver** (cuyo funcionamiento se explica en el apartado *Hacks de reglas*).

2. Calle íntegra beszelí (conectada a la plaza entramada anterior; espacio duplicado).

- Solo los beszelíes la perciben y pueden transitarla. Los ulqomanos perciben en su lugar su propia calle íntegra ulqomana, completamente distinta.
- Si un ulqomano entra en la calle desde la plaza entramada, desaparece instantáneamente para los beszelíes presentes: en realidad ha entrado en su respectiva calle ulqomana. Los beszelíes con posibilidad de verlo desaparecer deben realizar una **tirada de desver** de inmediato.
- Si un beszelí llega desde la calle íntegra hasta la plaza entramada, el resto de beszelíes lo ven aproximarse con normalidad. Para los ulqomanos presentes en la plaza, en cambio, aparece de repente, como si emergiera de la nada: estos deben realizar una **tirada de desver** de inmediato.
- Dentro de este espacio no hay **tirada de Clivaje** ni **tiradas de desver** (véase *Hacks de reglas*): es territorio exclusivo de Beszel, sin reclamos visuales de la otra ciudad.

3. Calle íntegra ulqomana (en la misma ubicación física que la beszelí, duplicada).

- Solo los ulqomanos la perciben y pueden transitarla. Los beszelíes perciben en su lugar su propia calle íntegra beszelí, completamente distinta.
- Si un beszelí entra en la calle desde la plaza entramada, desaparece instantáneamente para los ulqomanos presentes: en realidad ha entrado en su respectiva calle beszelí. Los ulqomanos en condiciones de verlo desaparecer deben realizar una **tirada de desver** de inmediato.
- Si un ulqomano llega desde la calle íntegra hasta la plaza entramada, el resto de ulqomanos lo ven aproximarse con normalidad. Para los beszelíes presentes en la plaza aparece de repente: estos deben realizar una **tirada de desver** de inmediato.
- Dentro este espacio no hay **tirada de Clivaje** ni **tiradas de desver**: es territorio exclusivo de UI Qoma, sin reclamos visuales de la otra ciudad.

4. El Pabellón Cópula (único punto de tránsito legal entre ciudades).

- Es el único lugar donde un ciudadano puede cruzar legalmente de una ciudad a la otra. Cualquier otro método de tránsito constituye una *brecha*.
- Se trata de un espacio entramado permanente de alta densidad: el DJ debe aplicar siempre la tarjeta de Clivaje 1 o 2 en cualquier escena que transcurra en su interior o en sus inmediaciones, respectivamente, sin necesidad de tiradas.
- El proceso de cruce implica un cambio de indumentaria, de moneda y de marco perceptivo. Las consecuencias mecánicas de operar en la ciudad ajena se detallan en el apartado *Hacks de reglas*.

Resumen elemental para el DJ

- Cuando un personaje desaparece al entrar en un espacio íntegro: los testigos de la otra ciudad deben realizar una **tirada de desver** de inmediato, independientemente del nivel de Clivaje de la escena.
- Cuando un personaje aparece súbitamente al salir de un espacio íntegro: ídem. Se recomienda que el DJ describa la aparición antes de pedir la tirada, para que los jugadores puedan reaccionar de forma consciente.
- Cuando un PJ opera en la ciudad ajena: el DJ recuerda que las consecuencias mecánicas del *entramamiento* son más severas que en la ciudad propia. Los detalles se encuentran en el apartado *Hacks de reglas*.
- Cuando un PJ presencia una *brecha* ajena: el DJ valora si la situación exige algún tipo de respuesta mecánica por parte del testigo. De nuevo, las opciones disponibles se detallan en el apartado *Hacks de reglas*.
- Cuando la acción transcurre en un espacio íntegro: no hay **tirada de Clivaje** ni **tiradas de desver**. El DJ puede retirar la tarjeta de Clivaje de la mesa como señal visual de que las reglas de *entramamiento* no están activas.

Se puede decir que los espacios íntegros funcionan como zonas de certeza absoluta para la psique colectiva y la autoridad legal de cada ciudad, al tiempo que intensifican la tensión perceptiva de los espacios entramados, donde la coexistencia de ambas ciudades se vuelve un ejercicio constante de atención, olvido activo y adaptación cognitiva. La duplicación de estos espacios afecta no solo a la geografía física, sino también a la experiencia subjetiva: cada ciudadano interactúa con un mundo tangible que, aunque en otros espacios coincide con el de la otra ciudad, es radicalmente distinto en su contenido y consecuencias. Por supuesto, las calles íntegras quedan bajo la jurisdicción exclusiva de la ciudad a la que pertenecen, y las normas de ver y *desver* no necesitan aplicarse de forma draconiana en ellas. En resumen: son el equivalente a los espacios «puros» dentro de este mundo fracturado. Un *beszélí* o un *ulqomano* que lleva horas operando en zonas muy entramadas y que por fin entra en una calle íntegra de su ciudad a veces describe esa transición como un alivio físico, casi corporal: los hombros bajan, la mandíbula se desencaja y la mirada «se suelta». El hecho de que ese alivio sea tan evidente dice mucho sobre el coste real del *desver*, algo que ningún manual cívico reconocerá jamás.

Como los espacios íntegros representan zonas de certeza identitaria y autoridad unívoca, resultan esenciales para sostener el orden sociopolítico derivado del Clivaje. Cumplen una función simbólica, pues evocan la nostalgia de un orden simple, anterior al Clivaje o ajeno a la ambigüedad ontológica de los espacios compartidos. Son el lugar donde todo parece funcionar según las normas convencionales, que son las que rigen en el resto del mundo. Esa especie de nostalgia no es inocente. En *Beszél*, los partidos más nacionalistas han construido parte de su discurso precisamente sobre la imagen del espacio íntegro como ideal urbano: la ciudad como debería ser, sin superposiciones ni disciplinas perceptivas, sin la presencia invisible pero constante del otro. En *Ul Qoma*, el argumento se formula de manera algo diferente pero apunta en la misma dirección: el espacio íntegro como prueba de que la ciudad tiene una identidad propia, legítima y no contaminada. Que ese ideal requiera ignorar la mitad de la realidad es algo que parece no perturbar a ninguno de los dos discursos.

Adscripción suspendida de objetos y posibilidad de contrabando

Las personas y los objetos no están sometidos al Clivaje de idéntica manera. La separación entre ciudades es absoluta para los sujetos vivos, pero condicional para la materia inerte. En los espacios entramados, la adscripción de las personas y de los animales es fija: nadie cambia de ciudad por atravesar un espacio entramado, porque es el propio movimiento del sujeto lo que lo mantiene adscrito a su ciudad de origen. La adscripción de los objetos, en cambio, es potencialmente variable, y esa variabilidad constituye la grieta más explotable del sistema.

Un objeto situado en un espacio entramado mantiene su adscripción original mientras permanezca inmóvil. Sin embargo, cuando es desplazado, transferido o manipulado en ese mismo espacio, entra en lo que se denomina «estado de adscripción suspendida». Esto significa que deja de pertenecer operativamente a ninguna de las dos ciudades hasta que un nuevo agente lo introduce en un espacio íntegro, momento en el que su adscripción se resuelve automáticamente en favor de la ciudad a la que pertenece ese espacio. En otras palabras: lo que determina la adscripción final del objeto no es su origen ni su naturaleza, sino exclusivamente el espacio íntegro al que es llevado y, por tanto, la ciudad de quien lo lleva. Sobra decir que transferir un objeto desde el espacio entramado al espacio íntegro de la ciudad contraria a la de su origen constituye una *brecha* absolutamente intolerable. El hecho se conceptúa como contrabando y se considera un delito de alta traición a la patria (cualquiera de las dos). En estos casos, La Brecha actúa con una celeridad letal, y la mera sospecha fundada de contrabando suele desencadenar desapariciones permanentes.

Lo que La Brecha persigue en estos casos no es el objeto en sí, algo que le da completamente igual, sino el entendimiento: no el latrocinio, desde luego, sino la conciencia de estar cometéndolo. Un objeto que cambia de manos en un espacio entramado sin que ninguno de los implicados sepa exactamente lo que está ocurriendo no genera, en sentido estricto, una *brecha*; la genera el gesto que revela que

alguien sabe lo que está haciendo. Por eso el contrabando más sofisticado se construye sobre capas de ignorancia deliberada, con intermediarios que no conocen el origen de los objetos, recogidas que parecen totalmente casuales y entregas que se asemejan a descuidos perfectamente excusables. La arquitectura del contrabando eficaz es, en este mundo, la arquitectura de la plausible inconsciencia.

El contrabando entre Beszel y UI Qoma no constituye una anomalía del sistema, sino una de sus consecuencias más incómodas y peligrosas. Su práctica resulta extraordinariamente arriesgada porque la intervención de La Brecha no se rige por la frecuencia del fenómeno, sino por su significación perceptiva: basta una coordinación demasiado evidente o una repetición detectable de patrones para que una operación aparentemente trivial sea reinterpretada como vulneración deliberada del orden emanado del Clivaje. Por este motivo, el contrabando organizado se considera marginal y apenas aparece en las estadísticas o los informes públicos. Aun así, en los márgenes de ambas ciudades persiste la sospecha de que esta infrecuencia es más aparente que real, y que ciertos flujos materiales solo pueden explicarse aceptando que alguien, en algún lugar entramado, ha aprendido a moverse durante el tiempo justo, con la atención justa, sin ser visto ni detectado. El método más sofisticado de tránsito ilegal, tanto de objetos como de personas, se describe en el apartado siguiente.

El subsuelo y la fractura incompleta

El Clivaje es un fenómeno de superficie. Opera sobre la ciudad construida, sobre las calles y las fachadas y sobre los cielos que los ciudadanos de Beszel y UI Qoma transitan y habitan y aprenden a ver de una determinada manera. Pero por debajo de esa superficie, en las capas profundas de la tierra sobre la que ambas ciudades se asientan, la fractura ontológica que las separa no opera igual. El subsuelo, con sus redes de alcantarillado, sus tendidos eléctricos, sus tuberías de suministro y sus galerías de mantenimiento, es un espacio que pertenece a ambas ciudades y a ninguna al mismo tiempo: un territorio intersticial, probablemente anterior a la separación (o unión), donde la adscripción perceptiva que el Clivaje impone en superficie se vuelve inestable.

Las autoridades de ambas ciudades son perfectamente conscientes de esto, y el subsuelo está vedado al uso ordinario de la población con una severidad que no admite ni una sola excepción. Los técnicos de mantenimiento, los operarios de depuradoras, los trabajadores del tendido eléctrico y cualquier otro profesional que deba acceder a las redes subterráneas están obligados a hacerlo siempre por el mismo punto de entrada y de salida, perfectamente registrado y vigilado en superficie. Los protocolos son rigurosos y se cumplen al milímetro: nadie permanece en el subsuelo más tiempo del estrictamente necesario, y cualquier anomalía en los registros de entrada y salida genera una respuesta inmediata de las autoridades competentes, que en estos casos actúan con una celeridad inusual incluso para sus estándares habituales.



La razón de tanta cautela es la siguiente: cualquier persona que acceda al subsuelo y emerja por un punto distinto al de su entrada no puede saber de antemano en qué ciudad va a aparecer. La adscripción en el momento de la emersión es aleatoria e individual, con las mismas probabilidades para cada ciudad (el DJ puede resolverlo con una **tirada de 1D**: 1-3 Beszel, 4-6 Ul Qoma). En otras palabras: la adscripción en el momento de la emersión no está relacionada con la ciudad de origen de la persona ni con el punto exacto por el que sale. Dos individuos que emerjan por la misma alcantarilla en el mismo momento pueden aparecer en ciudades distintas: el primero sale y ve Beszel; el segundo, que estaba justo detrás, ya está percibiendo Ul Qoma desde la propia escalera de acceso, y cuando asoma la cabeza por la tapa simplemente no está en el mismo lugar que su compañero, aunque ambos se hallen teóricamente en el mismo punto físico. Si cerraran la tapa y la volvieran a abrir, nada cambiaría: la adscripción de cada persona se mantiene estable durante un período variable de 1D días, tras el cual puede cambiar de forma espontánea y sin razón aparente, como si el subsuelo renegociara periódicamente su relación con la superficie.

El ejemplo anterior presupone una emersión en un espacio íntegro, donde la adscripción resultante es reconocible casi de inmediato. Si la salida se produce en un espacio entramado, el mecanismo es idéntico, pero la incertidumbre se prolonga más, ya que quien emerge no sabe en qué ciudad ha aparecido hasta que, desde ese espacio compartido, divise alguna calle o espacio íntegro adyacente cuyos marcadores visuales le confirmen a cuál de las dos ciudades pertenece realmente. Este es, en suma, uno de los grandes misterios del Clivaje como fenómeno físico-cuántico.

Conviene insistir, no obstante, en que esta variabilidad solo opera en caso de emersión por un punto distinto al de entrada: quien entra y sale por el mismo acceso registrado mantiene su adscripción estable indefinidamente, lo que explica por qué los protocolos de entrada y salida por punto fijo son la única garantía de seguridad de ubicación para los técnicos que trabajan en el subsuelo. Lo que puede cambiar cada 1D días no es la adscripción en el acceso habitual, sino la adscripción potencial de cada persona en caso de emersión por cualquier

otro punto. Es precisamente esa variabilidad la que hace tan arriesgado el tránsito subterráneo ilegal: el contrabandista que excava un acceso alternativo no puede saber de antemano en qué ciudad va a emerger, y eso no cambia por mucho que haya usado ese mismo acceso con éxito la semana anterior.

Los contrabandistas y los unionistas más radicales que conocen la vulnerabilidad subterránea y estructural del sistema la explotan a partir de una planificación extraordinariamente cuidadosa. Excavar un acceso ilegal al subsuelo es relativamente sencillo comparado con lo que viene después: la salida debe estar en un lugar que sea seguro, discreto y manejable en cualquiera de los dos supuestos de emersión posibles, porque quien la usa no puede saber de antemano en cuál de las dos ciudades va a aparecer. Eso reduce las opciones de forma drástica. Un acceso ilegal viable debe estar en una zona íntegra donde tanto el equivalente beszelí como el ulqomano del mismo punto físico ofrezcan cobertura suficiente: un callejón poco transitado, un solar abandonado, un almacén en propiedad, etc. Encontrar un punto así, excavarlo sin ser detectado y mantenerlo operativo el tiempo suficiente para que sea útil es una proeza logística que pocos consiguen. Los que lo logran no suelen alardear de ello.

La creencia popular dicta que La Brecha no actúa bajo tierra. Nadie sabe con certeza si es porque su autoridad no alcanza ese espacio, porque los mecanismos que le permiten detectar las *brechas* no funcionan en un entorno ontológicamente no adscrito o porque, simplemente, ha decidido que el subsuelo no es su territorio y que ya tendrá ocasión de actuar cuando alguien emerja. Lo que sí es seguro es que actúa en superficie con una atención especial a los puntos de acceso subterráneo: cualquier persona que salga de una alcantarilla en un lugar no registrado está, a todos los efectos, cometiendo una de las *brechas* más graves que contempla el orden del Clivaje.

Tránsito ilegal por el Pabellón Cópula

El subsuelo no es el único método de tránsito ilegal entre Beszel y Ul Qoma. El más discreto (y el más utilizado por quienes disponen de recursos y contactos) es también el más prosaico y seguro: la corrupción administrativa en el propio Pabellón Cópula.

El Pabellón procesa diariamente un volumen muy considerable de tránsitos legales, y su burocracia, como toda burocracia sometida a presión y recursos limitados, tiene grietas. Una funcionaria con deudas, un supervisor que se ha echado una nueva amante, un archivero que lleva demasiados años sufriendo para llegar a final de mes... los factores son los de siempre, y los resultados también: documentación falsificada, identidades suplantadas, visados expedidos para personas que no existen o que existen pero no han solicitado nada, etc. Es corrupción «clásica».

El tránsito ilegal por el Pabellón Cópula no viola la ontología del Clivaje: quien cruza por aquí cruza de verdad, con todos los cambios de indumentaria y de marco perceptivo que eso implica, y La Brecha no tiene absolutamente ningún interés en perseguir nada de esto. Lo que sí hay es un delito administrativo de consecuencias existenciales cuando alguien tira del hilo equivocado, porque tarde o temprano los registros no cuadran, y cuando los registros no cuadran en el Pabellón Cópula la investigación que se abre queda en manos de algún departamento especializado de la policía.

Para el DJ, los dos grandes métodos de tránsito ilegal que ofrece la ambientación del juego configuran un ecosistema narrativo con registros muy distintos. El tránsito subterráneo es el de los desesperados y los que no tienen mucho que perder: impredecible, criminal y físicamente duro. El tránsito corrupto por el Pabellón Cópula es el de los que tienen dinero y los que mueven hilos: discreto, controlado y relativamente seguro mientras nadie examine nada demasiado de cerca. Ambos pueden generar tramas muy distintas.

Transcripción parcial de una escucha ilegal atribuida a una red de contrabando oportunista (archivo no reconocido por ninguna autoridad).

Por supuesto que hay objetos que esperan, coño. Pues un móvil que se ha caído debajo de un banco, una bolsa apoyada contra una farola, una carpeta de cartón que nadie reclama... ¡Yo qué sé! En los espacios entramados la materia aprende a callar: ni pertenece, ni delata. Hasta que una mano la recoge con la intención correcta, claro. Entonces es el objeto el que decide, no nosotros. Eso siempre lo he visto así. ¿No funciona de esa manera la adscripción? Pues eso. No sé qué terrible mal hay en mover cosas entre ciudades. Es que no hay nada horrible en ello, amigo, piénsalo bien. No le haces daño a nadie. Lo peligroso es saber exactamente lo que se está haciendo mientras se hace, y yo digo que ni tú ni yo lo sabemos. Punto y final.

El contrabando no es un delito material, sino de conciencia.

Y yo tengo la conciencia limpia.

Pero que muy limpia.

Ejemplo de contrabando menor mediante espacios entramados (ayuda para el DJ)

Imaginemos que un contrabandista de Ul Qoma desea hacer llegar un valioso reloj mecánico a Beszel. Primero, el ulqomano transporta el reloj desde un espacio íntegro de su ciudad hasta unas pistas deportivas públicas que se extienden en un espacio entramado. Mientras lo lleva consigo, el reloj sigue siendo ulqomano: su adscripción es la de su portador. El contrabandista deja el reloj debajo de un graderío metálico y se marcha sin volver a interactuar con él. En ese momento, el objeto entra en estado de adscripción suspendida: ha sido abandonado en un espacio entramado por su agente original y ya no pertenece operativamente a ninguna de las dos ciudades.

Más tarde, un perista de Beszel entra en las mismas pistas deportivas desde su lado de la ciudad. El reloj está ahí, visible y accesible, en estado de adscripción suspendida. En teoría, el perista no necesita saber que es ulqomano, ni reconocerlo como tal, ni tener ninguna conciencia de su origen: simplemente lo recoge. En ese momento el beszelí se convierte en el nuevo agente del objeto, y la adscripción pendiente quedará resuelta en función de hacia dónde lo lleve a continuación.

El perista abandona las pistas deportivas llevando el reloj consigo y entra en una calle que es espacio íntegro de Beszel. En ese momento la adscripción se resuelve: el reloj pasa a ser beszelí a todos los efectos jurídicos y operativos. No ha habido cruce legal por las aduanas del Pabellón Cópula; lo que ha habido es una brecha flagrante. Si en cualquiera de los pasos del intercambio el contrabando hubiese sido observado o deducido, la intervención de La Brecha habría resultado letal. Y el elemento que La Brecha busca no es el reloj, sino el entendimiento: el gesto que revela que alguien sabía exactamente lo que estaba haciendo mientras lo hacía.

NOTA PARA EL DJ: Este aspecto de la ambientación abre la puerta a historias de contrabando limitado, tenso y altamente técnico. Los jugadores, o más habitualmente sus oponentes, pueden mover objetos entre ciudades, pero solo mediante espacios entramados, una planificación especialmente precisa y una estricta disciplina perceptiva. Cualquier error de reconocimiento (cualquier gesto que revele conciencia explícita del otro lado), convierte una operación aparentemente trivial en una infracción existencial.

Vida cotidiana y movimiento

Transporte y movilidad horizontal

El transporte urbano es uno de los ámbitos más sensibles a la división entre Beszel y UI Qoma, porque muchas rutas atraviesan espacios entramados y cualquier distracción puede convertirse fácilmente en una *brecha*. Para aquellos que no se han criado en ninguna de las dos ciudades, conducir por Beszel o UI Qoma es prácticamente imposible. No se trata solo de conocer las normas de circulación, que son distintas en cada ciudad aunque compartan la mayoría de elementos, sino de haber interiorizado la capacidad de *desver* en movimiento, esto es, ignorar los vehículos de la otra ciudad que circulan en el mismo asfalto, no reaccionar ante semáforos que no son los propios o no frenar ante peatones que pertenecen al otro mundo. Un conductor forastero que no ha completado el curso preparatorio de la Cámara Conjuntiva es, en un espacio entramado, un peligro para sí mismo y para el orden perceptivo de todos los que lo rodean.

En Beszel, el sistema de transporte resulta anticuado pero funcional. Predominan los tranvías de vagones metálicos, ruidosos y de colores apagados (rojo herrumbre, gris o azul cobalto), que circulan con lentitud y están mal insonorizados. También existen autobuses con motores de gasóleo, que emiten ruidos roncacos y humo visible, lo que contribuye a la atmósfera densa de la ciudad. Las paradas están marcadas por carteles escritos en besz con grafía cirílica estilizada. Muchas están deterioradas o grafiteadas. Las líneas que atraviesan espacios entramados están señalizadas en el interior de los vehículos con una franja horizontal de color amarillo pálido a la altura de las ventanas, lo que indica a los pasajeros que deben extremar la disciplina perceptiva durante ciertos tramos del recorrido. Los conductores de estas líneas son seleccionados y formados con criterios especialmente estrictos, y están entre los trabajadores mejor pagados del transporte público beszelí.

En claro contraste con Beszel, en UI Qoma transitan autobuses eléctricos con paneles digitales y buena climatización. Las estaciones están bien señalizadas, con letreros en ilitano y a menudo también en inglés. Los vehículos son limpios y modernos, y sus colores incluyen tonos brillantes como el verde lima o el azul eléctrico. El uso de cámaras de vigilancia es moderadamente frecuente y explícito.

Tanto Beszel como UI Qoma comparten un sistema aduanero urbano extremadamente riguroso. Para cruzar de una ciudad a otra de forma legal hay que acudir a uno de los puntos de cruce autorizados, radicados todos en el inmenso Pabellón Cópula, uno de los edificios más grandes del mundo. El Pabellón funciona como aduana, puesto migratorio, sala de espera y archivo general de tránsito. Allí se examinan pasaportes, visados, permisos temporales de pase y documentación consular y se realiza un complejo proceso de reclasificación legal y perceptiva. El cruce entre ciudades no es libre ni mucho menos inmediato: no solo requiere un cambio de indumentaria, sino una transformación mental, casi ritual, que restituye la legalidad de lo que uno puede ver y está obligado a *desver*. En la práctica, el Pabellón es también un espacio de una tensión social muy particular. Sus salas de espera están llenas de personas que acaban de dejar de ser lo que eran o que todavía no son lo que van a ser: beszelíes que ya llevan ropa ulqomana pero aún piensan en besz, ulqomanos que han cambiado de moneda pero todavía tienden a mirar hacia el lado «equivocado», etc. Los funcionarios que trabajan allí tienen fama de ser observadores implacables: su trabajo no es solo sellar documentos, sino detectar a quienes no están llevando a cabo la transformación correctamente.

El Pabellón Cópula por dentro

Cruzar el Pabellón Cópula constituye una experiencia peculiar. El proceso completo, desde que uno entra por el lado de su ciudad hasta que sale por el de la otra, puede durar entre diez minutos y tres horas en función del volumen de tránsito del día y de si la documentación está en orden.

El Pabellón no es exactamente un edificio en el sentido convencional del término, sino algo más parecido a una gigantesca estación de tren cubierta. Son docenas de corredores paralelos perpendiculares a la frontera entre las dos ciudades techados a gran altura pero abiertos en los flancos, lo que genera una sensación de vastedad más que de encierro. Algunos corredores son estrechos y están reservados a los peatones, mientras que otros son lo suficientemente anchos como para dar paso a vehículos y casi tienen pinta de dársenas. El techo, suspendido a veinte o treinta metros sobre el suelo según el tramo, deja entrar una luz oblicua que no termina de iluminar enteramente. Distintas pasarelas de supervisión recorren el espacio por encima de los corredores a diferentes alturas, conectando mediante escaleras metálicas los niveles intermedios (que es donde trabajan los funcionarios de la Cámara Conjuntiva). En las horas punta, que son el lunes muy por la mañana y el viernes al mediodía, el ruido de pasos, voces y vehículos lentos se multiplica bajo la estructura hasta volverse casi físico.

Cada corredor en concreto se articula en tres zonas físicamente diferenciadas:

- La primera zona es la de acceso y documentación, que aún pertenece a la ciudad de origen. Aquí los carteles están en el idioma propio, los funcionarios visten uniformes nacionales y el entorno visual resulta completamente familiar. Algunos describen esta zona como «tranquilizadora»; otros, como el momento más angustiioso de todo el proceso, porque saben lo que viene después.
- La segunda zona es la gran nave central, donde los viajeros de ambas ciudades aguardan después de los trámites de documentación y antes de que los funcionarios les asignen el corredor de paso definitivo que les corresponde. No hay otro espacio donde convivan

personas de tránsito entre las dos ciudades sin que ninguna de las normas habituales del *desver* se aplique formalmente. Y si no existe obligación de *desver* es porque ya no se está en ninguna de las dos ciudades, pero también porque aún no se está en la otra ciudad. Lo que en su lugar hay es una incomodidad muy característica, que es la de las personas que llevan toda la vida sin verse y que, de repente, comparten espacio sin saber exactamente qué se supone que deben percibir. La mayoría mira fijamente al suelo o al móvil. Unos pocos observan a los demás con una curiosidad que intentan disimular con distinta fortuna. De hecho, existe una expresión coloquial en ambas ciudades para describir a alguien que parece desorientado o fuera de lugar: se dice que tiene «cara de Pabellón».

- La tercera zona ya está en la ciudad de destino. El aire huele diferente, aunque es difícil explicar por qué. Los primeros pasos en esta zona producen en casi todo el mundo una variante de la misma sensación: algo parecido al vértigo, pero «horizontal». No hay mejor forma de expresarlo, ya que no es miedo a caer, sino la extrañeza de pisar un suelo que uno tiene derecho a ver y que hasta hace varios minutos era invisible.

Los funcionarios que trabajan en la zona de tránsito y espera son contratados por la Cámara Conjuntiva y sus expedientes fiscales no figuran en los registros de Beszel ni de Ul Qoma, aunque fuera del Pabellón son ciudadanos corrientes con casa, familia y ciudad de adscripción (como cualquier otro). Lo que cambia es lo que ocurre dentro: se dice que con los años desarrollan una especie de doble naturaleza perceptiva durante el ejercicio de su trabajo, lo que vendría a ser una capacidad para registrar simultáneamente los marcadores de ambas ciudades que fuera del horario laboral no les sirve de nada pero que dentro resulta imprescindible. Algunos de ellos llevan décadas en el puesto. Pocos les preguntan cómo es vivir de ese modo.

Para el DJ, el Pabellón Cópula constituye uno de los escenarios más ricos del *setting* precisamente porque en él las reglas habituales del mundo de juego quedan en suspenso. La tensión perceptiva es máxima (Clivaje 1 en su interior y Clivaje 2 en sus inmediaciones; véase el apartado *Hacks de reglas*), pero su

naturaleza varía según la zona: en los corredores de tránsito, el penalizador refleja la desorientación de quien cambia de marco perceptivo; en la nave central, se refiere a la de quien de repente puede mirar a todo el mundo pero realmente no sabe cómo hacerlo. El resultado mecánico es el mismo.

Sobrevuelo, duplicación vertical de espacios íntegros y estrato de tránsito perceptivo

El transporte aéreo está severamente restringido en las dos ciudades, excepción hecha del Aeropuerto Internacional Liminal de Beszel-UI Qoma, enclavado a las afueras y ajeno a la física clival, de modo que ninguna de las dos ciudades sea sobrevolada por aeronaves en las operaciones ordinarias de despegue y aterrizaje. Las fuerzas policiales carecen de helicópteros, aunque en los últimos tiempos algunas compañías estadounidenses (como Sear & Core) han conseguido autorización para desplegar algún que otro aparato con el que trasladar a sus ejecutivos. En estos casos, los desplazamientos en helicóptero deben ser a baja altura y sobrevolar prioritariamente las partes íntegras de la ciudad siempre que sea posible. La autorización para operar helicópteros en el espacio aéreo urbano de Beszel o UI Qoma es uno de los permisos más difíciles de obtener de la Cámara Conjuntiva, y su concesión va acompañada de un protocolo de supervisión exhaustivo: rutas preaprobadas, altitudes máximas registradas, obligación de comunicar cualquier desviación y, en algunos casos, presencia de un observador de la Cámara a bordo. Las compañías que han conseguido estos permisos los consideran un activo estratégico tan valioso como cualquier contrato comercial.

Es fundamental entender que los espacios íntegros también están duplicados en vertical, pero solo hasta una cierta cota urbana. Edificios, infraestructuras y equipamientos de toda condición forman parte del espacio íntegro de cada ciudad hasta una altura que se conoce como «estrato de tránsito perceptivo», lo que incluye cualquier tejado, azotea, pasarela elevada, torre, chimenea, puente e incluso rascacielos de hasta 40 plantas apro-

ximadamente, que son los más altos permitidos por la Cámara Conjuntiva (y solo existen en UI Qoma). Dentro del estrato de tránsito perceptivo, un beszelí que sobrevuele un espacio íntegro beszelí verá únicamente su propia ciudad, con normalidad ontológica plena; el espacio íntegro ulqomano superpuesto existe, por supuesto, pero permanece tan inaccesible como la calle a ras de suelo. Desde un helicóptero que vuele bajo y siga las rutas reguladas, la ciudad se comporta como lo hace en superficie, con espacios íntegros claros, espacios entramados marcados por la tensión perceptiva y desapariciones y apariciones en los bordes. Esto tiene una consecuencia práctica importante para cualquier PJ que opere desde el aire a baja altura: las tiradas de Clivaje y de *desver* siguen siendo necesarias al sobrevolar espacios entramados, exactamente igual que en superficie. La verticalidad no exime de la disciplina perceptiva; simplemente la traslada a otro plano.

Sin embargo, a partir de cierta altura el Clivaje como realidad espacio-temporal y como sistema político-perceptivo deja de operar correctamente. No se rompe ni se niega (eso sería una *brecha*), pero se vuelve jurídica y sensitivamente peligroso. Por encima de los 150 o 200 metros de altura, la ciudad deja de ser un conjunto de espacios practicables y pasa a observarse como una masa gris y abstracta, un tapiz de volúmenes anodinos, luces tenues y trazados sin nitidez donde ya no es posible distinguir con precisión qué pertenece a cada ciudad. Por eso el sobrevuelo alto está absolutamente prohibido: no porque permita «verlo todo», sino porque impide *desver* correctamente. Desde muy arriba, Beszel y UI Qoma no se revelan como dos ciudades visibles al mismo tiempo, sino como una sola entidad confusa, una «sopa urbana» subversiva e inexplicable. No es que se vea la otra ciudad: es que se ve sorprendentemente poco de ambas. El efecto es descrito por quienes lo han experimentado, siempre de forma ilegal y siempre en voz muy baja, como algo parecido al vértigo. Algunos añaden que la experiencia tiene algo de revelación involuntaria, pero ninguno de ellos ha querido repetirla. Cosa parecida sucede con las fotografías tomadas por satélite por potencias enemigas (como Estados Unidos en relación a UI Qoma): en estos casos, la falta de precisión resulta tan desalentadora como desasosegante. Los analistas de inteligencia

que han trabajado con estas imágenes describen una experiencia peculiar, que es la certeza de que hay dos ciudades superpuestas en lo que están mirando pero combinada con la imposibilidad de separar una de la otra. Las imágenes, por desgracia, no revelan el secreto del Clivaje. Lo que muestran es que el secreto existe y que tiene una forma concreta, pero que esa forma no puede leerse «desde arriba».

Todo lo anterior explica por qué los escasísimos vuelos autorizados deben mantenerse bajos, seguir corredores precisos y sobrevolar preferentemente zonas íntegras: a menos de 150-200 metros, la lectura perceptiva sigue siendo estable y la autoridad legal no se diluye. También explica por qué no hay drones, vuelos turísticos ni helicópteros policiales patrullando: la verticalidad es un vector de enorme riesgo epistemológico. En cierto sentido, el Clivaje como sistema parece pensado para peatones y vehículos terrestres, es decir, para cuerpos situados a pie de calle, no para miradas dominantes desde el aire. Para el DJ, esto tiene una implicación narrativa directa:

cualquier escena que suponga ganar altura, ya sea en un edificio muy alto, en una grúa, en un puente elevado o en cualquier otro punto por encima del estrato de tránsito perceptivo, puede tratarse como una zona de ambigüedad existencial progresiva. No es que las reglas del Clivaje dejen de aplicarse de golpe, sino que se vuelven cada vez más difusas cuanto más se sube, lo que puede generar situaciones de confusión perceptiva genuina que el DJ debería explotar narrativamente, tal vez sin necesidad de declarar una *brecha* formal.

Por último, conviene tener en cuenta que superar el estrato de tránsito perceptivo en sentido ascendente y volver a descender tiene las mismas consecuencias que emerger por un punto no registrado del subsuelo: la adscripción resultante es aleatoria e individual para cada aeronave, y el DJ la resuelve con una **tirada de 1D** (1-3 Beszel, 4-6 UI Qoma). Lo mismo se aplica a quien llega a la ciudad desde el exterior, algo tan infrecuente en la práctica que nadie recuerda que eso haya pasado nunca.

Fragmento de las conclusiones del informe técnico A-42 del Comité de Tránsito Entramado sobre los riesgos del sobrevuelo urbano (clasificado).

Desde el aire, Beszel y UI Qoma no se revelan: se disuelven. Las calles pierden su gramática, los edificios se vuelven manchas y las fronteras se «licúan» en una sopa urbana ilegible. Es casi aterrador. Por eso debemos seguir prohibiendo con el mayor de los rigores la imagen cenital: no porque se vea demasiado, sino porque se ve francamente mal. El fenómeno resulta odiosamente sugerente y perturbador, y despierta un peligroso afán de conocimiento. Es obvio que el Clivaje necesita proximidad, cuerpos a escala humana y miradas entrenadas para distinguir a un mismo nivel. La altura no libera; solo confunde. En nuestra opinión, la confusión es una forma de *brecha* más peligrosa que la mera desobediencia.



Vestimenta y estética

Los habitantes de Beszel visten con ropa modesta, muchas veces desfasada en términos de moda internacional. Se observan abrigos largos de lana, sombreros de ala baja, botas recias, trajes oscuros y faldas por debajo de la rodilla. La paleta predominante es oscura o terrosa: grises, marrones y verdes apagados. La moda beszelí privilegia la discreción, el abrigo y el respeto a las tradiciones. Es fácil ver estampados a cuadros, tejidos de punto y bufandas gruesas. Las mujeres se maquillan raramente y tienden a llevar el pelo corto o media melena.

En mesa, la vestimenta beszelí debe ser un marcador de adscripción de lo más fiable: un PJ que necesite pasar desapercibido en UI Qoma tendrá que deshacerse de casi todo lo que lleve encima y reemplazarlo por completo. No hay una sola prenda del guardarropa beszelí ordinario que no resulte llamativa en el contexto ulqomano. Lo contrario también es cierto, aunque en Beszel la ropa ulqomana no solo llama la atención, sino que puede generar reacciones hostiles en según qué barrios y qué momentos políticos.

Quien pretende ir más allá y trata de utilizar deliberadamente la vestimenta de la otra ciudad para provocar *brechas* en los demás (o por cualquier otra razón) se expone a las consecuencias más severas que contempla el orden del Clivaje. La Brecha trata este tipo de manipulación perceptiva intencionada con la misma contundencia que cualquier otra infracción de gravedad extrema, y quienes la practican suelen desaparecer con una rapidez que no deja lugar a dudas sobre su valoración del asunto.

A diferencia de Beszel, en UI Qoma la vestimenta conserva carácter identitario pero sigue tendencias contemporáneas y exhibe una mayor variedad: chalecos cruzados, pantalones de lino, camisas de diseño, hermosos *roosaris*, zapatillas deportivas de importación, bolsos caros y *smartphones* a la vista. Los colores suelen ser vivos, incluso estridentes: fucsias, naranjas, turquesas, blancos brillantes, etc. Los cortes de pelo también marcan la diferencia, con peinados más experimentales, tintes llamativos y una estética que en parte recuerda a ciudades como Estambul o Tiflis.

Alimentación

En Beszél, la cocina es tradicional, robusta y sabrosa y está centrada en los ingredientes locales. Son comunes los guisos espesos de carne y patata, las sopas de col o de remolacha (tipo *borsch*), un denso pan negro, los embutidos artesanales, la cerveza ácida, el *kompot* ahumado y los licores caseros. Los cafés beszélieles suelen ser oscuros, con manteles de hule, lámparas de luz amarilla y camareros de edad avanzada que sirven sin sonreír. El servicio es lento, pero la conversación se prolonga con facilidad y menudo resulta pausada pero sustanciosa. Se fuma mucho y el café se sirve fuerte y en vasos pequeños, siempre sin azúcar. Una cafetería beszélie es también, para quien sabe leerlo, un indicador de zona: las que están cerca o dentro de espacios muy entramados suelen tener las mesas más separadas de lo habitual y los camareros desarrollan con los años una habilidad particular para no mirar jamás hacia la calle.

Por el contrario, Ul Qoma ha adoptado una gastronomía cosmopolita y creativa. Junto a los platos tradicionales, hoy en retirada (como los estofados de cordero con yogur, el arroz especiado, la pastela de pollo con cebolla y almendras o los dulces de nuez), existen restaurantes de *sushi*, cafeterías de estilo francés y locales de cocina fusión. Se importan vinos de España, Italia o Georgia y se sirven cócteles con hielo picado y fruta fresca. Las terrazas ulqomanas están iluminadas con luces led y tienen wifi gratuito, música de ambiente minimalista y nebulizadores de agua para los meses más cálidos del verano. La presentación de los platos es cuidada y se percibe en ellos una estética globalizada. Comer fuera de casa es un acto de socialización moderno.

Las terrazas plantean un problema perceptivo específico que los ulqomanos gestionan con un automatismo que a los forasteros les resulta fascinante y perturbador a partes iguales: cuando la terraza está en un espacio entramado, los comensales deben ignorar a los transeúntes de la otra ciudad que pasan literalmente entre las mesas, esquivando sillas que para ellos no existen y rozando conversaciones que no pueden oír. Los camareros ulqomanos que trabajan en estas terrazas son, casi sin excepción, los profesionales del *des-ver* más competentes de la ciudad.

Usos sociales y lenguaje corporal

Los beszélieles son formales, sinceros, reservados y de gestos comedidos. El contacto físico es escaso y está claramente regulado por convenciones tácitas. Las conversaciones en espacios públicos son lentas, el tono es bajo y el saludo entre desconocidos es raro, salvo en circunstancias muy protocolarias. El uso del besz refuerza esta distancia: sus construcciones sintácticas tienden a la pasiva, lo que permite hablar sin indicar los agentes con claridad y favorece una cultura de la ambigüedad social. Esta preferencia lingüística no es neutra, pues condiciona la forma de expresar la responsabilidad, diluye la confrontación directa y convierte muchos intercambios cotidianos en ejercicios de cortesía elusiva. En consecuencia, el lenguaje actúa como un mediador constante de los usos sociales, modelando una convivencia donde decir menos, o decirlo de forma oblicua, es una forma de prudencia. Es difícil no apreciar en todo esto una extensión cultural del *desver*: una sociedad que ha aprendido a no señalar lo que tiene delante ha desarrollado también, con el tiempo, una tendencia a no señalar a los responsables de nada. La pasiva beszélie no es solo una estructura gramatical, sino una epistemología.

En Ul Qoma, en cambio, hay una mayor expresividad corporal. Se gesticula más, se tocan los brazos, se mantiene el contacto visual y se levanta la voz con frecuencia. El ilitano, con su prosodia más acentuada y sus fonemas marcados, contribuye a esa sensación de energía. Los ulqomanos son más dados al debate, la confrontación dialéctica y la ironía pública, aunque también muestran claros signos de autocensura cuando se tocan aspectos relacionados con la arqueología o el Clivaje. En esos momentos, la transformación es casi física: la voz baja, el gesto se contiene y la mirada busca la mesa, el suelo o los propios pies. Un ulqomano que un segundo antes estaba argumentando con energía sobre política exterior puede volverse irreconociblemente cauto en cuanto la conversación roza el *entramamiento* o los yacimientos preclivales. Los forasteros que no conocen esta dinámica suelen interpretarlo como hipocresía o cobardía. Quienes llevan tiempo en la ciudad entienden que es algo más complejo.

Ejemplos de nombres beszelies y ulqomanos

Nombres beszelies masculinos

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. Jan Hравanek | 14. Gregor Miklosi |
| 2. Miklós Bretyán | 15. Radek Novotna |
| 3. Karol Sevrán | 16. János Feszt |
| 4. Petar Drozd | 17. Vojta Kalic |
| 5. István Madelka | 18. Erik Szalay |
| 6. Zoltán Kraynic | 19. Pavol Hrubik |
| 7. Emil Borasz | 20. Dusan Terfy |
| 8. László Jatek | 21. Norbert Zedek |
| 9. Toma Vondrak | 22. Gábor Kresic |
| 10. Marek Huszár | 23. Milan Kovarik |
| 11. Andrej Sulek | 24. Ferenc Balogh |
| 12. Vilem Drobnik | 25. Anton Ruzicka |
| 13. Tibor Nemes | |

Nombres beszelies femeninos

- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1. Ilona Frencz | 14. Veronika Drobná |
| 2. Katalin Borsz | 15. Eliska Sárosi |
| 3. Erzsébet Doman | 16. Klára Mészáros |
| 4. Zuzana Kralic | 17. Andrea Krivka |
| 5. Judit Széchy | 18. Réka Szalay |
| 6. Renáta Havelka | 19. Borbála Fejer |
| 7. Mira Alzár | 20. Ágnes Barót |
| 8. Eszter Varnay | 21. Jolana Vondrová |
| 9. Zsófia Trencz | 22. Magda Temesvári |
| 10. Melinda Puskás | 23. Ilka Ruzsics |
| 11. Timea Kovács | 24. Zsuzsanna Farkas |
| 12. Dóra Miklosova | 25. Tímea Varga |
| 13. Aniko Sebestyén | |

43

Nombres ulqomanos masculinos

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 1. Ametç Beshro | 14. Emir Xezden |
| 2. Veroj Dazhmil | 15. Alir Mavrik |
| 3. Emrut Kezhdan | 16. Shkelq Mevran |
| 4. Jovan Itari | 17. Ramiz Kharuk |
| 5. Zoran Rezhvel | 18. Besmir Dazhra |
| 6. Kalel Dumrani | 19. Erol Çukmani |
| 7. Nezir Voshti | 20. Lefter Zhumaj |
| 8. Derim Qavel | 21. Gazim Qardel |
| 9. Orham Lutse | 22. Serhan Trezel |
| 10. Tarqen Bilzari | 23. Vahdet Murzek |
| 11. Ferid Gozhmir | 24. Arben Qelash |
| 12. Halim Pradek | 25. Selim Drazhin |
| 13. Bashkim Ulez | |

Nombres ulqomanos femeninos

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1. Mirela Khazri | 14. Orjana Qunel |
| 2. Yllka Dushen | 15. Nadira Rezhven |
| 3. Arlena Zeqir | 16. Fitore Kelman |
| 4. Luleka Mehzin | 17. Emina Qyzel |
| 5. Dafina Truzel | 18. Donika Terbash |
| 6. Amira Kelqën | 19. Blerta Nashem |
| 7. Valbona Shrezh | 20. Vjollca Meshan |
| 8. Esira Gajret | 21. Ruzhe Khosti |
| 9. Alina Vezhri | 22. Elmedina Farvet |
| 10. Liridona Basho | 23. Feride Dazhani |
| 11. Anxhela Dumani | 24. Lirina Vezhani |
| 12. Shpresa Tavrek | 25. Samira Qelvën |
| 13. Edlira Zhumana | |



**SEMILLAS DE
CAMPAÑAS**

Los elementos desarrollados en este *setting* permiten construir aventuras y campañas completas más allá de la historia incluida en este volumen. El Clivaje, el *desver*, los espacios entramados, la arqueología preclival, la corrupción institucional, el unionismo y la omnipresencia silenciosa de La Brecha son engranajes narrativos de enorme versatilidad, que pueden generar fecundas tramas de investigación policial, intriga política, espionaje, dilemas morales o tensión existencial. A continuación se ofrecen, a modo de ejemplo, cinco puntos de partida, cada uno de ellos anclado en distintos aspectos del mundo de Beszel y UI Qoma.

La red

Alguien sabe perfectamente que los objetos en estado de adscripción suspendida pueden usarse para mover material sensible entre ciudades de forma casi indetectable. En este caso no se trata de tecnología preclival, sino de algo aparentemente más mundano: documentación clasificada de ambos gobiernos, expedientes judiciales, informes policiales, registros médicos... Información, en definitiva, que no debería cruzar ninguna frontera y que sin embargo lo hace, con una regularidad y una precisión que sugieren una organización llamativa.

Lo que comenzó como un servicio de intermediación oportunista se ha convertido en una red de espionaje con ramificaciones en ambas ciudades, compradores internacionales y al menos un miembro de la Cámara Conjuntiva en nómina. La Brecha lo sabe, o casi, y por razones que no comparte con nadie ha decidido dejar que la red madure un poco más antes de actuar. Los PJ pueden entrar en esta trama desde cualquier ángulo, ya sea como investigadores que tiran de un hilo que parece menor, como personas cuyo propio expediente ha sido sustraído y vendido o como individuos a quienes la red ha decidido eliminar porque saben demasiado.

El *bicivita*

Existe un número muy reducido de personas autorizadas a transitar entre Beszel y UI Qoma sin pasar por la aduana en cada ocasión. Una de ellas es alguien a quien los PJ conocen bien: un familiar, un antiguo compañero o tal vez alguien a quien deben un favor. Esta persona lleva demasiado tiempo cruzando con una frecuencia anormal.

Los registros de la Cámara Conjuntiva muestran un patrón que ningún funcionario sabe muy bien cómo clasificar. El individuo entra por un lado y sale por el otro a unos intervalos que no se corresponden con ninguna actividad profesional reconocible y a horas que no cuadran con ningún horario declarado con anterioridad.

Cuando los PJ consiguen dar con el *bicivita*, descubren a alguien que ya no sabe desde qué ciudad está pensando. Esto no es una metáfora: el sujeto ha desarrollado una disociación funcional tan profunda que en ocasiones responde en el idioma equivocado sin darse cuenta o tarda un instante de más en apartar la vista de algo que no debería estar mirando. La mente se le ha ido rompiendo de tanto cruzar, pero lo sigue haciendo, y los pequeños deslices se han ido acumulando uno tras otro. La Brecha no lo ha hecho desaparecer todavía, lo que en sí mismo parece casi un milagro.

Pero hay más: los cruces no son fruto de la confusión mental sino de una necesidad concreta, pues al otro lado tiene a «alguien», una persona de la otra ciudad a la que no puede ver legalmente ni con la que puede comunicarse en los espacios entramados pero a la que, sin embargo, no deja de visitar. Esa tercera persona está en posesión de algo que cambia todo lo que el *bicivita* creía saber sobre su propia historia personal.

La Brecha ya ha enviado al *bicivita* dos avisos en forma de multas con el importe en blanco. Es algo bastante peculiar. Parece claro que el tercer aviso no será una multa. Los PJ tienen que decidir qué hacer con alguien que se ha caído literalmente entre las dos ciudades, pero también si quieren y están dispuestos a saber quién hay al otro lado que merece tanto la pena.

Mizhdar

Un hombre ha sido asesinado en el barrio. El crimen es *beszéli* en todos sus aspectos legales, pues la víctima cuenta con documentación *beszéli*, el asesinato ha tenido lugar en suelo íntegro *beszéli* y, como consecuencia, el caso ha sido asignado a la Brigada de Delitos Violentos sin ambigüedad posible. El problema es otro: investigar el crimen obliga a los PJ a sumergirse durante días en una cultura *ulqomana* completamente visible y legal, lo que se traduce en entrevistar personas que hablan *ilitano*, cocinan con especias *ulqomanas* y se comportan de maneras que los PJ llevan toda la vida aprendiendo a ignorar. En Mizhdar, eso sí, pueden hacerlo sin cometer ninguna *brecha*. Pero años y años de entrenamiento perceptivo no se desactivan porque un barrio lo permita, y los PJ pronto descubren que investigar con los ojos abiertos de verdad es bastante más difícil de lo que esperaban.

La víctima era un hombre de la tercera generación, *beszéli* de pasaporte y *ulqomano* de alma, que llevaba años haciendo de intérprete informal entre Mizhdar y la Cámara Conjuntiva en asuntos menores relativos a la vecindad. Lo que nadie sabía (o tal vez nadie quería saber) es que también llevaba información en la otra dirección... y parece que también a la otra ciudad. No se trataba de un espía en ningún sentido dramático o vulgar: simplemente, había entendido que sabía cosas que podían valer dinero para personas de ambos lados, y había actuado en consecuencia durante mucho tiempo. Demasiado, para algunos.

Pero el verdadero motor de la campaña no es tanto el crimen, sino todo lo que rodea la investigación. El Partido Nacional Unificado lleva años buscando un pretexto para intervenir Mizhdar, y un asesinato con ramificaciones *ulqomanas* en pleno barrio es exactamente lo que necesitan. Hay un concejal del PNU en concreto dispuesto a manipular el asunto para exigir una «auditoría de lealtad» sobre los residentes, lo que en la práctica significaría el fin de Mizhdar tal y como existe actualmente. Los residentes del barrio lo saben, y muchos están aterrorizados. Algunos colaboran con los PJ, mientras que otros mienten por simple instinto de supervivencia... y al

menos uno de ellos sabe exactamente quién mató a la víctima (pero no tiene ninguna intención de decírselo a ningún policía *beszéli* mientras el PNU ande detrás).

Por si fuese poco, La Brecha observa desde los márgenes con una atención que no se justifica por ninguna *brecha* concreta de la que se tenga noticia. Nadie en el barrio sabe por qué. Los PJ tampoco... al principio.

El desaparecido de La Brecha

Un agente de La Brecha ha desaparecido. No en el sentido en que La Brecha hace desaparecer a otros: simplemente, un día dejó de presentarse ante sus superiores. Sus compañeros lo han buscado durante 48 horas con todos los medios de que dispone la organización, incluido el rastreo de sus últimos movimientos conocidos por ambas ciudades, sin resultado. Para una entidad cuya razón de ser es saber dónde está todo el mundo en todo momento, esto no es un contratiempo, sino una especie de humillación.

Todos estos datos, que ningún ciudadano corriente de Beszel o de Ul Qoma conoce ni podría conocer, han llegado a los PJ por el único medio posible: estaban en el lugar equivocado en el momento equivocado y vieron algo que no deberían haber visto. Tal vez fue el gris mate de un vehículo detenido demasiado tiempo en el mismo sitio. Tal vez escucharon una conversación que no tenía sentido hasta que empezaron a atar cabos. O tal vez vieron a alguien entrar en un acceso que no debería existir, y no salir nunca.

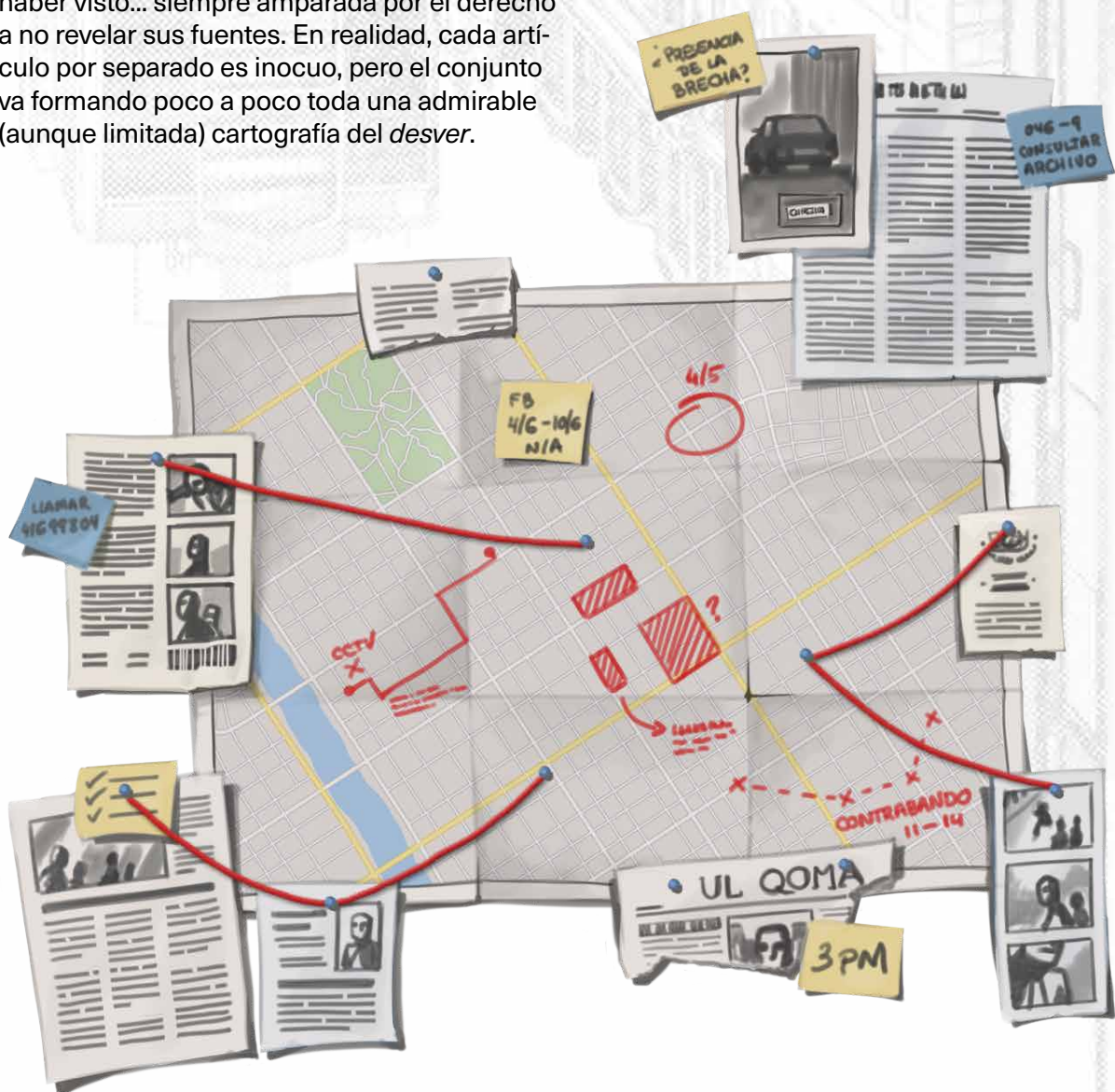
Ahora están al tanto de que La Brecha tiene un problema que no es capaz de resolver. Y La Brecha sabe que ellos lo saben. Lo que ninguno de los dos bandos puede explicar todavía es si el agente desaparecido se fue por su propio pie, si alguien se lo llevó o si encontró «algo» entre las dos ciudades que hizo que no quisiera volver. La pregunta es quién averiguará la respuesta primero, y a qué precio.

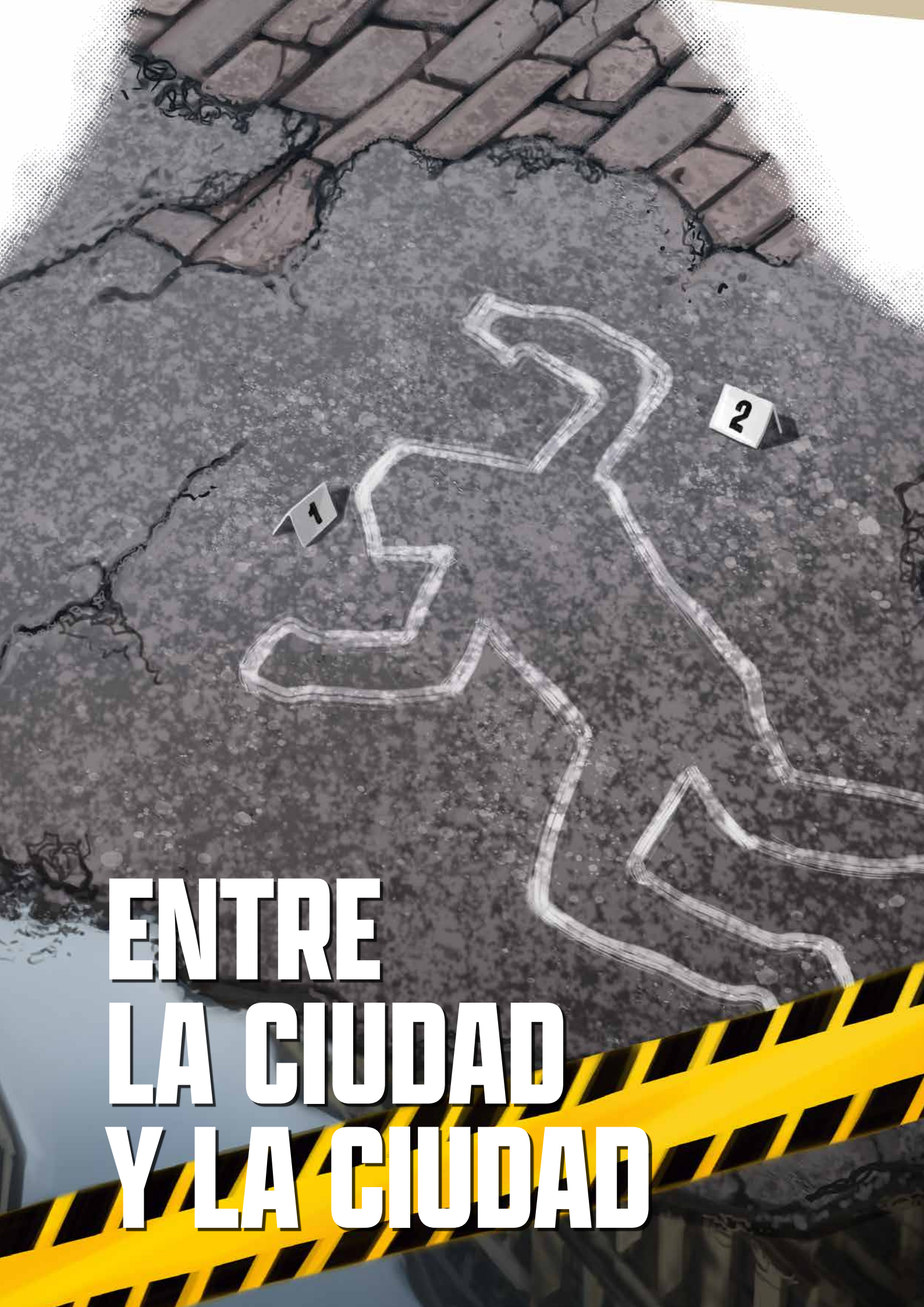
La periodista

Una controvertida y famosa periodista beszéli lleva meses publicando artículos que no violan ninguna ley, pero todo el mundo piensa que ya debe de estar en el punto de mira de La Brecha. La periodista no describe personas de Ul Qoma, no se refiere a nada que no pueda percibirse, no menciona los espacios entramados en su totalidad y no comete ninguna otra *brecha* verificable. Sin embargo, hace algo más sutil, pues tiene una colección de artículos en los que escribe sobre «ausencias». A veces se centra en las calles que parecen más transitadas de lo que los datos de tráfico indican o en accidentes que no pueden encontrar explicación en ningún informe oficial. Otras veces escribe sobre vecinos anónimos que recuerdan haber visto «cosas» que técnicamente no pueden haber visto... siempre amparada por el derecho a no revelar sus fuentes. En realidad, cada artículo por separado es inocuo, pero el conjunto va formando poco a poco toda una admirable (aunque limitada) cartografía del *desver*.

Los lectores, desde luego, no están comiéndose ninguna *brecha* al leerla. Sin embargo, algunos están empezando a mirar de otra manera. Como mínimo, algunos celebran el arrojo de la periodista y aguardan con expectación cada uno de sus artículos. La Brecha observa y no actúa, tal vez porque hacerlo convertiría a la periodista en mártir, quién sabe. El PNU desea silenciarla por razones más prosaicas, y es que sus textos están empezando a incomodar a personas con poder. Y hay alguien, todavía sin identificar, que le está filtrando información desde dentro de la Cámara Conjuntiva.

Los PJ quieren proteger a la periodista a costa de ella misma por alguna razón personal o profesional, y para ello tienen que encontrar a su confidente antes de que lo haga La Brecha... O decidir si quieren hacerlo.





**ENTRE
LA CIUDAD
Y LA CIUDAD**



Entre la ciudad y la ciudad es una aventura diseñada para tres jugadores, aunque también puede disfrutarse con dos PJ más, policías ulqomanos de la Militsya, lo que permite ampliar las perspectivas de la historia. La trama, que se puede desarrollar en unas tres sesiones de juego de cuatro horas cada una, combina investigación, intriga y dilemas morales en un mundo donde el arte del *desver* es la primera norma social.

Todo arranca con el hallazgo del cadáver de Mahalia Geary, una joven investigadora canadiense vinculada al yacimiento arqueológico de Bol Ye'an y a los misterios de la enigmática ciudad de Orciny. Los jugadores asumirán el papel de policías beszelíes (o ulqomanos) que deben desentrañar un crimen que cruza fronteras y desafía las normas de percepción de ambas ciudades. La aventura destaca por su atmósfera *noir* y urbana, la tensión soterrada entre las dos ciudades y un elenco de PNJ de moral ambigua, desde políticos y guardaespaldas hasta unionistas y académicos con terribles intereses ocultos. Cada decisión de los jugadores tiene peso, cada pista puede alterar la comprensión de la realidad (o casi) y cada interacción social o investigación en la ciudad puede abrir nuevas posibilidades o callejones sin salida. La historia invita a sumergirse en la percepción alterada de los espacios entramados, explorar la ambigüedad de la justicia y la verdad y sentir que, entre las dos ciudades, lo que al principio puede parecer pequeño, al final se torna trascendental.

En concreto, *Entre la ciudad y la ciudad* da comienzo en la ciudad de Beszel con el hallazgo del cadáver no identificado de Mahalia Geary en el interior de un contenedor de residuos industriales. El cuerpo aparece en una zona casi completamente íntegra conocida como «Droskán Erova». Se trata de un pequeño distrito obrero con bloques de pisos levantados durante la fase de febril industrialización de los años 50. Es un lugar de antigua tradición sindicalista, hoy empobrecido y semiabandonado, en el que no es raro ver mujeres que ejercen la prostitución en plena calle. Además, hasta hace solo seis meses aún se abrían a cielo abierto un par de insalubres balsas de agua ácida de la industria química (**tirada de Entorno a dificultad 8**). El inspector **Tyador Bôrlu** y las agentes **Marčyna Corwi** y **Lizbyet Wawer**, de la Brigada de Delitos Violentos de Beszel, inician la investigación. Estos son los PJ en verdad protagonistas de la aventura. Ninguno de ellos reside precisamente en Droskán Erova ni conoce a nadie que lo haga.

La escena del crimen

Son las 23:30 de la noche y cae una fina llovizna. Huele a tierra mojada, basura y herrumbre. La víctima ha sido extraída del contenedor y yace en el suelo bajo una manta isotérmica de polietileno metalizado. Ha sido asesinada, eso es indudable, pero no hay signos claros de agresión sexual (**Auxilio a dificultad 11**). Lo más revelador es que el cuerpo parece haber sido transportado y depositado ahí, no asesinado en Droskán Erova (**Observación a dificultad 13**). La víctima no porta ninguna documentación y su rostro está desfigurado, lo que complica la identificación. Por último, una **tirada de Observación a dificultad 11 seguida de otra de Cultura a dificultad 8** (hay que sacar ambas) permite darse cuenta de que el cabello de la víctima está teñido de rubio, pero goza de buen color y cuidado y el tinte parece caro, muy distinto del que suelen aplicarse en el pelo las prostitutas de la zona. Además, a pesar de ir vestida con una falda corta y tener las medias completamente rasgadas, la ropa de la víctima es de buena calidad, por lo que no parece que se trate de ninguna meretriz.

Unos policías, liderados por el rudo y brutal agente Vetriesku, retienen a un grupo de jóvenes formado por tres chicos y cuatro chicas de entre 16 y 22 años. Son de clase muy baja y se pasan el día en la calle metiéndose en problemas y colocándose en cuanto pueden, pero no parecen realmente «malos». De hecho, uno de ellos (Marek Dravicz) es quien ha avisado a la policía tras descubrir el cadáver. Al parecer, una furgoneta blanca había estado dando algunas vueltas por la zona un rato antes y había llamado la atención de una de las chicas, Anka Melisz, que pensó que podría tratarse de algún traficante de drogas. La última vez que ella vio la furgoneta fue alejándose de la vieja área

**VETRIESKU**

de contenedores de residuos industriales. El grupito estaba «pasando el rato» relativamente cerca, en el nuevo y destartelado parque sin árboles que ha sustituido a una de las antiguas balsas de agua ácida, y decidió acercarse a echar un vistazo. Así fue como encontraron el cuerpo. Ni Anka ni Marek ni el resto de la pandilla sabe nada más, a pesar de que Vetriesku les ha apretado las tuercas. No se quedaron con la matrícula ni con el modelo de la furgoneta («¿Una Wartburg, tal vez?»), aunque si se les pregunta expresamente por ello afirmarán que, por supuesto, era beszéli.

Primeras pesquisas

A la mañana del día siguiente, en el depósito del Instituto de Medicina Legal, se determina que la víctima tenía unos veintitantos años, tez clara y cabellos oscuros teñidos de rubio. No fue agredida sexualmente. El forense, József Halváry (viejo conocido de **Bôrlu**), informa de una significativa fractura facial *post mortem* y también una fractura de hioides que sugiere estrangulamiento previo. Asimismo, llama la atención sobre unas pequeñas abrasiones en la espalda y el costado izquierdo del cadáver provocadas por la fricción *post mortem* de algún tipo de artefacto metálico oxidado. La muerte tuvo lugar hace unas 24 horas. No hay huellas dactilares de la mujer en el sistema de Beszel, lo que indica que la víctima no era ciudadana beszelí ni residente registrada.

El DIC (Departamento de Investigación Científica) realiza un retrato de la fallecida eliminando la fractura facial que desfigura su rostro. Quien lo elabora es el agente Tibor Vledny, que también se encarga de producir carteles que serán colgados en la calle e insertados en prensa. Esto constituye el *modus operandi* habitual.

Con respecto a la furgoneta, los jugadores habrán de gastar algún punto de guion de la manera más ingeniosa posible si quieren llegar hasta ella. Puede que haya sido grabada por alguna cámara, o que algún vecino la haya visto pasar, pero antes o después los PJ podrán conocer a alguien capaz de pro-

porcionarles la matrícula: BZ-41792-R. Una consulta rápida a la DGTUB (Dirección General de Tránsito Urbano de Beszel) informará a los PJ de que se trata de una Wartburg 48K de color blanco fabricada hace diecisiete años, propiedad de un tal Radek Moszk.



JÓZSEF HALVÁRY



Investigación sobre Radek Moszk y la furgoneta blanca

IDENTIDAD Y ANTECEDENTES DEL SOSPECHOSO (Información a dificultad 8).

Moszk es un empresario de poca monta con varios arrestos y juicios por impago de tributos y vulneración de las leyes mercantiles vigentes. Ha estado en la cárcel en una ocasión con una sentencia en firme de seis años, de los que cumplió casi la mitad. Esa vez fue condenado por vender material industrial robado, cooperación con banda criminal e importación fraudulenta de bienes ulqomanos (es decir, bienes declarados en la aduana con un valor inferior al real). También tiene una multa por dejar en la guantera de la furgoneta los documentos que permiten al vehículo pasar de Beszel a Ul Qoma y viceversa (estos documentos de tránsito deben llevarse siempre encima, son distintos de la documentación personal del conductor y resultan difíciles de falsificar).

Actualmente Moszk regenta un establecimiento de repuestos mecánicos cuya dirección coincide con la de su propio domicilio. Es autónomo y no tiene empleados.

VISITA A RADEK MOSZK.

Los PJ pueden encontrar a este hombre en su tienda y almacén de repuestos, en cuya segunda planta reside. Es un lugar bastante ruinoso, muy venido a menos. Moszk demostrará tener miedo de los agentes y solo hablará si es quebrado con una **tirada exitosa de Conversación o Intimidación a dificultad 12**. Reconocerá que posee la furgoneta, pero que se la robaron ayer por la mañana (esto, siempre y cuando los PJ visiten al empresario el mismo día de la autopsia, es decir, al día siguiente de hallarse el cadáver; de lo contrario, el DJ tendrá que ajustar la declaración de Moszk). En este punto, el empresario titubeará, ya que lo que viene a continuación es difícil de creer: hace un par de horas se ha encontrado la furgoneta aparcada cerca de su establecimiento con signos evidentes de habersele hecho un puente. Probablemente la tomaron algunos chavales para darse



RADEK MOSZK

una vuelta y luego decidieron dejarla en las inmediaciones para no meterse en más líos. Moszk afirmará que ni siquiera le ha dado tiempo a denunciar el robo de la furgoneta, aunque sacar una **tirada de Psicología a dificultad 12** revelará que en ningún caso lo hubiese hecho, porque la furgoneta es vieja y él prefiere no tener nada que ver con la policía. Por supuesto, los PJ pueden no creer una sola palabra de toda esta historia, que parece hecha a medida para eludir cualquier responsabilidad en el traslado e incluso la muerte de la mujer asesinada, pero la cuestión es que es verdad, y Moszk no puede ofrecer ninguna otra versión.

INSPECCIÓN OCULAR DE LA FURGONETA.

Moszk ha metido la furgoneta, que efectivamente es una Wartburg 48K, en el garaje que tiene en su almacén. El registro de la misma revela lo siguiente:

- Moszk ha vuelto a dejar los papeles de tránsito del vehículo en la guantera; parece que el tipo no aprende. Podría ser nuevamente multado por reincidir en ello, y esta vez con mayor severidad.
- El cajón de carga está vacío, aunque contiene basura y algunas canaletas planas de perfil en U completamente oxidadas. Una **tirada exitosa de Memoria a dificultad**



tad 8 permitirá recordar que el cadáver hallado en Droskán Erova tenía varias abrasiones pequeñas producidas por algún tipo de artefacto oxidado.

- Sacar una **tirada de Observación a dificultad 12** hará que los PJ descubran algunos restos de sangre seca en el suelo de la furgoneta. Es difícil verlos, pero ahí están. Es obvio que la mujer fue trasladada en el cajón de carga de la Wartburg. También está claro que no fue asesinada aquí.

Después de esto, los PJ están en su derecho de detener a Moszk como principal sospechoso del asesinato, aunque en realidad no tiene nada que ver con el asunto. Por mucho que lo presionen en comisaría, no será capaz de dar una explicación distinta a la que ya ha ofrecido, aunque se vendrá abajo y sollozará de impotencia. Es, sencillamente, un tipo con mala suerte.

Con respecto a la furgoneta, esta será incautada y trasladada al depósito de vehículos decomisados de la Brigada de Delitos Violentos, en donde se la examinará al milímetro. El forense, József Halváry, confirmará que los restos de sangre corresponden a la mujer asesinada y que las pequeñas abrasiones de su cuerpo son el resultado de haberlo posado de cualquier manera sobre las canaletas oxidadas de perfil en U.

Si a algún PJ se le ocurre la idea de volver a indagar en la base de datos de la DGTUB en busca de alguna pista relativa a robos de furgonetas o multas impuestas por olvidar en el vehículo los papeles de tránsito que todo conductor debe llevar encima, una **tirada exitosa de Información a dificultad 13** revelará algo asombroso: durante la mañana del mismo día del hallazgo del cuerpo, se denunció en Beszel el robo de tres vehículos: un utilitario y, cosa extraña, dos furgonetas. Lo más chocante es que los dueños de las furgonetas robadas (sustraídas con dos horas de diferencia) informaron a lo largo del día de que volvieron a encontrar sus vehículos en las inmediaciones. Por si fuese poco, los dos tienen en común haber sido multados al menos una vez por lo mismo que Radek Moszk: dejar en algún lugar de la furgoneta los documentos que permiten a un vehículo pasar de Beszel a UI Qoma (y viceversa). Tantas coincidencias resultan sospechosas. Además, la información relativa a las multas solo es accesible para la policía, algunos trabajadores del DGTUB y los funcionarios del Comité de Tránsito Entramado que depende de la Cámara Conjuntiva. ¿Qué demonios está pasando aquí?

NOTA PARA EL DJ: El acceso a los registros de multas del DGTUB fue posible gracias a la posición del político Emil Kováčz en la Cámara Conjuntiva (véase más adelante). Los contactos de este personaje en el Comité de Tránsito Entramado le proporcionaron los datos de los conductores que habían recibido al menos una sanción por dejar los documentos de paso en el vehículo, datos que Kováčz transmitió a su guardaespaldas, Buric, para que este localizara una furgoneta ya habilitada para cruzar la aduana sin levantar sospechas.

Si los PJ llegan a investigar las otras dos furgonetas, se darán cuenta de que sus respectivos dueños ya aprendieron la lección y no han vuelto a dejar en ellas sus papeles de tránsito. Un jugador inteligente podría deducir que el individuo que se dedicó a robar las furgonetas probablemente se las llevó a algún lugar tranquilo donde registrarlas a fondo y no paró de sustraerlas hasta que encontró un vehículo con los documentos de paso en su interior: el de Moszk. Puede incluso que se hayan robado más furgonetas esa misma mañana, ya que existe la posibilidad de que sus dueños no lo hayan denunciado (es decir, exactamente igual que en el caso de Moszk). Esto nunca se podrá saber.

De la llamada anónima a la identidad de la fallecida

Un par de días después de la visita al establecimiento de Moszk, la centralita de la policía pasa a uno de los PJ una llamada anónima en el despacho de su unidad. La voz, masculina y con un fuerte deje ilitano, sugiere que la mujer es una joven extranjera llamada «Mahalia Geary». El interlocutor, muy nervioso, dice exactamente lo siguiente:

«¿Ella está... muerta, no? Joder. Yo la conocía... bueno, nos tratábamos, hasta hace muy poco. Quiero ayudar, sí, pero no porque ustedes sean policías; yo... no acepto su autoridad. ¡No la acepto, joder! Pero si a Mahalia la han... en fin, si la han matado, entonces puede que haya gente que me importa en peligro, y eso empieza por mí. Y ella se merece... Bueno, esto es casi todo lo que puedo decirle. Lo que le hicieron es una guarrada enorme. Se llamaba Mahalia. Mahalia Geary. M-A-H-A-L-I-A G-E-A-R-Y. La conocí aquí, en UI Qoma. Le cuento lo que puedo, ¿vale?, pero nunca supe demasiado. Era extranjera, no sé si británica, nunca me lo dejó claro. La conocí por la política. Para ella era algo muy serio; estaba metidísima, ¿me entiende? Solo que no en lo que yo creí al principio. No en nuestros ideales auténticos. Sabía muchísimo... no, o sea, sabía una barbaridad; no perdía el tiempo. Vivía más o menos cerca de aquí, no sé exactamente dónde, pero se movía por toda UI Qoma porque quería enterarse de todo. Y lo consiguió, joder, vaya si lo consiguió. Ya está. Eso es todo. He reconocido su cara en el cartel. Sí, el cartel... ¡HE VISTO EL PUTO CARTEL!».

Justo después de eso, el hombre cuelga el teléfono de forma abrupta, sin que el PJ pueda preguntarle nada. El número no se puede rastrear en tan poco tiempo ni aparece en ninguna pantalla del teléfono (el aparato no es digital... cosas de la tecnología beszéli). Lo que sí es evidente es que el hombre parece haber dicho la verdad, y esto se puede confirmar plenamente si el jugador solicita y saca una **tirada de Psicología a dificultad 13**. Al margen de ello, es incuestionable que la llamada se ha producido desde UI Qoma, pues la reverberación de la voz era característica.

★ **BRIGADA DE DELITOS VIOLENTOS DE BESZÉL** ★

SOLICITUD DE IDENTIFICACIÓN

Mujer, entre 20 y 30 años. Tez clara y cabello oscuro teñido de rubio.
Hallada sin vida en Dróskán Erova. Sin documentación.



Si la reconoce, contacte con la BDV en el **412-00-BDV**
o acuda a su comisaría de distrito.
Toda información será tratada con discreción.
La imagen es un retrato robot, puede no ser exacto.

Líneas de investigación a partir de la llamada anónima

Ante los PJ se abren ahora las siguientes posibilidades, que tal vez puedan ser más si se produce algún gasto ingenioso de un punto de guion:

PLANTEARSE LA POSIBILIDAD DE DEJAR EL CASO EN MANOS DE LA BRECHA.

Esto tiene mucha lógica, ya que el informante anónimo ha reconocido haber visto el cartel con el rostro de Mahalia Geary. Si se tiene en cuenta que llamaba desde UI Qoma, solo ha podido observar el retrato si ha cometido una *brecha*, pues los carteles están colgados únicamente en Beszel. Una **tirada exitosa de Cultura a dificultad 9** recordará a los PJ que solo los unionistas más recalcitrantes se niegan a *desver* en su día a día (aunque lo simulan, por supuesto; de lo contrario, llamarían la atención de La Brecha).

Por otro lado, si los PJ consultan los registros de entrada en Beszel del Pabellón Cópula (**tirada de Información a dificultad 7**), comprobarán que ninguna «Mahalia Geary» ha cruzado la frontera legalmente en las últimas semanas. Su presencia fuera de



ZOFIA KRALOVA

UI Qoma (o mejor, la de su cadáver) es un indicio bastante evidente de que se puede haber cometido una *brecha*.

La superior de los PJ, la comisaria jefa Zofia Kralova, estará de acuerdo con traspasar el caso a La Brecha y cursará una solicitud oficial a la Cámara Conjuntiva, el único órgano que puede elevar la petición. Dos días después, los PJ tendrán que desplazarse a la Cámara Conjuntiva, en donde serán recibidos por un tribunal mixto ante el que presentarán el caso y expondrán sus razo-

55

Información esencial sobre los unionistas

El unionismo es un movimiento clandestino de naturaleza subversiva que rechaza radicalmente la separación «artificial» entre Beszel y UI Qoma. Para los unionistas, La Brecha no es más que una construcción política impuesta por la represión estatal y la complicidad de una ciudadanía aborregada. Son ostentosamente bilingües y creen firmemente que ambas ciudades son en realidad una sola, fracturada por algún evento traumático olvidado que las autoridades se esfuerzan por ocultar (quizás una guerra, un régimen autoritario primigenio o una gigantesca manipulación histórica). Su activismo se manifiesta mediante actos secretos y deliberados de transgresión, es decir, por medio de *brechas* encubiertas: transitar por espacios urbanos sin *desver*, intercambiar objetos entre ciudades sin pasar por las aduanas del Pabellón Cópula o difundir propaganda que, a su juicio, expone *errores* del tejido urbano. Algunos sectores más radicales han llegado a sabotear infraestructuras o cometer atentados, convencidos de que solo rompiendo la «ilusión» se puede alcanzar la verdad. Sin embargo, hoy en día los unionistas están muy debilitados, y el grado de infiltración de la policía en sus círculos es bastante alto.

nes para que sea La Brecha quien se haga cargo de la investigación. Uno de los miembros beszéles del tribunal, el político Emil Kovács (del PNU), cobrará protagonismo en un momento dado y contendrá eficazmente los argumentos de los PJ: resulta evidente que no disponen de verdaderas pruebas de que se haya cometido ninguna *brecha*, y la llamada anónima podría haber sido una broma telefónica... ¿o acaso tienen siquiera un indicio de lo contrario?; en cambio, sí le parece que «*la Brigada de Delitos Violentos tiene pocas ganas de trabajar*». Kovács influirá en los otros miembros del tribunal, que desestimarán la petición de los PJ y les alentará a continuar con sus investigaciones en Beszel. Una vez de vuelta, la comisaria jefa Kralova no dará crédito a lo sucedido y soltará sus habituales imprecaciones hacia la «*clase política*».



EMIL KOVÁ CZ

NOTA PARA EL DJ: Kovács sabía de antemano que los PJ iban a presentarse ante la Cámara Conjuntiva porque cuenta con un confidente en la BDV, un funcionario administrativo de bajo rango que le informa de los movimientos del cuerpo. En el muy hipotético caso de que los PJ se pongan a investigar activamente cómo Kovács ha podido estar tan preparado, un gasto inteligente de un punto de guion les podría poner sobre esa pista.

Primer vistazo (no consciente) a Mikhel Buric

En la escena de la Cámara Conjuntiva, mientras Kovács ocupa su lugar en la mesa del tribunal, Mikhel Buric aguarda sentado en las filas del público, a la derecha y algo por detrás de donde se sienta su jefe. Este es el brazo ejecutor del político, y aunque no se trata del asesino de Mahalia Geary, sí es la persona que robó la Wartburg 48K y trasladó el cadáver a Droskán Erova, en donde pensaba hundirlo en una balsa de agua ácida aprovechando que en Beszel, a diferencia de en UI Qoma, apenas hay cámaras de vigilancia urbana. Su problema fue que esa balsa de agua ácida ya no existía...

El DJ debe pedir ahora una **tirada de Observación a dificultad 10** sin revelar su propósito, limitándose a anotar (en secreto) qué jugadores tienen éxito. Más adelante, en la primera ocasión en la que Mikhel Buric aparezca de nuevo en la aventura, esos mismos jugadores tendrán derecho a realizar una **tirada de Memoria a dificultad 11**. Si sacan esta segunda tirada, recordarán haber visto antes al guardaespaldas, así como el lugar donde lo hicieron.

INVESTIGAR EL NOMBRE «MAHALIA GEARY» EN WEBS INTERNACIONALES O A TRAVÉS DE UN CONTACTO GENERADO A PARTIR DEL GASTO DE UN PUNTO DE GUION.

Lo primero requiere sacar una **tirada de Información a dificultad 15** y grandes dosis de paciencia, pues la conexión a internet de los ordenadores de la Brigada de Delitos Violentos resulta irritantemente lenta. Para lo segundo (usar un contacto creado *ex profeso*), basta con tener éxito en una sencilla **tirada de Conversación a dificultad 7**.

Lo que se puede descubrir es que la tal Mahalia Geary era una ciudadana canadiense con visado activo solo en UI Qoma, una doctoranda de arqueología que trabajaba en el yacimiento de Bol Ye'an. Esto confirma al 100 % que la víctima no era beszéli, sino una extranjera procedente de la otra ciudad. Todo apunta a que se trata de un crimen transfronterizo, lo que complica la jurisdicción del caso y exige su elevación a la Cámara Conjuntiva para evaluar su traspaso a La Brecha. Si sucede de este modo, en la Cámara Conjuntiva ocurrirá lo mismo que se ha descrito en el punto anterior. Por otro lado, sacar una **tirada de Entorno a dificultad 14 o de Información a dificultad 12** (esto último, solo si los PJ buscan activamente en internet) permitirá conocer que el yacimiento de Bol Ye'an es un sitio arqueológico de primerísimo nivel debido a su antigüedad y a los artefactos tecnológicamente avanzados que se han encontrado allí (correspondientes, por supuesto, a la civilización preclival).

INVESTIGAR A LOS UNIONISTAS DE BESZÉL.

Dado que parece razonable pensar que el informante anónimo sea un unionista, a los PJ se les puede ocurrir hacer una visita a este grupúsculo en la misma Beszél (por su ideología, los unionistas conforman un solo movimiento). Por fortuna para los PJ, el unionismo sufre un alto grado de infiltración policial, por lo que una **tirada exitosa de Conversación o Información a dificultad 6** basta para averiguar que los unionistas de Beszél cuentan con un pequeño local de reunión en la plaza Térszék Néma. Se



ZDENEK KRUSZY

trata de un bajo al que se accede por una puerta metálica verde oscuro y en donde hay sillas plegables apiladas contra la pared, una mesa larga con restos de café, carteles escritos en beszé e ilitano, una bombilla que parpadea, mucho olor a tabaco y una estantería con libros que nadie ha ordenado desde hace tiempo. Los PJ pueden encontrar allí a los unionistas, en especial si van por la tarde o al anochecer.

La pista de los unionistas es éticamente incómoda pero potencialmente valiosa: puede proporcionar información decisiva, aunque obtenerla tiene un precio moral que los jugadores deberán valorar (y si el DJ lo estima conveniente, puede aprovechar la visita para introducir también un combate relativamente sencillo). Por ejemplo:

- Un tal Zdenek Kruszy, que parece ser el jefe o al menos el personaje más prominente de la pequeña célula unionista que se reúne en Térszék Néma, es capaz de identificar a Mahalia Geary si los PJ le enseñan el retrato y le obligan a hablar con algo de presión física y una **tirada de Intimidación a dificultad 13 (Aplomo de Kruszy)**. Ahora bien, para que Kruszy revele por qué es capaz de identificar a Mahalia, habrá que torturarlo, pues confesar la razón implica reconocer que ha cometido

una *brecha*. Si los PJ lo consiguen, contará que fue hace tiempo, tal vez unos tres o cuatro meses antes. Divisó a Mahalia en compañía de algunos camaradas ulqomanos, que luego le escribieron indicándole que la chica era «*un fichaje prometedor*». Es decir, que Kruszy la vio en la calle porque no la *desvió*. Después de aquello no supo mucho más de ella; la comunicación con los «*hermanos del otro lado*» se vuelve cada día más difícil. Los unionistas ulqomanos con los que Mahalia se relacionaba eran unos tales Ardan Meshed, Velma Dhurüye y Rijon Kalmetz.

- Si los PJ registran a fondo el local de los unionistas y sacan una **tirada de Información a dificultad 14**, hallarán cuatro o cinco libros prohibidos en Beszel. Su tenencia constituye una falta sancionable con una fuerte multa. Entre ellos se encuentra un ejemplar del famoso y denostado *Entre la ciudad y la ciudad*, de David Bowden. Una **tirada exitosa de Cultura a dificultad 9** proporcionará sobre esta obra la información básica que se facilita en el recuadro adjunto, mientras que sacar una **segunda tirada, esta de Entorno a dificultad 17**, permitirá saber que Bowden lleva media vida afincado en UI Qoma.

NOTA PARA EL DJ: Kruszy no ha cometido ningún delito grave para la BDV; simplemente, parece que no *desvió* a alguien en la calle. No ha matado a nadie ni ha llevado a cabo ninguna auténtica fechoría. Los PJ que quieran su información tienen que decidir cuánto les importa obtenerla y a qué precio. No es necesario suavizar la escena, pero sí jugarla con el peso que tiene. Este es uno de los momentos en que el *setting* de juego exige ser coherente con su propia incomodidad moral.

Entre la ciudad y la ciudad: información básica

Entre la ciudad y la ciudad, escrita por el académico y doctor ulqomano-estadounidense David Bowden, es una obra extremadamente polémica que fue publicada hace más de veinte años por un sello editorial que ya no existe. El ensayo, supuestamente riguroso, fue primero aclamado como un texto audaz y provocador y más tarde repudiado tanto por la academia oficial como por su propio autor.

El aspecto más explosivo (y desacreditado) del libro es su atención al viejo mito de Orciny, una hipotética «tercera ciudad» oculta entre Beszel y UI Qoma, pero no en el espacio físico de ambas, sino en los supuestos intersticios perceptivos y ontológicos que estas dejan sin reclamar. Orciny funcionaría como el mayor de los misterios, una especie de urbe-santuario que iría más allá de lo secreto y contaría con su propia población, capaz de transitar por cualquiera de las ciudades sin dejarse ver.

Tras la publicación del libro, el Dr. Bowden cayó en desgracia y su carrera se truncó para siempre. Aunque luego negó la literalidad de las ideas del libro, tratándolas como simples «juegos intelectuales» o «malinterpretaciones» de su intención original, ya nunca recobró su prestigio académico, e incluso fue sometido a una vigilancia *blanda* por parte de las autoridades.

NOTA PARA EL DJ: La siguiente información solo se entregará a los jugadores si alguno de los PJ dedica al menos un día completo a leer la obra de Bowden y saca una **tirada de Información a dificultad 8** o, en su defecto, gasta un punto de guion para declarar que el PJ ya la había leído con anterioridad. En cualquiera de estos casos, se consigue saber lo que viene a continuación:

Entre la ciudad y la ciudad: información avanzada

En su núcleo central, *Entre la ciudad y la ciudad* intenta desentrañar la naturaleza de la relación entre Beszel y Ul Qoma, cuya cohabitación depende tanto del complejo sistema de percepción social del *desver* como de la vigilancia omnipresente de La Brecha. El Dr. Bowden defiende que, al margen de su realidad cuántica, la división no es verdaderamente natural, geográfica ni cultural, sino ideológica. En su análisis, escrito con una prosa vibrante y elocuente, argumenta que Beszel y Ul Qoma son esencialmente una misma ciudad dividida por un régimen disciplinario de percepción y lenguaje, una segregación voluntaria e inconsciente tan arraigada que ha devenido invisible y ha creado dos pseudonaciones. Para Bowden, la frontera entre las dos ciudades no está en el suelo que pisan los ciudadanos, sino en sus mentes. Estos postulados identifican a Bowden con el unionismo, aunque lo cierto es que el académico no extrae ninguna conclusión política de ellos.

Por supuesto, la parte más polémica y también apasionante del libro radica en su atención al mito de Orciny, la «tercera ciudad» oculta en los supuestos intersticios perceptivos que Beszel y Ul Qoma dejan sin reclamar. El Dr. Bowden llama a estos intersticios «*dissensi*» y, si bien no afirma directamente la presencia de Orciny como entidad política, sugiere que hay suficientes indicios culturales, literarios e históricos como para considerar su existencia al margen de la superstición.

El Dr. Bowden dedica capítulos enteros a analizar textos antiguos, leyendas urbanas y anomalías lingüísticas que, según él, apuntan a la supervivencia de una cultura escondida entre las dos ciudades visibles. También llega a sugerir (sin afirmarlo de manera categórica, lo que confiere a su prosa un tono a la vez académico y cómplice) que Orciny podría ser la verdadera instancia de poder detrás de La Brecha.

Bowden cita documentos fragmentarios, analiza los usos y costumbres de beszelíes y ulqomanos bajo una nueva óptica (rastreando en ellos supuestos recuerdos sepultados de Orciny), alude a códigos censurados y enumera posibles *brechas* simbólicas en el arte y la arquitectura de las dos ciudades. A veces parece que su propuesta no es tanto que Orciny exista en un sentido empírico, sino que constituya un espacio-límite, una categoría de lo que no puede ser visto, de lo que ha sido negado por ambos sistemas. En este sentido, Orciny se convierte casi en una metáfora crítica: la posibilidad de una realidad alternativa, más verdadera o más libre, que ha sido sistemáticamente eliminada por el pacto entre Beszel y Ul Qoma. Otras veces, sin embargo, Bowden da a entender que Orciny existe realmente, e incluso alude a su misteriosa población, que asemeja a una especie de logia o grupo de interés.

La ambigüedad deliberada del Dr. Bowden es capaz de granjearle enemigos en casi todos los potenciales lectores de *Entre la ciudad y la ciudad*: para la ortodoxia beszelí y el tradicionalismo ulqomano, las ideas de Bowden sugieren una inaceptable porosidad en la frontera, así como una peligrosa propensión al unionismo; para los académicos serios, su coqueteo con lo místico deslegitima sus argumentos racionales.

Indagaciones en Ul Qoma

En algún momento de la aventura, vista la imposibilidad de traspasar el caso de Mahalia Geary a La Brecha, las opciones de investigación en Beszel llegarán a un callejón sin salida. Todo apunta ya a la segunda ciudad: la asesinada vivía y trabajaba en Ul Qoma, el informante anónimo llamó desde allí y hasta es posible que los PJ tengan los nombres de los unionistas ulqomanos con los que la víctima tenía relación. Además, parece evidente que el cadáver de la chica fue transportado en una furgoneta robada que cruzó y volvió de Beszel a Ul Qoma en algún momento, por lo que el homicidio seguramente tuvo lugar al otro lado de la frontera. Por último, en Beszel no es posible descubrir por qué se decidió abandonar el cuerpo de Mahalia en un contenedor de residuos industriales de Droskán Erova; en realidad, puede que los PJ no lleguen a descubrir esto nunca, ya que fue por algo tan estúpido y azaroso como que Mikhel Buric no sabía que la balsa de agua ácida en la que pretendía hundir el cuerpo de la joven ya no existía (de modo que se vio obligado a «improvisar»). Buric, en efecto, no es el cuchillo más afilado del cajón.

La comisaria jefa Zofia Kralova será la encargada de arreglarlo todo para que los PJ crucen la frontera y sean recibidos por la policía de Ul Qoma, la famosa Militsya. Este es un cuerpo estatal disciplinado, centralizado y eficaz, que en parte contrasta con la más desorganizada y anticuada policía de Beszel. En Ul Qoma, la Militsya dispone de equipos modernos, armamento actualizado y tecnología avanzada, y opera con un llamativo control sobre la población y las infraestructuras. Sus agentes visten uniformes azul oscuro y actúan con profesionalidad y rapidez, aunque también con una notable severidad institucional, basada en una vigilancia permanente. Esto no convierte a Ul Qoma en un estado totalitario, pero sí en una república más tecnocrática y controlada en comparación con Beszel.

El tránsito a través del Pabellón Cópula y los nuevos PJ

En cierto punto de la historia, **Bôrlu y sus ayudantes** se trasladan a Ul Qoma, se visten a la manera de la ciudad vecina y colaboran con la Militsya, en concreto con la inspectora **Zourya Elkhad** y el agente **Qussim Dhatt**. Estos personajes, que les estarán esperando en la aduana del Pabellón Cópula, pueden jugarse como simples PNJ o como auténticos PJ (a tal efecto, se ofrecen sus fichas al final de la aventura, en el capítulo *Ayudas de juego*). Sea como fuere, las autoridades ulqomanas acaban de ser informadas del asesinato de Mahalia Geary, lo cual ya se ha comunicado a sus compañeros de excavación (y estos han hecho lo propio con la familia de la chica). Entre unos y otros, los policías terminarán por descubrir que Mahalia Geary estaba involucrada en actividades relacionadas con la mítica ciudad de Orciny, aunque las relaciones entre beszelíes y ulqomanos pueden ser algo tirantes en esta segunda parte de la aventura (sobre todo al principio). Hay que recordar que los agentes **Bôrlu, Corwi y Wawer** no tienen ninguna autoridad ni jurisdicción en Ul Qoma; solo están ahí en calidad de «colaboradores». No pueden hacer cosas como blandir un arma (y mucho menos usarla), requisar objetos o bienes, interrogar a nadie por su cuenta o efectuar cualquier tipo de pesquisa sin el concurso de la inspectora **Zourya Elkhad** y el agente **Qussim Dhatt**. Unos y otros están condenados a entenderse.

La Militsya habrá reservado a los agentes beszelíes alojamiento en el hotel Zhelvan, un establecimiento de categoría media situado en un distrito íntegro ulqomano a unos veinte minutos a pie del Pabellón Cópula. Para los desplazamientos entre el hotel y los distintos escenarios de la investigación (Bol Ye'an, la sede de la Militsya, los domicilios de los sospechosos y cualquier otro punto que la trama exija), la inspectora **Elkhad** y el agente **Dhatt** pasarán a buscarlos y a devolverlos en una furgoneta del cuerpo al comienzo y al final de cada jornada. No es exactamente un gesto de

hospitalidad: los agentes beszélies carecen de autorización para conducir en UI Qoma, y la Militsya prefiere en todo momento saber dónde están sus colaboradores.

De entrada, hay varios datos básicos de la investigación que, en caso de que los beszélies (por la razón que sea) aún no hayan llegado a conocer, serán facilitados por **Elkhad** y **Dhatt** en la primera conversación que mantengan con ellos, esto es, en la misma aduana del Pabellón Cópula:

- Que Mahalia Geary tenía nacionalidad canadiense.
- Que Mahalia Geary era una estudiante de doctorado que residía y trabajaba en UI Qoma, específicamente en el yacimiento de Bol Ye'an.
- Que Bol Ye'an es un sitio arqueológico de gran interés para UI Qoma debido a su antigüedad y a los artefactos tecnológicamente avanzados que se han encontrado allí, correspondientes a la civilización preclival.

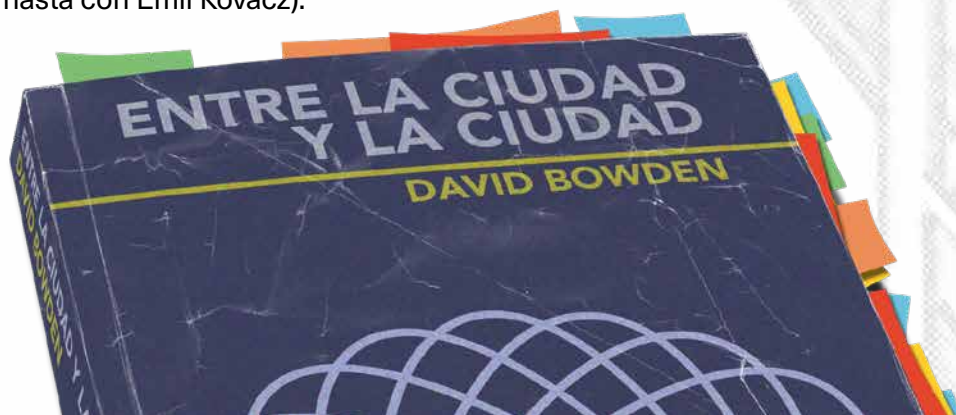
El apartamento de Mahalia Geary

El piso de Mahalia Geary aún está sin registrar. La mujer vivía sola. Aquí es donde la mataron: hay bastante sangre seca y moscas revoloteando por encima, a pesar de que el asesino trató de fregar el suelo precipitadamente, quizás para eliminar sus propias huellas. Una **tirada exitosa de Observación a dificultad 8** sirve para darse cuenta de que falta una alfombra. Probablemente sacaron el cuerpo en su interior. Un punto de guion podría servir para que algún anciano vecino hubiese llegado a ver a Mikhel Buric transportando la alfombra. El hombre podría ofrecer una descripción del matón, aunque esto no ayudaría a los PJ en estos momentos. Sí lo haría la primera vez que viesan a Buric, instante en el que recordarían automáticamente el testimonio del vecino (y, con un poco de suerte, conectarían a Buric con la Cámara Conjuntiva y hasta con Emil Kovác).

En el apartamento de Mahalia Geary hay un ejemplar de *Entre la ciudad y la ciudad* lleno de anotaciones. Está medio oculto en una de las estanterías, con el lomo pegado a la pared. Para descubrirlo hay que sacar una **tirada de Observación a dificultad 11**. Del análisis de las anotaciones se puede deducir que Mahalia se dio cuenta muy recientemente de que, en el fondo, el argumentario del Dr. Bowden no dejaba de ser una sandez elaborada: un despropósito ingenioso y atractivo, sí, pero paparrucha al fin y al cabo. Esto último requiere 16 horas de lectura completa y una **tirada de Información a dificultad 12 seguida de otra de Psicología a dificultad 13 (hay que sacar ambas)**.

Por último, una **tirada exitosa de Observación a dificultad 6** permite darse cuenta de que hay una pequeña caja de herramientas abierta sobre la encimera de la cocina. Dentro, un destornillador Phillips, un destornillador plano, varias llaves Allen sueltas, una cinta métrica enrollada con la carcasa arañada, una bovina de teflón blanco, unos alicates de punta fina ligeramente oxidados, una linterna pequeña, clavos y tornillos mezclados en una vieja bolsa de congelados, una llave inglesa, cinta aislante medio pegajosa, tacos de plástico de varios tamaños y una navaja multiusos con la hoja mellada. Si algún jugador pregunta por ello, no, no hay ningún martillo.

NOTA PARA EL DJ: El martillo que falta es el que Bowden utilizó para desfigurar el cadáver. Como el asesinato fue espontáneo, lo improvisó con lo que encontró a mano en la cocina de Mahalia. Después del crimen se lo llevó a su propio apartamento y lo arrojó subrepticamente por una ventana hacia la parte trasera de un oxidado buzón beszéli (donde sigue oculto; véase más adelante).



La pista de los unionistas ulqomanos

Los unionistas de Ul Qoma (entre ellos, Ardan Meshed, Velma Dhurüye y Rijon Kalmetz) tienen un espacio más o menos legal en la tercera planta de un edificio que alberga a varios sindicatos amarillos de la ciudad. La Militiya conoce su existencia y ubicación, de modo que los PJ pueden pasarse por allí o por el domicilio particular de cualquiera de los unionistas para interrogarlos. Con alguna que otra amenaza y una **tirada exitosa de Intimidación a dificultad 13**, los unionistas ulqomanos confesarán que conocían a Mahalia. Todos coincidirán en que la chica era simpática e inteligente, pero que realmente los utilizó para acceder a su biblioteca (que también cuenta con varios libros prohibidos), así como para sondearlos acerca de la «tercera ciudad». Su verdadero y único interés era Orciny, y al final quedó defraudada cuando comprobó que entre los unionistas no se creía en el mito. Por último, sospechan que fue Mahalia quien les sustrajo el único ejemplar que tenían de *Entre la ciudad y la ciudad*.



RIJON KALMETZ

Rijon Kalmetz es el hombre de la llamada anónima (**tirada de Oído a dificultad 12** para reconocerlo si los PJ hablan con él). Lo cierto es que Mahalia le gustaba mucho; él también le resultaba atractivo a ella. Una noche fueron a tomar algo y acabaron en la cama, aunque Kalmetz estaba bastante borracho y no tuvo una «actuación estelar». De Mahalia puede añadir que, hacia el final de su relación con la célula unionista (esto es, una semana antes de morir), estaba bastante desconcertada, incluso sombría:

«No sé, es como si ella hubiese esperado algo más de nosotros. Yo al principio me lo tomé a nivel personal, pero no, claro, no era eso. Ella pensaba que aquí encontraría pruebas de la existencia de Orciny, alguna pista... qué se yo. Al final, eso era lo único que le interesaba. Y al no hacerlo, en fin... fue como si se replanteara lo que ella misma creía. Se sentía engañada... pero no por nosotros. Aquí nadie la ha tratado mal nunca, justo al revés. Era todo un poco raro... como si la hubiesen traicionado. Después de eso dejó de pasarse por el local y de responder llamadas. Y tampoco respondió las mías».

El yacimiento de Bol Ye'an

Bol Ye'an es un yacimiento arqueológico en el que actualmente se están desenterrando auténticos tesoros materiales y tecnológicos de la civilización preclival. La excavación está dirigida por las universidades McGill de Montreal (Canadá) y Dassim de Ul Qoma, aunque los académicos y doctorandos que trabajan sobre el terreno pertenecen solo a la primera de ellas. El convenio firmado entre las dos instituciones otorga todo el protagonismo de la gestión técnica del yacimiento a la Universidad McGill, pero convierte a la Dassim en la única depositaria de los objetos hallados y por hallar. El yacimiento, que solo lleva un año en explotación, se ha convertido en la joya de la corona de la arqueología ulqomana; a día de hoy, se estima que apenas se ha excavado un 5 % de todo el conjunto. Aunque los artefactos descubiertos hasta el momento aún se están catalogando y restaurando, existe una gran expectación ante la posibilidad de estudiar científicamente la panoplia preclival bolye'aní y desarrollar todo tipo de aplicaciones y paten-

tes a partir de ella. Como es lógico, la excavación está vigilada tanto de día como de noche, tarea que corresponde a Tserof Halke, una empresa de seguridad privada contratada por la Universidad Dassim.

Para cuando los PJ se presenten en Bol Ye'an, todo el mundo estará ya al tanto de la muerte de Mahalia Geary y sus trágicas circunstancias. Hay una consternación general, aunque no por ello se ha dejado de trabajar. En Bol Ye'an los PJ tendrán ocasión de hablar con la Dra. Nancy Fairbanks, de la Universidad McGill (la académica canadiense que lidera la excavación), el polémico Dr. David Bowden (que tiene un secreto interés en averiguar el estado de las investigaciones de los policías), varios estudiantes de posgrado (los doctorandos Étienne Bouchard, Ottilia Reynolds, Awa Diouf, Jamal El Khoury, Noah Gendron... todos salvo Yolanda Rodríguez) y hasta seis guardias de seguridad de Tserof Halke (uno de ellos muy poco prudente: Sharik Elvan). Lo que cada uno de estos PNJ puede aportar a los PJ es relativamente distinto:



DRA. NANCY FAIRBANKS

LA DRA. NANCY FAIRBANKS.

La jefa del yacimiento tiene 56 años y ha sido galardonada con una Medalla Kenyon y un Premio Pomerance de Conservación Arqueológica. Es una mujer culta, brillante y segura de sí misma, pero no especialmente emotiva (aunque, como es obvio, la noticia del asesinato de Mahalia le ha impresionado bastante). En su carrera se ha especializado en la cultura material de la misteriosa civilización que existió en los tiempos previos al Clivaje. Para ella, Bol Ye'an es la demostración de lo que siempre ha sabido: que en la sociedad preclival floreció algún tipo de tecnología que el mundo contemporáneo aún no ha sido capaz de desarrollar. Respecto a Mahalia Geary, su opinión sobre ella resulta ambivalente: era una estudiante de posgrado con una inteligencia descomunal, pero se esforzaba menos de lo deseable y a menudo resultaba poco ortodoxa. Tenía sus propias prioridades de investigación, *«pájaros en la cabeza sobre Orciny que no le hacían ningún bien»*. Sospecha que participó en el proceso de selección de doctorandos de la McGill para trabajar en Bol Ye'an solo con el objetivo de poder conocer personalmente a David Bowden, y que *«una vez aquí debió de quedar francamente desilusionada, toda vez que el Dr. Bowden hace tiempo que renegó de la absurda mitología de Orciny»*. En general, la Dra. Fairbanks se lamenta de que Mahalia desaprovechara su talento. Varias veces habló con ella en este sentido, pero no tenían auténtica confianza. Acerca de su muerte, no se imagina quién ha podido hacerle algo así, aunque opina que *«Mahalia siempre tuvo ese lado punki que le hacía trasnochar más de lo debido y frecuentar gente muy por debajo de lo recomendable»*. Este rasgo de su personalidad, añadirá, ya lo advirtió cuando aún estaban en Montreal.



DR. DAVID BOWDEN

EL DR. DAVID BOWDEN.

El primer encuentro de los PJ con el Dr. David Bowden puede resultar especialmente interesante. Aunque no forma parte del equipo de excavación, Bowden se ofreció hace varios meses para colaborar con la doctora Fairbanks de manera desinteresada. No tiene acreditación oficial en Bol Ye'an; simplemente, *«echa una mano en los ratos libres»*. Figura en los registros de Tserof Halke como asesor externo, lo que le otorga acceso al recinto aunque no al laboratorio-depósito. Su verdadero trabajo consiste en dar clases de arqueología como profesor asociado en la Universidad Dassim (que, de hecho, codirige las excavaciones en Bol Ye'an). Por supuesto, toda esta información solo la pueden conseguir los PJ si realizan las preguntas apropiadas.

Por lo que respecta a Mahalia Geary, Bowden mentirá como un bellaco la mayor parte del tiempo (lo cual puede resultar evidente si los jugadores sacan una **tirada de Psicología a dificultad 16** pedida expresamente por ellos). El académico, que tiene doble nacionalidad ulqomano-estadounidense, afirma que Mahalia estaba obsesionada con Orciny y con él mismo y que se la intentó *«quitar de encima»* como pudo. Hace mucho que ha *«abjurado del mito de Orciny,*

una tesis de juventud que lo único que ha hecho por David Bowden ha sido truncar una carrera prometedora». Por último, pide el teléfono de los PJ por si recordase algo de interés más adelante, ya que mantuvo largas conversaciones con Mahalia y puede que en cualquier momento le venga a la cabeza algo importante de ellas.

LOS DOCTORANDOS DE LA UNIVERSIDAD MCGILL.

Los PJ hallarán a todos los estudiantes de posgrado visiblemente nerviosos, ya traten con ellos en grupo o de forma individual. A poco que se les pregunte, revelarán que no solo están afectados por la muerte de Mahalia Geary, sino por la desaparición de otra compañera más: Yolanda Rodriguez. En efecto, desde que se conoció la noticia del asesinato de Mahalia (lo que ha podido suceder hace uno o dos días, según el ritmo y el orden de las investigaciones de los PJ en Ul Qoma), Yolanda no da señales de vida. Esto significa que no responde a ninguna llamada ni parece estar en casa. Todos coinciden en señalar a Yolanda Rodriguez como la mejor amiga de Mahalia, y, tras la muerte violenta de esta, se temen lo peor. Aún no han confesado sus sospechas a nadie, y la Dra. Fairbanks todavía no se ha percatado de la ausencia de Yolanda en las excavaciones. Desde que se notificó la muerte de Mahalia, Fairbanks ha estado absorbida por los trámites con la McGill, la Militsya y la familia de la chica, y el caos administrativo ha enmascarado la ausencia de Yolanda durante estas primeras horas. No obstante, cada doctorando puede aportar una información algo diferente en caso de que se hable separada o directamente con ellos:

- **Étienne Bouchard.** Este auténtico ratón de biblioteca es un estudiante con uno de los mejores expedientes académicos de antropología y arqueología de la historia de la McGill. Viene de buena familia y viste de forma clásica. Es irónico, bajito y delgado. Nunca intercambió más de tres o cuatro frases seguidas con Mahalia; se sentía algo intimidado por ella, aunque no lo expresará de ese modo. Sobre Yolanda Rodriguez, puede aportar el dato de su procedencia, que es EE. UU. (a diferencia del resto de los doctorandos, que son de Canadá, en

concreto de Montreal, incluida Mahalia). A Bouchard no le gustan demasiado los «yankees»; como buen quebequés, tiende a usar un tono sarcástico cuando se refiere a los estadounidenses, en la tradición de ese humor nacional que contrapone la cortesía y el multiculturalismo canadienses frente al ruido, la arrogancia y el imperialismo cultural de los vecinos del sur.

- **Ottília Reynolds.** Se trata de la doctoranda más joven del grupo, una chica rubia extremadamente ordenada y trabajadora con un leve toque Asperger. Lleva camisetas de grupos de los 90 a los que nunca podrá ver en directo y cuenta con más de diez *piercings* entre las orejas y el rostro. Le hubiese gustado tener una relación más estrecha con Mahalia (admiraba su estilo), pero su timidez y la diferencia de edad lo hicieron imposible; eso, y el hecho de que Mahalia solo buscaba la compañía de Yolanda Rodríguez, con la que se entendía de maravilla. Puede añadir el dato de que a veces veía a Mahalia paseando sola por el parque del extremo superior del yacimiento. Nunca se atrevió a buscar su compañía activamente.
- **Awa Diouf.** Es una estudiante nacida en Ghana de origen humilde que se abrió paso gracias a su aguda inteligencia hasta alcanzar el programa de posgrado más prestigioso de la McGill. Es alegre y dicharachera, aunque ahora se la ve bastante sombría tanto por la muerte de Mahalia como por la desaparición de Yolanda. Sobre ellas, puede decir que tenían una gran amistad, *«pero nada más, no eran pareja ni se enrollaban ni nada de eso; a Yolanda le gustan los tíos... mucho»*. Awa afirma que se llevaba bien con ambas, sobre todo con Yolanda, porque Mahalia estaba obsesionada con el mito de Orciny y solo tenía la cabeza puesta en eso. Parecía que no le importaba nada más. Sabe que Mahalia hablaba a menudo con Bowden acerca de Orciny, aunque siempre lo hacía en privado, lejos de los demás. *«Era difícil ser buena amiga de Mahalia; ella no tenía interés en el resto del mundo. Si Yolanda y ella eran uña y carne es porque tenían amistad de antes, de Montreal. Dicen que en la facultad Mahalia era más sociable, aunque yo solo la conocía de vista. Qué desgracia...»*. Por último, Awa Diouf es, junto con

Noah Gendron, una de las pocas personas que está al tanto de la relación que existe entre Yolanda Rodríguez y el guardia de seguridad Sharik Elvan, aunque no se le ocurrirá decir nada sobre el tema salvo que se le pregunte por ello de algún modo (sencillamente, no le parece relevante).

- **Jamal El Khoury.** Este doctorando tiene la misma edad que Mahalia Geary (26 años). Conocía bien a la fallecida, ya que estudió con ella todos los años y compartieron laboratorio y prácticas de campo en varias ocasiones. Nunca tuvieron mucha afinidad, pero Jamal está al tanto de todo lo que se refiere a la obsesión de Mahalia con Orciny, sus conversaciones con Bowden en Ul Qoma y su estrecha amistad con Yolanda Rodríguez, una estadounidense que llegó a la McGill en el tercer curso y muy pronto hizo buenas migas con Mahalia. Jamal es el estudiante predilecto de la Dra. Fairbanks, incluso por delante de Bouchard; para él, la estancia en Bol Ye'an no es sino un trampolín para acceder a la docencia universitaria como profesor asociado, objetivo para el que cuenta con el respaldo y la complicidad de la Dra. Fairbanks.
- **Noah Gendron.** Este estudiante es un tipo rubio, atlético y bien parecido, algo pagado de sí mismo. Fue el último en ser seleccionado para el programa de excavaciones en Bol Ye'an. Es simpático, pero ahora está bastante asustado, sobre todo por la desaparición de Yolanda Rodríguez. En su momento trató de intimar con ella, pero esta se decantó por uno de los guardias ulqomanos que vigilan el enclave arqueológico (Sharik Elvan), lo que Noah se tomó *«con deportividad»*. Con Mahalia tenía buena relación, aunque *«estaba obsesionada con el rollo ese de Orciny; además, siempre te hacía sentir que había una especie de muro invisible entre ella y el resto del planeta. Salvo por Yolanda, le gustaba estar sola, dedicada a sus historias de fantasmas y esas paranoias»*. Aún le parece verla *«dando sus paseos por el parque del final del yacimiento... Hay que joderse; pobrecilla»*.



DOCTORANDOS
DE LA UNIVERSIDAD MCGILL

1. JAMAL EL KHOURY

2. OTILIA REYNOLDS

3. AWA DIOUF

4. ÉTIENNE BOUCHARD

5. NOAH GENDRON

6. YOLANDA RODRIGUEZ

7. MAHALIA GEARY

LOS GUARDIAS DE SEGURIDAD DE TSEROF HALKE.

Los guardias de seguridad no tienen casi nada que aportar a los PJ; ven a los arqueólogos extranjeros un poco como a bichos raros, pero también admiran su sofisticación y el modo abierto e informal que tienen de relacionarse entre sí. Pueden referir las dificultades de los doctorandos a la hora de *desver*, lo que varias veces los ha puesto bastante nerviosos, pero más allá de eso no saben nada de verdadero interés. La única excepción está representada por Sharik Elvan, el guardia más joven de todos, que puede llamar la atención de los PJ de varias maneras: bien por lo que puedan haber revelado Awa Diouf o Noah Gendron, bien por el propio comportamiento del guardia, que se muestra excesivamente interesado en el caso de la muerte de Mahalia Geary. Una **tirada exitosa de Psicología a dificultad 8** evidenciará que Sharik tiene algún tipo de interés oculto en el tema; parece que ansía conocer el móvil (e, idealmente, la identidad) de los asesinos de Mahalia para dar satisfacción a algún propósito personal. La razón es sencilla: tras enterarse de la muerte de su amiga, Yolanda Rodríguez ha entrado en pánico y ha pensado que ella es la siguiente a quien van a matar, por lo que ha decidido huir sin decirle nada a nadie... salvo a Sharik. El guardia está enamorado de la chica y la ha llevado a un piso en un bloque semiabandonado para que se oculte allí mientras deciden qué hacer. El piso pertenece a un tío suyo que lleva tres años fuera de la ciudad. Sharik conserva una llave y sabe que está vacío.

Lo cierto es que Mahalia reveló a Yolanda toda la verdad la mañana del día en que la mataron (véase el recuadro adjunto), por lo que la estadounidense ha decidido poner pies en polvorosa antes de que sea demasiado tarde. Su problema es que no sabe adónde ir: Estados Unidos no mantiene relaciones diplomáticas con Ul Qoma, por lo que para refugiarse en su embajada primero tendría que pasar a Beszel. Tampoco quiere pedir ayuda a la Dra. Fairbanks ni a sus compañeros de excavación, porque está paranoica y no se fía de nadie. Ahora mismo se halla invadida por un miedo paralizante.



SHARIK ELVAN

En cuanto los PJ empiecen a sospechar de Sharik y este se dé cuenta de ello, el guardia tratará de quitarse de en medio siempre que le resulte posible, e incluso puede que escape a la carrera (lo que daría pie a una persecución) o que haya que reducirlo antes de poder hacerle una sola pregunta. En cualquier caso, el interrogatorio a Sharik resultará siempre revelador: el joven no tiene habilidad para elaborar mentiras convincentes, mete la pata a la mínima y es obvio que conoce el paradero de Yolanda, a la que considera «su chica». No obstante, no confesará nada concreto ni indicará la dirección del piso de Tserdanel Vekü (véase más adelante) si no se le aplica presión física contundente, lo que significa sacar las **tiradas oportunas de tortura**. Aun así, solo revelará la ubicación de Tserdanel Vekü si los PJ le prometen que no van a dañar a Yolanda; además, les rogará que le dejen ir con ellos *«para que todo salga bien. ¡Por favor! Si Yolanda ve cómo le revientan la puerta y luego entran en tromba con un montón de armas, no sé qué es capaz de hacer... o hacerse. ¡Por favor, déjenme ir con ustedes! Les aseguro que no voy a intentar nada. ¡No la voy a cagar!»*.

NOTA PARA EL DJ: Sharik no es un criminal sino un joven enamorado que intenta proteger a alguien a quien ama. El DJ debe jugar su resistencia como lo que es: miedo auténtico, no lealtad a ninguna causa.

La verdad de Yolanda Rodriguez

Yolanda Rodriguez es uno de los pocos PNJ de esta historia que conoce el verdadero motivo de la muerte de Mahalia Geary. El resto son su asesino (el Dr. David Bowden) y los cooperantes y patrocinadores de este último (el político Emil Kováčz, su siniestro guardaespaldas —Mikhel Buric— y la ambiciosa directiva de la corporación estadounidense Sear & Core que es el auténtico cerebro de toda la trama —Frances Longhorn—).

Desde su llegada a Canadá para proseguir sus estudios de arqueología en la prestigiosa Universidad McGill, Yolanda Rodriguez estableció una sólida amistad con Mahalia Geary. No mucho después, Mahalia tuvo conocimiento del mito de Orciny; esta idea anclaría fuertemente en ella y le causaría una gran fascinación, así que cuando surgió la posibilidad de viajar a UI Qoma para trabajar en Bol Ye'an en el marco del programa de posgrado dirigido por la Dra. Fairbanks, no se lo pensó ni un segundo. No solo eso: convenció a su amiga Yolanda para que presentara también su solicitud. Tuvieron mucha suerte (o mejor, no la tuvieron en absoluto), y fueron seleccionadas por la Dra. Fairbanks.

Una vez en UI Qoma, Mahalia conoció al Dr. Bowden, que llevaba un tiempo merodeando por el yacimiento de Bol Ye'an para explorar la posibilidad de acceder a los tesoros tecnológicos preclivales que se empezaban a desenterrar allí. Bowden, un hombre sin escrúpulos de cuya carrera académica no puede esperar ya nada, está a sueldo de la corporación mecatrónica Sear & Core. Su único objetivo es sustraer los artefactos más prometedores y pasarlos a Beszel, donde Sear & Core tiene presencia (no así en UI Qoma, ya que EE. UU. rompió relaciones con el país hace tiempo y hoy son declarados enemigos).

En cuanto conoció a Mahalia, Bowden entendió que podía instrumentalizar el desmedido interés de la joven por Orciny para lograr que fuese ella la que robase los artefactos preclivales y se implicara en una peligrosa red de contrabando. El académico, que no forma parte de la plantilla oficial de la excavación, no tiene tarjeta de acceso al depósito donde se guardan los hallazgos del yacimiento, por lo que revitalizó la historia de que Orciny existía realmente; según Bowden, sus habitantes, «*los genuinos descendientes de la civilización preclival*», estaban aterrorizados ante la posibilidad de que sus reliquias pudieran ser utilizadas con «*viles propósitos*». Bowden se presentó a sí mismo como el interlocutor secreto de Orciny y prometió a Mahalia que, en caso de que le ayudara hasta el final, la presentaría personalmente en la «tercera ciudad», en donde él mismo sería su cicerone.

Inflamada por toda esta historia, que conectaba con sus anhelos más profundos, Mahalia cayó inicialmente en la trampa de Bowden. Este no necesitaba que ella sustrajese una gran cantidad de artefactos preclivales, sino unos pocos: aquellos de verdad relevantes desde un punto de vista tecnológico, en los que Sear & Core tiene especial interés. El *modus operandi* era el siguiente: Mahalia accedía al depósito con su tarjeta magnética, se hacía con el objeto solicitado por Bowden (que estaba sobre aviso) y luego se tomaba un «descanso» de la excavación para darse un paseo en solitario hasta el parque entramado que hay en el extremo superior del yacimiento. Allí dejaba caer el artefacto robado (envuelto en plástico de burbujas y papel de estraza) y lo empujaba con la punta del pie en el interior de un seto, siempre el mismo. Acto

seguido, volvía sobre sus pasos, sin saber nunca quién era el encargado de recoger el paquete, cosa que hacía Mikhel Buric. El guardia que custodia la puerta de acceso al parque nunca revisaba las mochilas del personal acreditado (no tenía por qué), y Mahalia tenía cuidado de llevar siempre consigo otros objetos personales que hacían que el paquete no destacara ni a la ida ni a la vuelta.

Mikhel Buric accedía al parque desde el lado beszéi y luego entregaba los paquetes a Kovács en la propia Beszéi, quien a su vez se encargaba de hacerlos llegar a Frances Longhorn. En resumen: el hecho de recoger artefactos de adscripción ulqomana para trasladarlos a Beszéi constituía, en cada entrega de Mahalia, una *brecha* flagrante. En total, Bowden y la corporación Sear & Core han logrado sustraer siete potentes artefactos preclivales de Bol Ye'an.

Sin embargo, Mahalia no era ninguna estúpida. Una nueva relectura acompañada de un profundo análisis de *Entre la ciudad y la ciudad* y su contraste con las conversaciones que ella misma mantenía con Bowden le hicieron darse cuenta de varias inconsistencias insuperables relativas al mito de Orciny. Sus sospechas se acrecentaron pocas semanas antes de morir, una jornada en la que Bowden se mostró particularmente contradictorio, lo que la empujó a investigar por su cuenta. Finalmente, se fijó en el patrón de desbloqueo del teléfono móvil de Bowden y luego lo invitó a su apartamento «a cenar y a lo que surja». Allí logró entretener a Bowden lo suficiente como para hacerse con su móvil y acceder a sus mensajes y correos electrónicos. Gracias a esto descubrió que Sear & Core, en colaboración con políticos corruptos como Emil Kovács, planea utilizar los artefactos preclivales robados para potenciar su división de I+D+i. Orciny no existía, era todo una ingeniosa invención, y Mahalia estaba siendo manipulada. En resumen: había sido la marioneta de Bowden.

Por desgracia para Mahalia, el académico la descubrió *in fraganti* mientras leía sus *mails*. Para silenciarla, la asesinó allí mismo, en el salón de su apartamento. La estranguló con sus propias manos y luego le destrozó la cara con un martillo. Acto seguido, llamó a Mikhel Buric para que se hiciese cargo de todo aquel desaguizado y salió de allí tras borrar sus huellas torpe pero eficazmente.

Con respecto a Yolanda Rodríguez, Mahalia le reveló toda la verdad la mañana del mismo día en que fue asesinada. La joven llevaba tiempo sospechando que Mahalia se traía algo entre manos; desconfiaba de sus paseos en solitario por el parque anexo al yacimiento, en los que nunca consentía compañía. Finalmente, la confrontó, y Mahalia lo confesó todo. Eran buenas amigas, pero aquella revelación puso en peligro a las dos. Cuando, horas después, Yolanda supo que Mahalia había sido asesinada ese mismo día, entró en pánico y se escondió con ayuda de Sharik Elvan. Hasta ahora...

NOTA PARA EL DJ: La Brecha tiene archivadas todas las entregas de Mahalia como «deuda pendiente» desde la quinta. Por más que el contrabando se hacía con sumo cuidado, La Brecha lo terminó por detectar. Si decidió no entrar en acción fue con el propósito de llegar a identificar a todos los implicados antes de cerrar la red. Las cuatro primeras entregas se realizaron con intervalos muy irregulares y los artefactos eran de tamaño reducido, lo que dificultó la detección del patrón. Fue la repetición sistemática del mismo seto, el mismo horario aproximado y el mismo tipo de paquete en la quinta entrega lo que activó los protocolos de reconocimiento de La Brecha. Si los PJ preguntan por todo esto durante el interrogatorio en las instalaciones de la organización (véase casi al final de la aventura), los miembros del tribunal pueden confirmarlo con la misma imperturbabilidad con que comentarían el tiempo.

En Bol Ye'an los PJ pueden llevar a cabo la inspección física del yacimiento. Si lo hacen, antes o después se darán cuenta de que engloba un hermoso parque que no forma parte de la zona de excavación. Este parque no queda lejos de la zona del yacimiento en la que se trabaja con mayor intensidad, desde la que es accesible por una puerta vigilada por un guardia de Tserof Halke. Lo más interesante es que el parque está entramado y habitualmente concurrido, por lo que en cualquier escena que transcurra en él, el DJ debe descartar los resultados de 5 o 6 en la **tirada de Clivaje** y repetirla hasta obtener un resultado de 1 a 4. En otras palabras: el nivel de tensión perceptiva en el parque nunca será inferior a Clivaje 4 (véase el apartado *Hacks de reglas*, al final de la aventura).

Al margen de todo lo anterior, en Bol Ye'an hay tres pequeñas casas prefabricadas y dos contenedores intermodales FEU reconvertidos en almacenes. En estos espacios los arqueólogos llevan a cabo multitud de actividades, desde reunirse y planificar el trabajo diario hasta acceder a la intranet de la Universidad McGill, cambiarse de ropa, almorzar a mediodía o, lo más importante, catalogar y guardar temporalmente los artefactos preclivales que se van desenterrando. En particular, una de las tres casas prefabricadas (la única que cuenta con gruesos barrotes en las ventanas) se ha convertido en el principal espacio de laboratorio y custodia de los hallazgos del yacimiento. Si los PJ acceden a su sala-depósito, que ocupa toda la mitad oriental del inmueble, observarán que está repleta de cómodas de clasificación que van de suelo a techo. Las cómodas se distribuyen alrededor de una gran mesa rectangular de madera de cedro sobre la que descansa una pila de ficheros y una terminal informática. Los ficheros contienen, en su forma analógica, los mismos datos que la computadora: el fondo o catálogo de los objetos extraídos hasta el momento en Bol Ye'an. A pesar de su provisionalidad, cada objeto cuenta con una ficha técnica bastante completa, que los PJ pueden llegar a entender con una **tirada de Cultura a dificultad 9**. Aquellos que la saquen, quedarán habilitados para cotejar los ficheros con el contenido real de las cómodas de clasificación, un trabajo que ha de ser declarado explícitamente por los jugadores y exige ocho horas de tiempo de juego divididas entre el

número de PJ que participen en él. Pasado ese tiempo, los jugadores habrán de sacar **dos tiradas, una de Información a dificultad 8 y otra de Observación a dificultad 12 (ambas, susceptibles de combinación o llevarse a cabo mediante ayudas)**. Aquel PJ que tenga éxito en las dos tiradas se dará cuenta de que faltan hasta siete artefactos preclivales en el depósito, los cuales han sido sustituidos por objetos análogos en cuanto a tamaño, forma y color. Los artefactos desaparecidos son los siguientes:

- **Matriz de ilación segmentada.** Una placa de cerámica negra grabada con minuciosos surcos en espiral e incrustada con filamentos de cobre muy fino. Su patrón recuerda a circuitos impresos. La Dra. Fairbanks especula con que podía servir como interfaz analógica para procesar datos acústicos o climáticos.
 - INTERÉS DE BOWDEN: la precisión geométrica de la matriz fascinará a los analistas de Sear & Core, que pueden ver en ella una clave para desarrollar sensores pasivos de nueva generación, inspirados en tecnologías no digitales.
 - SUSTITUCIÓN DE MAHALIA: un posavasos de cerámica negra de unos quince centímetros de diámetro, con dibujos geométricos de color cobre que recuerdan a ciertos patrones ornamentales de Oriente Próximo.
- **Vasija de crisol bipolar.** Un recipiente simétrico de vidrio opaco con una doble cámara interior separada por una delgada pared de mica natural. Al verter líquidos distintos en cada compartimento, se genera una leve reacción electrostática. En palabras de la Dra. Fairbanks, *«el artefacto sugiere algún tipo de conocimiento protoelectroquímico y debe ser estudiado a conciencia. Solicitaré un permiso especial a la Universidad Dassim para que podamos enviar esta joya al laboratorio central de la McGill»*.
 - INTERÉS DE BOWDEN: Sear & Core podría investigar el potencial de la vasija de crisol como modelo ancestral de baterías orgánicas biodegradables.
 - SUSTITUCIÓN DE MAHALIA: una vela de vidrio de doble mecha, de las que se encuentran fácilmente en las tiendas de decoración de UI Qoma.

- **Sello de compresión ilitánica.** Un pequeño cilindro de basalto, grabado con inscripciones preclivales que solo se hacen visibles bajo presión y temperatura controladas. La Dra. Fairbanks estima que podría tratarse tanto de un dispositivo con el que realizar comunicaciones secretas como de un juguete.
 - INTERÉS DE BOWDEN: el mecanismo de «*activación condicional*» del sello, como lo califica la Dra. Fairbanks, puede despertar el interés del departamento de seguridad criptográfica de Sear & Core, que exploraría su adaptación a sistemas de codificación térmica.
 - SUSTITUCIÓN DE MAHALIA: un tubito de bálsamo labial con un envase que asemeja piedra pulida, marca Olivia Andersson.
- **Anillo de resonancia mnemónica.** Una sortija de una aleación aparentemente desconocida con microperforaciones internas que producen un zumbido casi inaudible para el oído humano. La Dra. Fairbanks fantasea con que el artefacto podía inducir estados alterados de conciencia o facilitar la retención de información en quienes lo portaban.
 - INTERÉS DE BOWDEN: Sear & Core puede mostrar mucho interés en estudiar el anillo como base para futuras tecnologías de neuroestimulación *contactless*.
 - SUSTITUCIÓN DE MAHALIA: un anillo de titanio ultrapulido liso y mate (del tipo que se compra como alianza moderna). La pieza es pesada para su tamaño y presenta un diseño minimalista y masculino.
- **Fragmento de lente convexa en ónix gris.** Aunque dañado, este fragmento conserva una curvatura muy peculiar, así como trazas de un recubrimiento que parece orgánico. No hay precedentes similares en el registro preclival.
 - INTERÉS DE BOWDEN: el equipo de fotónica de Sear & Core podría estimar que este fragmento forme parte de algún sistema de concentración de luz para propósitos energéticos o rituales, con posibles aplicaciones en microóptica adaptable. De hecho, es lo mismo que la Dra. Fairbanks ha dejado anotado en la ficha del artefacto.
 - SUSTITUCIÓN DE MAHALIA: un trozo astillado y ahumado de una lupa antigua.
- **Tiras de codificación de Zhalur.** Finísimas láminas de metal ultraflexible grabadas con una elegante secuencia de puntos y trazos y enrolladas después en una especie de cápsulas de asta de ciervo maral.
 - INTERÉS DE BOWDEN: aunque pasarán años antes de que el código pueda ser descifrado (y quizás no lo sea nunca), su regularidad sugiere un lenguaje extraordinariamente estructurado. Sear & Core podría estudiar similitudes entre el código y los algoritmos compresivos naturales, todo con vistas a revolucionar el almacenamiento físico de datos.
 - SUSTITUCIÓN DE MAHALIA: una regla de laboratorio de acero dúctil inoxidable con 0,2 mm. de grosor grabada con marcas enigmáticas en vez de números y enrollada dentro de un pequeño estuche de plástico de color hueso.
- **Estela de vibración de base plana.** Se trata de una losa pulida de unos 40 cms. de lado que reacciona al contacto con ciertos materiales generando patrones vibratorios casi imperceptibles. La Dra. Fairbanks sospecha que servía como plataforma comunicativa o incluso como detector de presencia.
 - INTERÉS DE BOWDEN: la mecánica *cua-sipiezoeléctrica* de la estela podría hacer que Sear & Core alumbrara la hipótesis de un precedente ancestral de interfaz háptica no eléctrica, ideal para entornos sin infraestructura.
 - SUSTITUCIÓN DE MAHALIA: una pequeña bandeja de horno de cerámica que ha sido vitrificada por la propia Mahalia. Es lisa, rectangular y fría al tacto, con un color que oscila entre el marfil apagado y el gris lunar.

Por último, hay que recordar que el acceso a la casa que hace las veces de laboratorio y depósito temporal del yacimiento está restringido al personal debidamente acreditado. Este recibe una tarjeta magnética distinta cada lunes, pues el código de entrada caduca a los siete días. El personal acreditado está compuesto por la Dra. Fairbanks, el conjunto de los doctores y dos profesores titulares de la Universidad Dassim, los catedráticos Veymir Halqaz y Davor Inshur (aunque estos raramente hacen acto de presencia en Bol Ye'an ni son importantes para la trama de la aventura). Como ya

se ha mencionado, el Dr. Bowden no dispone de tarjeta magnética porque es un colaborador «desinteresado», por más que la Dra. Fairbanks agradezca su trabajo sobre el terreno.

El apartamento de Yolanda Rodriguez

Puede que los PJ tengan interés en registrar el apartamento de Yolanda Rodriguez, aunque en él no hallarán nada de verdadero interés (salvo que el DJ estime lo contrario). Una simple inspección ocular basta para darse cuenta de que la chica ha recogido sus cosas a toda prisa y ha abandonado el piso a la carrera. También hay ropa y zapatos que ha preferido dejar en el piso, así como un táper de *shilmet u branz* casero sobre la mesa de la cocina con pinta de haber estado descongelándose (ahora puede que ya esté echado a perder). El *shilmet u branz* es un estofado especiado de cordero con berenjenas ahumadas y queso fresco fermentado, típico de UI Qoma; nada que una estadounidense joven sea capaz de cocinar ni por asomo. Además, si los PJ sacan una **tirada de Observación a dificultad 9** descubrirán un champú anticaspa masculino en el baño. Todo sugiere que Yolanda mantenía una relación con un ulqomano que paraba en su casa de vez en cuando e incluso le preparaba comida (por supuesto, se trata de Sharik Elvan).

Análisis de las cámaras del sistema de vigilancia urbana

Las calles de UI Qoma cuentan con un sistema de videovigilancia bastante completo, por lo que los agentes de la Militsya pueden sugerir explícitamente su visionado. No obstante, los análisis de localizaciones concretas han de ser propuestos por los jugadores: hay muchas cosas que se pueden investigar a partir de las cámaras del sistema de vigilancia urbana, y los jugadores habrán de especificar exactamente qué es lo que buscan. Una aclaración necesaria respecto a las cámaras ubicadas en Bol Ye'an es que, por más que el yacimiento se halle custodiado por una empresa de seguridad privada (Tserof Halke), su condición de instalación arqueológica de primer nivel obliga a dicha empresa, en virtud de la legislación ulqomana sobre patrimonio cultural, a integrar

su sistema de vigilancia en la red centralizada de la Militsya. En la práctica, esto significa que los agentes acceden a las grabaciones del yacimiento con la misma facilidad operativa que a cualquier otra cámara urbana, sin necesidad de orden judicial ni de coordinación directa con Tserof Halke. Esta integración es bien conocida y aceptada por la empresa, pues se trata de una condición imprescindible del contrato de gestión del enclave, y también por los académicos extranjeros, que saben de ella aunque prefieren no pensar demasiado en sus implicaciones.

Hay dos formas de que el análisis de las cámaras del sistema de vigilancia urbana resulte provechoso. La primera es gastar un punto de guion con el que determinar que los PJ han tenido mucha suerte y la instalación de las cámaras en ese punto es justo la idónea para registrar lo que se desea descubrir, sin necesidad de tiradas (el uso del punto de guion debe ocurrírsele al jugador, eso sí). La segunda forma es sacar una **triple tirada base de análisis para examinar con éxito las imágenes de la localización: Información a dificultad 16, Mecánica a dificultad 13 y Observación a dificultad 20**. Estas tiradas pueden ser realizadas por distintos PJ trabajando conjuntamente, aunque en este caso no podrán ayudarse (esto es, prestarse dados) ya que cada uno estará haciendo algo diferente. Sin embargo, terceros PJ sí pueden combinar las acciones y otorgar un +2 a alguna de las tiradas.

NOTA PARA EL DJ: Siempre que los PJ visionen grabaciones de cámaras ubicadas en espacios entramados, el DJ debe aplicar el procedimiento descrito en el subapartado *El sector de parque entramado de Bol Ye'an* (véase un poco más adelante). Este consiste en preguntar a cada jugador por separado si su PJ *desvé* o no los elementos de la otra ciudad presentes en la grabación antes de revelar el contenido completo de las imágenes. Las consecuencias en uno y otro caso resultarán diametralmente opuestas. Este principio es general y se aplica a cualquier grabación de cualquier espacio entramado. En las grabaciones de espacios íntegros no hay nada que *desver*, por lo que el procedimiento no es necesario.

La desaparición del Dr. Bowden y su cadena de llamadas

Más o menos a esta altura de la historia, y siempre que los PJ hayan tenido una primera entrevista con él, David Bowden desaparece sin dejar rastro. El académico se acaba de enterar de la huida de Yolanda Rodríguez, de manera que alberga fuertes sospechas de que Mahalia le pudo poner al corriente de todo antes de morir (como así fue). Alarmado ante este fleco suelto, Bowden contacta con Mikhel Buric y además decide cambiar de estrategia y replicar el movimiento de Yolanda, como si él mismo también estuviese en riesgo. Acto seguido, esperará unas cuantas horas antes de llamar a alguno de los PJ y «confesarle» que no ha sido franco con ellos en lo que se refiere a Orciny. Su objetivo no es otro que servirse de los PJ para localizar a Yolanda y darle a Mikhel Buric una oportunidad para acabar con ella.

En su primera llamada a los PJ, que tendrá lugar una vez la Dra. Fairbanks comunique a los PJ que Bowden no responde a sus mensajes ni da señales de vida, dirá lo siguiente: *«Soy Bowden. ¡Aquí Bowden! Escúcheme atentamente, porque nuestras vidas penden de un hilo. Mire: Orciny y su gente existen. ¡Claro que existen! Yo lo sé. Mahalia también lo sabía, pero era terca como una mula. Traté de que comprendiera el riesgo devastador que afrontaba continuando por esa vía. Orciny no se anda con chiquitas, y por eso hace años que me negué a seguir profundizando en su estudio. Pero por supuesto que existe. ¡Vaya que sí! Y ahora yo también estoy condenado, y esa chica, por supuesto, Yolanda, la mejor amiga de Mahalia. ¡Tienen que encontrarla y sacarnos a los dos de UI Qoma! No hablen con nadie de nada, ni siquiera con Yolanda; sencillamente, SÁQUENNOS DE UNA MALDITA VEZ. No confíen en nadie. No tienen ni la más remota idea de hasta dónde llegan los tentáculos de Orciny. Yo les iré llamando cuando pueda, en intervalos tan regulares como me sea posible. En cuanto tengan a Yolanda, vayan al Pabellón Cópula y trataré de juntarme con ustedes allí mismo para pasar a Beszel. ¡NO SE VAYAN SIN MÍ, POR DIOS!».*

La primera llamada del Dr. Bowden se cortará inesperadamente, dejando a los PJ sin posibilidad de interrogarlo ni localizar su posición. El académico realizará una segunda y, eventualmente, tercera llamadas cuando el DJ estime oportuno, siempre con el objetivo de saber si los PJ ya han encontrado a Yolanda Rodríguez. Lo ideal es que la segunda llamada se produzca en cuanto los PJ den con la chica, pero si esto se demora mucho puede haber una o incluso más llamadas entre medias, con un Bowden cada vez más acuciante y desesperado. Ni que decir tiene que todo es un paripé de Bowden, y si algún jugador saca una **tirada de Psicología a dificultad 16 (Aplomo de Bowden)**, podría darse cuenta de que está fingiendo. La tirada, eso sí, ha de solicitarse de forma explícita por parte del jugador.

También existe la posibilidad de que las investigaciones de los PJ sean tan rápidas que estos den con Yolanda Rodríguez antes de que se pueda conocer siquiera la noticia de la desaparición de Bowden. En este caso, la primera (y única) llamada del académico se producirá en cuanto los PJ hablen con Yolanda. Recordemos que el objetivo de Bowden es encontrarse con los policías en el Pabellón Cópula para que Mikhel Buric pueda disparar a distancia contra la chica, lo que pasaría fácilmente por un supuesto atentado de Orciny. No obstante, si los PJ no transigen con la petición de Yolanda de sacarla de UI Qoma (véase más adelante), Bowden usará cualquier buen argumento para tratar de quedar con todos en algún lugar lo suficientemente abierto, en el que Buric cuente con una buena línea de tiro. El DJ debe tener muy presente que Bowden se está jugando el todo por el todo y es un individuo extremadamente audaz, taimado y persuasivo, y lo debe interpretar como tal.

Los análisis de localizaciones de interés disponibles en el sistema de videovigilancia de UI Qoma son los siguientes:

IDENTIFICACIÓN Y RASTREO DE LA WARTBURG 48K EN LA ADUANA.

Si a los jugadores se les ocurre investigar el paso de la furgoneta y sacan la **triple tirada base** de análisis o invierten el punto de guion, los PJ observarán cómo el vehículo cruza la aduana del Pabellón Cópula desde Beszel hacia UI Qoma el día exacto en el que se descubrió el cuerpo de Mahalia Geary. Unas horas después hace lo mismo, solo que a la inversa (es decir, de UI Qoma a Beszel). Un **éxito crítico en una tirada adicional de Observación** servirá para descifrar el rostro del conductor, un hombre rubio y corpulento, y habilitará a los PJ para realizar la **tirada con la que reconocer a Mikhel Buric, la de Memoria a dificultad 11** indicada anteriormente, en el recuadro de texto *Primer vistazo (no consciente) a Mikhel Buric* (aunque solo los PJ que hayan visto al guardaespaldas en la Cámara Conjuntiva). El rastro de la Wartburg 48K por UI Qoma se pierde indefectiblemente pasados unos cinco minutos de tráfico rodado, salvo que los PJ recurran a las cámaras cercanas al apartamento de Mahalia (véase a continuación).

EL APARTAMENTO DE MAHALIA GEARY.

El análisis de esta localización permite descubrir dos cosas:

- Con un **éxito crítico en una tirada adicional de Observación** se puede ver al Dr. Bowden llegando al apartamento la noche del día anterior al que apareció el cuerpo de Mahalia en Droskán Erova. Es él, no hay duda. En un momento dado, Bowden pasa más o menos cerca de una farola que le ilumina un poco el rostro. Lo que no se aprecia bien es cuándo sale; tal vez sea una sombra que se aleja con cuidado y se pierde por un callejón unos 50 minutos después.
- La furgoneta blanca: es fácil de identificar, aparcada frente al bloque de apartamentos de Mahalia en la tarde del día en el que se halló su cadáver. También se puede ver,

poco después, cómo un tipo rubio vestido con una chaqueta ulqomana sobre ropa que parece más beszelí introduce una voluminosa alfombra en el cajón de carga; unos minutos más tarde, el individuo emerge de la Wartburg con esa misma alfombra (aunque bastante menos gruesa) y la arroja a un contenedor de basura que tiene cerca tras cerciorarse de que no hay ni un alma en la calle. Aquí, de forma parecida al apartado anterior, una **tirada de Observación adicional, esta a dificultad 10**, habilitará a los PJ para que realicen la tirada con la que reconocer a Mikhel Buric (la de **Memoria a dificultad 11**), con la diferencia de que en este caso no se exige sacar ningún éxito crítico.

LA CASA DEL LABORATORIO Y DEPÓSITO DE ARTEFACTOS DE BOL YE'AN.

Existe una cámara que apunta oportuna y directamente a la puerta de acceso al edificio en el que se custodian los hallazgos de las excavaciones. La grabación recoge multitud de entradas y salidas de la Dra. Fairbanks y los doctorandos, pero nadie más. Todos acceden con una tarjeta magnética. En este caso, la **triple tirada base** de análisis sirve para descubrir a una Mahalia Geary algo nerviosa que sale con una mochila de aspecto ordinario. Solo una **tirada adicional de Observación a dificultad 14** permite advertir que la lleva más cargada de lo habitual y que la cierra con más cuidado del que cabría esperar de alguien que simplemente va a darse un paseo.



MIKHEL BURIC

EL SECTOR DE PARQUE ENTRAMADO DE BOL YE'AN.

Las cámaras recogen el momento preciso en el que Mahalia se aproxima a un seto y realiza un movimiento que puede resultar sospechoso. Sacar una **tirada adicional de Observación a dificultad 12** revelará que la joven deja caer un objeto con mucha discreción que luego empuja levemente con la punta del pie. Después de eso regresa al yacimiento a toda prisa, sin mirar atrás. Minutos más tarde, un tipo rubio y fornido se acerca al mismo seto y recoge lo que Mahalia ha dejado ahí, que parece ser un pequeño paquete. De nuevo, una **tirada de Observación adicional a dificultad 10** habilitará a los PJ para que realicen la tirada

con la que reconocer a Mikhel Buric, aquí con ropas íntegramente beszelíes (**Memoria a dificultad 11**). Si los PJ insisten con las grabaciones en lugar de conformarse con el primer registro de Mahalia y además invierten cuatro horas de tiempo adicional, descubrirán que la chica y el tipo rubio aparecen haciendo lo mismo hasta en seis ocasiones más. Lo que de verdad resulta alarmante de todo ello es que el hombre recoge conscientemente artefactos de adscripción ulqomana para trasladarlos a Beszel, lo que parece constituir contrabando puro y el comienzo de una *brecha* de enorme gravedad.

NOTA PARA EL DJ: Es muy importante tener en cuenta que en el parque las cámaras son ulqomanas y registran un espacio entramado y que todos los PJ se encuentran en UI Qoma cuando visionan las grabaciones. Por tanto, todos los agentes están obligados a *desver* los elementos beszelíes que aparezcan en las imágenes, entre ellos a Buric. Mahalia, en cambio, es legítimamente visible para todos sin incurrir en *brecha* alguna.

Esto exige que, antes de describir a los jugadores el contenido de las grabaciones del parque, el DJ pregunte a cada uno por separado, en privado a ser posible, si su PJ *desvé* o no mientras visiona las imágenes. Esta decisión es individual e irrevocable: quien decida no *desver* observará a Buric y obtendrá información crucial, pero cometerá una *brecha*; quien opte por *desver* no verá a Buric ni será responsable de infracción alguna, pero tampoco dispondrá de esa vital información. Ningún PJ puede saber a ciencia cierta qué han decidido los demás salvo que alguno acuse recibo de ello de forma visible.

De acuerdo con lo que se estipula en el *hack Vulneración del desver*, el PJ que decida no *desver* deberá superar una **tirada de Simulación a dificultad 14** para no llamar la atención por lo que está observando. Si la pasa, habrá descubierto a Buric sin delatarse. Por el contrario, si falla la tirada reaccionará de forma evidente y la *brecha* cometida será susceptible de identificación. El DJ tirará entonces **1D** en secreto: con un resultado de 1 a 3, La Brecha habrá detectado al PJ y quizás actúe de inmediato; con un resultado de 4 a 6, la infracción habrá pasado desapercibida por el momento (aunque el DJ puede recuperarla como consecuencia narrativa más adelante, si así lo desea).

En el caso de que un PJ decida *desver* pero sea testigo de la reacción de un compañero (es decir, si otro de los jugadores falla su tirada de Simulación), y solo si el DJ está aplicando también el *hack* de *Deuda perceptiva*, el testigo deberá superar una **tirada de Simulación a dificultad 10** para no acusar recibo de lo que ha comprendido. Si la supera, absorberá el impacto sin delatarse. Si la falla, acumulará deuda perceptiva según el *hack* correspondiente (véase el apartado pertinente, a continuación de la aventura).

La situación más interesante es la que se produce cuando distintos PJ han tomado decisiones distintas: unos saben lo que saben y no pueden decirlo sin caer en una *brecha*; otros no saben nada pero quizás tampoco se han comprometido de ninguna manera. El DJ no debería resolver esta tensión por los jugadores.

MOVIMIENTOS DEL DR. DAVID BOWDEN.

Al margen de la posibilidad de ver a David Bowden llegar al apartamento de Mahalia Geary, y siempre que a los jugadores se les ocurra analizar las localizaciones pertinentes, los PJ podrían descubrir lo siguiente:

- Sacar la **triple tirada base** al analizar los movimientos generales en el yacimiento de Bol Ye'an, incluso aunque no se esté buscando nada que tenga que ver con Bowden, permite observar un buen número de conversaciones entre el académico y Mahalia. Se los ve apartarse del resto del grupo con una naturalidad tal vez estudiada, alejarse hacia los márgenes del yacimiento o hacia el parque anexo y hablar durante periodos que van de los diez minutos hasta casi una hora. A veces Mahalia gesticula y toma notas, mientras que Bowden habla con la calma de quien lleva mucho tiempo explicando algo que conoce perfectamente. Una **tirada adicional de Psicología a dificultad 12 (Aplomo de la joven asesinada)** revela una notable complicidad de Mahalia con el autor de *Entre la ciudad y la ciudad*.
- Un análisis de las cámaras instaladas en la zona de consignas del Pabellón Cópula (algo que puede ser muy difícil que se le ocurra a los jugadores, pero que es posible) puede revelar al Dr. Bowden depositando una bolsa de viaje en una de las taquillas pocos días antes del asesinato de Mahalia. Las consignas del Pabellón están bajo jurisdicción de la Cámara Conjuntiva y no de la Militsya, por lo que acceder físicamente a su contenido exige el gasto de un nuevo punto de guion para justificar el modo en el que se hace (contacto directo en la Cámara, duplicado de la llave obtenido por medios creativos, etc.). Si los PJ lo consiguen, encontrarán el portátil de Bowden, una cantidad considerable de dinero en efectivo y una maleta de viaje preparada. El portátil contiene los mismos intercambios de correos electrónicos con Frances Longhorn y Emil Kováčz que La Brecha puede recuperar mediante *hackeo*, por lo que sirve como vía alternativa para obtener esa información sin depender del interrogatorio en las

instalaciones de la organización (véase más adelante). Esto también explica que, cuando Bowden llama a los PJ para quedar en el Pabellón Cópula, uno de sus objetivos no declarados es recoger su bolsa antes de salir del país. Los PJ capaces de descubrir la consigna con antelación pueden descubrir toda la verdad, anticiparse al traicionero movimiento de Bowden y hasta usarlo a su favor.

EL APARTAMENTO DE YOLANDA RODRIGUEZ.

Aquí los PJ pueden descubrir cómo Yolanda sale de su edificio con Sharik Elvan y suben juntos a un autobús. Luego entran en un tranvía y realizan un trasbordo. Seguir su rastro resulta relativamente fácil, ya que en la red de transporte público hay más cámaras. Yolanda parece aterrorizada y mira a todas partes con nerviosismo (**tirada de Psicología a dificultad 12** para percatarse de ello). Sharik trata de reconfortarla en varias ocasiones. Al salir del tranvía cogen un último autobús, que les lleva a Tserdanel Vekü, un barrio marginal de Ul Qoma. Allí entran en un depauperado bloque de apartamentos en el que algunas ventanas están condenadas y un par de ellas revela incendios pasados.

El piso de Bowden en Ul Qoma

El piso del Dr. Bowden no reviste nada de interés salvo porque cuenta con una ventana traslúcida en lugar de transparente en la pared posterior de una habitación habilitada como despacho. Se trata de una de esas ventanas que se instalan para iluminar el interior de una vivienda, pero a través de la cual no se suele mirar porque al otro lado se extiende un sector muy entramado de ambas ciudades. Si algún PJ tiene la idea de abrir la ventana y echar un vistazo, es decir, si se arriesga a vulnerar el *desver* y saca una **tirada de Simulación a dificultad 14 y luego otra de Observación a dificultad 15** (véase el apartado *Hacks de reglas*, al final de aventura), descubrirá el martillo con el que se destruyó el rostro de Mahalia, del que Bowden se deshizo arrojándolo por aquí en plena noche. El martillo cayó justo detrás de un oxidado buzón beszéli, que es donde sigue yaciendo.

Por desgracia, los PJ no podrán revelar tan fenomenal hallazgo, porque hacerlo constituiría una *brecha*. Por lo demás, Bowden ha tenido buen cuidado de no dejar pruebas incriminatorias en su piso, y su portátil no se encuentra en su domicilio: como ya se ha explicado, lo tiene guardado en una consigna numerada de la planta baja del Pabellón Cópula, junto con una cantidad considerable de dinero en efectivo y una maleta lista para abandonar UI Qoma en cuanto las cosas se tuerzan del todo.

NOTA PARA EL DJ: Arrojar un objeto desde UI Qoma para que caiga junto a un buzón beszéli puede considerarse una *brecha*. Bowden lo hizo de madrugada, en una zona con nula presencia de testigos, y tuvo la precaución de no mirar hacia ningún lado antes de lanzar el martillo. La Brecha no lo detectó. No todas las *brechas* se detectan.

El rescate de Yolanda Rodriguez

La estadounidense se encuentra en la tercera planta de un bloque marginal de Tserdanel Vekü y está bastante aterrada. Abrir la puerta del piso en el que se esconde exige contar con algún tipo de ganzúa y sacar una **tirada de Mecánica a dificultad 8**, aunque también se puede tirar abajo con una **tirada exitosa de Fuerza bruta a dificultad 20**. Si Sharik Elvan está dentro del apartamento (cosa poco probable), defenderá a Yolanda con todo lo que tenga; de lo contrario, la chica hace un amago de resistencia física pero muy pronto se viene abajo, en especial si los PJ entran en compañía de Sharik. En este último caso, los PJ podrían abrir la puerta del piso con la propia llave del guardia de seguridad (que, como es obvio, cuenta con una).

La escena puede resultar algo complicada de gestionar para los PJ, sobre todo al principio. Yolanda es presa del pánico y desconfía profundamente de todo el mundo (salvo de Sharik). Se la puede tranquilizar con una **tirada de Conversación a dificultad 12**, pero solo si los PJ emplean argumentos cabales. Cuando la situación se calma, Yolanda puede confesar que Mahalia sustraía artefactos preclivales del depósito de Bol Ye'an, pero niega cualquier

cosa que tenga que ver con Orciny. Repite una y otra vez que ahora la quieren matar, «*al igual que han hecho con Mahalia*». Esta pensó en un principio que Orciny era real y que estaba siendo contactada por sus habitantes, «*pero era más inteligente que ellos y al final descubrió la verdad: la estaban utilizando. Y yo sospecho por qué*». En este punto, Yolanda se niega a añadir nada más si no la llevan a Beszel, donde se ubica la embajada de Estados Unidos. La legación de su país es el único sitio en el que ahora mismo se puede sentir segura. Reniega de UI Qoma y teme terriblemente a los asesinos de Mahalia. Nada de lo que puedan hacer o decir los PJ le hará cambiar de opinión: hasta que no se vea en Beszel no dirá ni una palabra más. Es su único seguro de vida. Si los policías tratan de hacerle ver la dificultad de sacar también de UI Qoma a Sharik, Yolanda, para sorpresa del propio joven, no tendrá ningún problema en separarse de él. Si alguien le pregunta, dirá algo parecido a «*Siempre supe que era temporal. Él también lo sabe, aunque no quiera admitirlo*». Lo afirma sin crueldad y sin mirar a Sharik ni una sola vez. Su prioridad está más que clara: llegar a la embajada de Estados Unidos cuanto antes y acabar con toda esta pesadilla.

Posibilidades con Yolanda Rodriguez

Una vez que los PJ se hacen con Yolanda Rodriguez, se abren ante ellos distintas opciones. Es muy probable que el DJ tenga que improvisar en mayor o menor medida en esta parte final de la aventura. A continuación, se desarrollan algunas de esas posibilidades a modo de guía:

QUE LOS PJ HAGAN CASO A YOLANDA Y TRATEN DE PASARLA A BESZÉL A TRAVÉS DE UN ABARROTADO PABELLÓN CÓPULA.

En este supuesto, el Dr. Bowden hará acto de presencia mientras los personajes avanzan por una de las filas de la aduana. Su supuesto propósito es escapar también de UI Qoma. El académico va medio embozado con un fular rojo y continúa simulando una clara paranoia respecto a Orciny. Yolanda Rodriguez abre la marcha junto a un PJ y

en principio no se percata de la presencia de Bowden. Realmente, lo que este hace es marcar la posición de Yolanda y llamar la atención de Mikhel Buric para que acabe con ella (por lo que es importante que el DJ y los jugadores determinen antes la posición de cada PJ en la fila por la que avanzan).

Para que el DJ pueda preparar la escena adecuadamente, conviene saber que Buric ha accedido al Pabellón con antelación portando credenciales de supervisor de protocolo falsificadas a través de los contactos de Kovács en la Cámara Conjuntiva. Estas le han permitido introducir un fusil desmontado y tomar posición en una de las pasarelas de supervisión internas del edificio, un nivel intermedio construido en la franja donde se tocan el sector *beszéli* y el *ulqomano* del Pabellón: una zona de adscripción perceptiva deliberadamente difusa.

El grupo de PJ junto con Yolanda y Bowden avanza por la zona *ulqomana* de tránsito del Pabellón Cópula. Buric está a punto de disparar desde la pasarela de supervisión que separa ambas mitades de la construcción y, al retroceder, cruzará a la sección *beszéli*.

Todo tiene que suceder de forma muy rápida y confusa: de repente, se escuchan dos detonaciones, una detrás de otra. El primer disparo impacta directamente en el PJ que está más cerca de Yolanda y le causa 15 puntos de daño directo. El segundo revienta la cara de la chica, que muere de inmediato (**tirada de pánico de 3D**). El francotirador ha disparado desde alguna pasarela interior del edificio, sin que sea posible determinar con certeza desde qué sector, y acto seguido se escapa corriendo. No está claro si ahora se encuentra en la parte de *Beszel* del Pabellón Cópula o en la de *UI Qoma*. La muchedumbre corre en todas direcciones y ofrece cobertura al asesino.

Los PJ deben elegir: o disparan al francotirador ahora mismo o se les escapará. Darle exige superar una **dificultad de 24 puntos (Agilidad de Buric + 10 por estar rodeado de multitud de personas, que computan como si estuviesen combinando su defensa pasiva hasta el máximo posible)**. Le den o no, el mero hecho de disparar a Buric significa que los PJ cometen una *brecha*, pues,

aunque no lo puedan saber con certeza en un momento tan caótico, el guardaespaldas de Kovács acaba de pasar a *Beszel*.

QUE LOS PJ NO HAGAN CASO A YOLANDA PERO EL DR. BOWDEN CONSIGA ENCONTRARSE CON LOS PJ Y LA CHICA EN OTRO LUGAR.

Esta segunda localización, sea la que sea, debe ser una en la que Mikhel Buric pueda abrir fuego contra Yolanda, con similar resultado final que el punto anterior. En este caso, Bowden no se acercará al grupo para no ser identificado por la joven doctoranda (que sospecha fuertemente de él, ya que fue quien inflamó las fantasías de Mahalia respecto de *Orciny*); en su lugar, Bowden estará apostado junto con Buric ofreciéndole las indicaciones precisas.

QUE LOS PJ NO HAGAN CASO A YOLANDA Y ADEMÁS SE LA LLEVEN AL CUARTEL DE LA MILITSYA O LA MANTENGAN BAJO CUSTODIA EN UN LUGAR SEGURO.

En este supuesto, el Dr. Bowden ya no tiene capacidad de acción y se resigna a huir. Cualquier esperanza que albergara de seguir viviendo en *UI Qoma* dando clases en la Universidad *Dassim* se esfuma del todo. El académico comunica a Buric que el dispositivo que han montado debe cancelarse y ambos se encuentran en el Pabellón Cópula para pasar a *Beszel* y dirigirse ahí a la sede de *Sear & Core*, en donde la ejecutiva de la corporación (*Frances Longhorn*) cuenta con un helicóptero listo para sacar a Bowden del país rumbo a los Estados Unidos. El académico logrará escapar salvo que el DJ desee forzar otro desenlace, pero es muy posible que en los días posteriores, y gracias al testimonio de Yolanda Rodríguez (que habrá salvado la vida) se emita una orden internacional de busca y captura contra el Dr. David Bowden. No obstante, nada de esto tendría por qué suceder si unos PJ avispados son capaces de tenderle antes algún tipo de trampa.

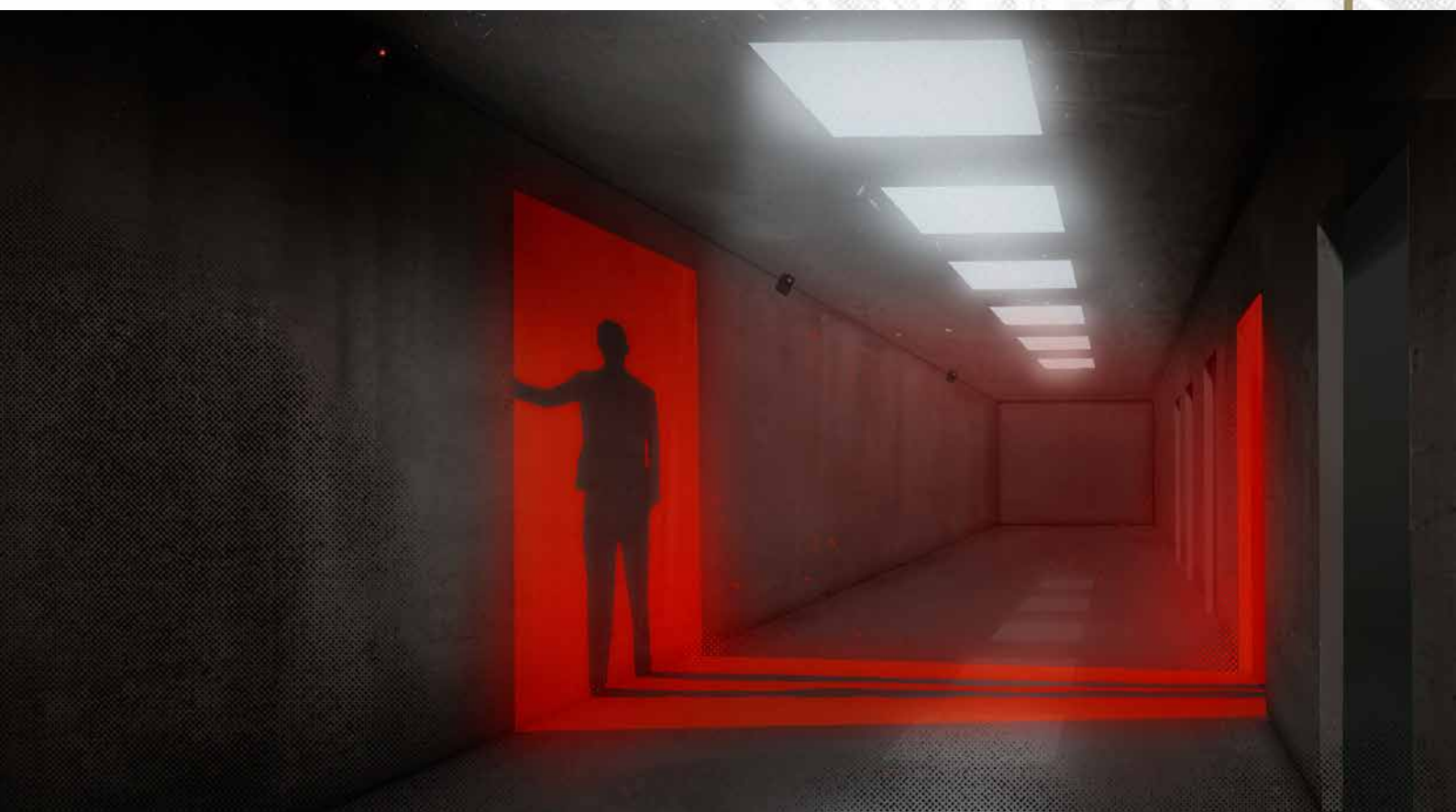
La intervención de La Brecha

La Brecha interviene de inmediato si algún PJ dispara en el interior del Pabellón Cópula. En este caso, todos los PJ que puedan percibir la llegada de sus efectivos deberán enfrentarse a una **tirada de pánico de 3D**, que asciende a **5D** si La Brecha actúa directamente contra alguno de ellos (véase el *hack Pánico ante La Brecha*). A partir de ahí, el PJ infractor será neutralizado tal y como se describe en el párrafo siguiente: si se resiste, recibirá impactos de dardo tranquilizante antes de poder hacer nada; si no, será desarmado e introducido en la parte trasera de una furgoneta blindada. El destino es el mismo en cualquier caso, las instalaciones secretas de La Brecha..

Por otro lado, si los PJ han descubierto las flagrantes brechas que suponen las entregas de paquetes de Mahalia Geary a Mikhel Buric en el parque anexo a Bol Ye'an, pueden decidir ocultarlo para proseguir con su investigación ellos mismos o, por el contrario, ideárselas para justificar su conocimiento de los hechos de alguna manera no comprometedora e informar a sus superiores para que La Brecha tome cartas en el asunto. Hagan lo que hagan, en unas cuantas horas (o cuando al DJ le parezca oportuno) también serán secuestrados por

efectivos de La Brecha. Estos aparecen de improviso y acorralan a los PJ donde sea que estén. Si los PJ se resisten, recibirán impactos de algo muy parecido a dardos tranquilizantes antes de que puedan hacer nada (aunque, si lo desea y usa, el DJ también podría implementar las mecánicas incluidas en el *hack Huir de La Brecha*). Todo se volverá negro; cuando despierten, lo harán ya en las instalaciones secretas de La Brecha (véase a continuación). Si no se resisten, serán desarmados e introducidos en la parte trasera de una furgoneta blindada sin ventanas. La furgoneta carece de distintivos, pero su color gris mate, rotundo y opresivo, es bien conocido por todos los habitantes de Beszel y Ul Qoma que, empavorecidos, *desven* de inmediato cualquier cosa que tenga que ver con La Brecha.

Las instalaciones secretas de La Brecha son descomunales. Se ubican bajo tierra y resultan angustiosas para aquel que no está habituado a ellas. Se trata de un colosal laberinto, húmedo y silencioso, cuyo diseño obedece a una lógica brutalmente precisa. Los pasillos son largos y asfixiantes, sin referencias espaciales; el aire está recorrido por un zumbido persistente, una vibración de fondo que nace de ge-



neradores ocultos y hace temblar las vísceras con cada paso. Las paredes, de un gris mate casi enfermizo, están cubiertas de sensores, cámaras y conductos ciegos. Cada sala (de reunión, de vigilancia, de interrogatorios, de confinamiento) se aísla mediante gruesas puertas dobles, pesadas como tumbas. Los accesos se abren mediante la activación de protocolos alfanuméricos en un idioma híbrido, lo que induce a pensar en un origen común para el besz y el ilitano. Por supuesto, no hay relojes ni ventanas de ninguna clase; solo una pálida luz blanca que jamás parpadea. Quien nunca ha estado aquí antes, siente cómo la noción misma de identidad se disuelve: el tiempo se dobla, el yo parece fragmentarse y el aire se torna denso, casi tangible, como si no estuviera hecho para pulmones humanos. La experiencia puede resultar aterradora. Es un lugar para desaparecer sin dejar huella... o para aparecer, por fin, despojado de toda pertenencia y cualquier pasado.

Para el DJ conviene saber que estas instalaciones subterráneas tienen varias entradas y salidas repartidas por ambas ciudades, todas ellas *desvistas* con la misma automaticidad con que se *desvé* cualquier otro elemento de La Brecha. El gris mate de sus accesos, la neutralidad absoluta de su señalización y el condicionamiento social de generaciones y generaciones de habitantes de las dos ciudades hacen que nadie los señale ni los mencione. Los agentes de La Brecha siguen un protocolo estricto de entrada y salida por los mismos accesos registrados en cada ocasión, exactamente igual que los técnicos de mantenimiento que trabajan en las redes subterráneas ordinarias, lo que garantiza la estabilidad de su adscripción ontológica y evita cualquier anomalía perceptiva derivada del tránsito subterráneo. Esto es, precisamente, lo que hay de verdad en la creencia popular de que La Brecha no actúa bajo tierra: sus agentes no patrullan las redes subterráneas ni intervienen en ellas como lo hacen en superficie, sino que las utilizan exclusivamente como infraestructura de acceso a sus instalaciones, siempre mediante puntos fijos y registrados que anulan la aleatoriedad propia del subsuelo. La diferencia es que esos accesos no figuran en ningún registro público, y que nadie en Beszel ni en Ul Qoma ha intentado nunca averiguar dónde están. O si alguien lo ha intentado, no ha tenido ocasión de contarlos.

El caso del asesinato de Mahalia Geary ha suscitado el interés de La Brecha por su posible relación con Orciny, un mito que siempre ha inquietado a la organización. La Brecha lleva días investigando por su cuenta, y algunos de sus miembros tienen auténtico miedo de que la existencia de la «tercera ciudad» sea real. Ciertos mandos creen que Mahalia contactó efectivamente con Orciny, pero tienen algunas dudas al respecto; los únicos que pueden disiparlas son, para su desgracia, los PJ.

El «interlocutor» de los PJ en las instalaciones secretas de La Brecha es una especie de tribunal formado por tres mujeres (que se presentan como «D32», «M74» y «T06») y dos hombres («J41» y «Q22»). La escena se desarrolla en una sala de interrogatorios para grupos, estancia de unos siete metros de largo por cinco de ancho, con techo bajo y rectangular. Las paredes son de un material opaco, gris plomo, que ni absorbe ni refleja del todo la luz. No hay ventanas ni señales de ventilación visibles, aunque el aire se mantiene a una temperatura constante, levemente baja. La iluminación cae desde una franja continua en el techo, una línea de luz blanca que recorre la sala de lado a lado, sin parpadeos ni origen identificable. En el centro se yergue una gran mesa ovalada de superficie negra mate, sólida, con bordes suavemente curvados pero sin brillo, anclada al suelo. A su alrededor hay cinco sillas rígidas, todas iguales, alineadas con precisión enfermiza, sin respaldos acolchados ni apoyabrazos (es decir, diseñadas para mantener la espalda erguida y los pies plantados en el suelo). En las paredes no hay espejos, pero sí cuatro placas negras empotradas, cada una del tamaño de una pantalla pequeña, apagadas o en modo de vigilancia pasiva. La acústica está calibrada al milímetro: cada susurro se oye con total nitidez, pero los sonidos no rebotan. No se percibe eco ni, como es obvio, ningún rumor del mundo exterior. Un dispositivo de grabación permanece encendido en el centro de la mesa: una esfera negra y brillante que cada ciertos segundos pulsa con una luz tenue. No hay papeles, cables ni nada que pueda usarse como distracción.

D32, J41, M74, Q22 y T06 quieren saberlo absolutamente todo del caso de Mahalia Geary, en especial cualquier evidencia que los PJ puedan tener de la existencia de Orciny o el modo de contactar con ella. Si los PJ colaboran

y cuentan la verdad, se mostrarán aliviados de que Orciny siga siendo un simple mito (**tirada de Psicología a dificultad 13** para darse cuenta de ello). Ese alivio no es para nada visible en ningún gesto amplio: más bien, es la fracción de segundo en que D32 cierra los ojos antes de responder, o el modo en que Q22 apoya las manos sobre la mesa, como si se liberara de un gran peso. El DJ debe jugarlo con la máxima contención para que los jugadores lo detecten solo si prestan atención de verdad y sacan la tirada.

Además, y como la investigación de los PJ realmente no habrá concluido aún, La Brecha puede colaborar con ellos y poner a su disposición herramientas tecnológicas mucho más sofisticadas que las de UI Qoma, no digamos ya las de Beszel. Si los PJ lo solicitan (o al menos ponen al tribunal sobre la pista de ello), los ordenadores de La Brecha son perfectamente capaces de *hackear* la cuenta de correo del Dr. Bowden, cosa que los PJ observarán en directo. Aunque Bowden ha borrado ya todos sus *mails*, estos son recuperados sin problema por M74. Si en ese momento los PJ ya tienen en su poder el portátil de Bowden (véase el apartado *Análisis de las cámaras del sistema de vigilancia urbana*), pueden entregárselo directamente al tribunal en lugar de esperar el *hackeo* remoto, lo que acelera el proceso. En cualquiera de los dos casos, una vez recuperados los correos, la cadena de evidencias es la misma: los intercambios con Frances Longhorn y Emil Kovács revelan toda la verdad sobre Sear & Core, el listado de artefactos robados de Bol Ye'an y el papel de Kovács como intermediario en la Cámara Conjuntiva. Si los PJ entregan el portátil físicamente, los agentes del tribunal reaccionan con una discreción que apenas logra disimular su valoración positiva: T06 realiza una breve inclinación de cabeza y, para los jugadores que saquen una **tirada de Psicología a dificultad 11**, queda claro que la capacidad investigadora del grupo de PJ acaba de ser registrada y evaluada de forma muy favorable.

Después de eso, ya solo queda desplazarse a toda prisa hasta la sede de Sear & Core en Beszel, donde puede tener lugar una épica escena final. En ella, los PJ serán provistos de pistolas especiales con balas de punta hueca de gran calibre (doble daño de lo normal: 14 + PER). La Brecha dejará que los PJ solucionen el asunto por sí mismos, lo que les permite

evaluar a los policías como futuros miembros de la organización (aunque esto, como es lógico, aún no lo pueden saber los PJ).

NOTA PARA EL DJ: La cadena de correos electrónicos de Bowden implica a Kovács de manera inequívoca, así que La Brecha podría estar actuando sobre él en paralelo a la escena final sin informar a los PJ del resultado. Si estos preguntasen, la respuesta oficial sería que el caso está «*en manos de la Cámara Conjuntiva*»; la extraoficial, que Kovács no ha vuelto a dar señales de vida. Su destino podría quedar abierto como gancho de una futura aventura.

Un desenlace en Sear & Core

Para trasladar a los PJ hasta Beszel, La Brecha los escolta directamente a través del Pabellón Cópula. No hay método más rápido ni ontológicamente más seguro, y desde luego que la organización no necesita explicar a los funcionarios de turno por qué cinco policías cruzan la frontera con escolta gris.

La sede de Sear & Core en Beszel ocupa los cinco últimos pisos de un edificio de cristal tintado que resulta llamativo incluso para los estándares de la cada vez más americanizada zona financiera de la ciudad. En la azotea, un helipuerto privado acoge un AW101 VVIP con el depósito cargado de combustible y los rotores ya en caliente (un aparato de gran porte, de doce metros de longitud, capaz de transportar a una veintena de personas): alguien sabía que esta noche iba a ser necesario salir rápido.

El Dr. Bowden y Mikhel Buric acaban de llegar al helipuerto y están intercambiando algunas palabras con Frances Longhorn, a la que escoltan seis guardias corporativos. Longhorn tiene cincuenta y tantos años, lleva el cabello gris cortado y peinado con una precisión que cuesta dinero y viste de un modo que en Beszel resulta incongruente: ropa de corte internacional, exclusiva y de buen gusto, que en otro contexto podría pasar por la de una embajadora pero que aquí, en una azotea con un helicóptero al fondo y seis hombres armados a los lados, tiene el efecto de un uniforme. No



FRANCES LONGHORN

porque lo sea, sino porque Frances Longhorn lleva tanto tiempo tomando decisiones que su presencia física ha adquirido esa cualidad específica de quienes no necesitan levantar la voz para que nadie olvide quién manda.

82

Es la primera vez que los PJ ven a Longhorn en persona, pero si han seguido el rastro de los correos electrónicos hasta el final, ya saben que fue ella quien diseñó la operación de Bol Ye'an desde el principio, quien negoció los términos con Kovács y quien tomó la decisión, cuando Mahalia Geary se convirtió en un problema, de no intervenir directamente. Bowden actuó por su cuenta esa noche. Longhorn nunca se lo ha reprochado, pero tampoco se lo ha agradecido.

Aquellos PJ que se quieran acercar a hurtadillas y saquen una **tirada de Sigilo a dificultad 16 (Perspicacia más alta, que es la de Bowden)** podrán aproximarse lo suficiente como para sorprender a sus adversarios; sin embargo, con que falle la tirada un solo jugador, el grupo entero será descubierto. Si esto sucede, tanto Buric como los seis guardias corporativos sacarán sus armas y apuntarán a los PJ, aunque no dispararán de entrada.

En este punto, Longhorn tratará de razonar con los policías con la misma entonación con que se negocia un contrato difícil: sin hostilidad ni urgencia visible. No considera que los PJ constituyan un peligro real para ella; más

bien los considera un imprevisto logístico, que es exactamente el tipo de problema que lleva treinta años resolviendo. *«Es mejor dejar las cosas como están y no arruinar las inversiones estadounidenses en Beszel, ¿no creen?»*. Puede prometer que no se volverán a tocar los yacimientos preclivales y que Emil Kovács velará por las carreras profesionales de los PJ, pero no piensa hacer nada más, y lo dice con la cordialidad de quien ofrece un trato justo. Para Longhorn, los PJ no son nadie con autoridad real para detenerla: las implicaciones económicas y geopolíticas de hacerlo quedan muy por encima de unos agentes de la ley, ella lo sabe y ellos también deberían saberlo. *«¿De verdad desean arriesgar todo lo que tienen para hacer justicia? Por favor, no se comporten como si fuesen estúpidos»*. Lo dice sin desprecio, casi con amabilidad. Eso es lo más inquietante.

Ni Longhorn ni Bowden se van a entregar, y confían en el sentido común de los PJ para evitar lo que la ejecutiva llamaría, con su particular sentido del eufemismo, *«un conflicto de proporciones absurdas»*. Ahora son los PJ los que deben tomar una decisión.

Independientemente del desenlace final de la escena, ya sea tras un duro combate o mediante una negociación a cara de perro, cuando todo haya terminado los agentes de La Brecha volverán a hacer acto de presencia. En realidad, nunca se han ido, y reaparecen en este momento para reclutar a los PJ. La última imagen de la aventura podría ser la de T06 sonriendo levemente a los PJ y diciéndoles lo siguiente:

«Buen trabajo, ex-agentes. Realmente admirable.

Y ahora, por fin, sabrán cómo se nutre aquello que todo el mundo teme: bienvenidos a La Brecha».

NOTA PARA EL DJ: Si el combate se tuerce y los villanos escapan en el helicóptero antes de que los PJ puedan impedirlo, La Brecha hace acto de presencia igualmente al final de la escena. Su discurso, eso sí, cambia de tono: en lugar de «*Buen trabajo*», T06 dice algo como «*Interesante. Han sobrevivido*». El reclutamiento se produce de todos modos (La Brecha rara vez desaprovecha a alguien que ha llegado tan lejos y sigue en pie), aunque las condiciones pueden ser distintas, a discreción del DJ. Los artefactos y los fugados son, a partir de ese momento, un problema internacional.

Si la campaña continúa

Para Beszel y Ul Qoma, los PJ habrán desaparecido. Sus expedientes seguirán abiertos en la BDV o en la Militsya, sus pertenencias continuarán colgadas en sus apartamentos y sus teléfonos se mantendrán presuntamente operativos y registrados a sus nombres. En suma: nadie recibirá nunca una explicación. Sus compañeros, sus familias y sus superiores aprenderán a no preguntarse adónde fueron, de la misma manera que siempre han aprendido a no preguntarse nada sobre La Brecha. Ese aprendizaje es rápido y silencioso, como todos los que importan en este mundo. También es trágico.

Lo que los PJ ganan a cambio es ver. Ya no *desvén* nada ni a nadie. Se mueven por ambas ciudades con libertad perceptiva completa, cruzan sin papeles y sin aduana, operan desde las instalaciones subterráneas y visten el gris mate que todo el mundo ignora por condicionamiento. Esa libertad tiene un precio que nadie les explica al principio: un desasosiego mental. Ver las dos ciudades a la vez, sin el filtro del *desver*, sin la coartada de la costumbre adquirida, revela hasta qué punto el mundo que uno creía habitar era solo la mitad de algo, y esa revelación no se puede deshacer. Los agentes de La Brecha se rompen, si es que se rompen, por haber visto demasiado y no poder fingir que no ven. Además, los PJ conocerán los miedos internos de la organización, sus jerarquías y sus puntos ciegos. Sabrán que La Brecha no es omnisciente, ni mucho menos. Eso, en este mundo, es quizás el secreto más peligroso de todos.

Ahora serán los PJ quienes harán desaparecer a otros. El DJ que quiera continuar con los mismos PJ tiene aquí su motor: unos agentes que comenzaron investigando un asesinato y terminaron convirtiéndose en miembros de la fuerza que garantiza que ciertos asesinatos nunca se investiguen.

No hace falta ninguna mecánica alternativa: la incomodidad existencial es más que suficiente.



Estadísticas de PNJ



HABITANTE DE BESZÉL ESTÁNDAR

CAR	DES	FUE	INT	PER
0	+2	+3	+3	+2

COMBATE

Puñetazo poco preciso (1D+2); daño 2.

Atletismo (DES)	♦
Fuerza bruta (FUE)	♦♦
Lucha (DES)	♦
Puntería (PER)	♦

Agilidad	5
Aplomo	8
Perspicacia	10

Salud	20
Resistencia Física	9
Iniciativa	5



HABITANTE DE UL QOMA ESTÁNDAR

CAR	DES	FUE	INT	PER
+3	+1	+2	+2	+2

COMBATE

Puñetazo nervioso (1D+1); daño 2.

Atletismo (DES)	♦♦
Fuerza bruta (FUE)	♦
Lucha (DES)	♦
Puntería (PER)	♦

Agilidad	7
Aplomo	10
Perspicacia	9

Salud	19
Resistencia Física	10
Iniciativa	3



AGENTE DE POLICÍA DE CUALQUIERA DE LAS DOS CIUDADES

CAR	DES	FUE	INT	PER
+2	+3	+4	+2	+3

COMBATE

Ataque de lucha marcial beszéli o pahlavani ulqomano (2D+3); daño 4.
Porra o defensa extensible (2D+3); daño 7.

Atletismo (DES)	♦♦
Fuerza bruta (FUE)	♦♦
Lucha (DES)	♦♦
Puntería (PER)	♦♦

Agilidad	9
Aplomo	9
Perspicacia	10

Salud	22
Resistencia Física	8
Iniciativa	5

NOTA: Los agentes de policía solo pueden ser intimidados o convencidos de algo que vaya contra el ordenamiento jurídico de su ciudad si el PJ obtiene un crítico en su tirada.



UNIONISTA ESTÁNDAR (BESZÉLÍ O ULQOMANO)

CAR	DES	FUE	INT	PER
+4	+1	+1	+4	+4

COMBATE

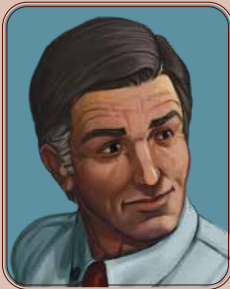
Patada seca (2D+1); daño 1.

Arma improvisada: botella/silla/tubo de hierro (2D+1); daño 4.

Atletismo (DES)	♦♦
Fuerza bruta (FUE)	♦♦
Lucha (DES)	♦♦
Puntería (PER)	♦

Agilidad	7
Aplomo	13
Perspiciacia	13

Salud	18
Resistencia Física	11
Iniciativa	5



EMIL KOVÁ CZ

Político del Partido Nacional Unificado

CAR	DES	FUE	INT	PER
+6	+2	+1	+4	+4

COMBATE

Empujón desesperado (1D+2); daño 1.

Pistola SIG Sauer P365 (2D+4); daño 11.

Atletismo (DES)	♦♦
Fuerza bruta (FUE)	♦
Lucha (DES)	♦
Puntería (PER)	♦♦

Agilidad	8
Aplomo	15
Perspiciacia	13

Salud	18
Resistencia Física	11
Iniciativa	6



MIKHEL BURIC

Guardaespalda de Emil Kovács y asesino a sueldo

CAR	DES	FUE	INT	PER
+2	+5	+6	0	+4

COMBATE

Puñetazo con puño americano (3D+5); daño 5.

Glock 19 Gen 4 9mm (3D+4); daño 11.

Fusil Unique Alpine TPG-3 A2 en configuración corta (3D+4), daño 15.

Atletismo (DES)	♦♦♦
Fuerza bruta (FUE)	♦♦♦
Lucha (DES)	♦♦♦
Puntería (PER)	♦♦♦

Agilidad	14
Aplomo	7
Perspiciacia	9

Salud	26
Resistencia Física	6
Iniciativa	5

NOTA: Buric solo puede ser intimidado o convencido de algo que vaya contra las órdenes o los intereses de Kovács si el PJ obtiene un crítico en su tirada.



DRA. NANCY FAIRBANKS

Directora de la prospección arqueológica de Bol Ye'an

CAR	DES	FUE	INT	PER
+3	+2	0	+6	+4

COMBATE

No.

Atletismo (DES)	♦
Fuerza bruta (FUE)	♦
Lucha (DES)	♦
Puntería (PER)	♦

Agilidad	5
Aplomo	14
Perspiciacia	15

Salud	16
Resistencia Física	12
Iniciativa	8



SHARIK ELVAN

Guardia de seguridad de Bol Ye'an
con un peligroso secreto

CAR	DES	FUE	INT	PER
+3	+3	+4	0	+1

COMBATE

Golpe pahlavani (2D+3); daño 4.

Arma contundente improvisada (2D+3); daño 7.

NOTA: Elvan solo puede ser intimidado o convencido para que desvele el paradero de Yolanda Rodriguez si el PJ obtiene un crítico en su tirada.

Atletismo (DES)	◆◆◆
Fuerza bruta (FUE)	◆◆
Lucha (DES)	◆◆
Puntería (PER)	◆

Agilidad	12
Aplomo	8
Perspiciacia	6

Salud	24
Resistencia Física	8
Iniciativa	3



YOLANDA RODRIGUEZ

Doctoranda estadounidense y
amiga de Mahalia Geary

CAR	DES	FUE	INT	PER
+2	+2	+1	+5	+2

COMBATE

No.

Atletismo (DES)	◆
Fuerza bruta (FUE)	◆
Lucha (DES)	◆
Puntería (PER)	◆

Agilidad	5
Aplomo	12
Perspiciacia	12

Salud	16
Resistencia Física	11
Iniciativa	7



ESTUDIANTE Y ARQUEÓLOGO EXTRANJERO DE BOL YE'AN ESTÁNDAR

CAR	DES	FUE	INT	PER
+1	+2	+2	+4	+2

COMBATE

No.

Atletismo (DES)	◆◆
Fuerza bruta (FUE)	◆
Lucha (DES)	◆
Puntería (PER)	◆

Agilidad	8
Aplomo	10
Perspiciacia	11

Salud	20
Resistencia Física	10
Iniciativa	6



DAVID BOWDEN

Académico fracasado y corrupto

CAR	DES	FUE	INT	PER
+4	+2	+2	+7	+4

COMBATE

Cabezazo justo antes de salir corriendo
(2D+2); daño 2.

Arma contundente improvisada (2D+2); daño 5.

Atletismo (DES)	◆◆
Fuerza bruta (FUE)	◆◆
Lucha (DES)	◆◆
Puntería (PER)	◆

Agilidad	8
Aplomo	16
Perspiciacia	16

Salud	19
Resistencia Física	10
Iniciativa	9



FRANCES LONGHORN

Alta ejecutiva de la corporación
Sear & Core

CAR	DES	FUE	INT	PER
+4	+2	+2	+5	+4

COMBATE

Bofetada enérgica que cruza la cara
(2D+2); daño 2.

Pistola Smith & Wesson M&P Shield .380 ACP
(2D+4); daño 11.

Atletismo (DES)	♦♦
Fuerza bruta (FUE)	♦♦
Lucha (DES)	♦♦
Puntería (PER)	♦♦

Agilidad	8
Aplomo	14
Perspicacia	14

Salud	20
Resistencia Física	10
Iniciativa	7



GUARDIA CORPORATIVO DE SEAR & CORE

CAR	DES	FUE	INT	PER
+1	+5	+6	+1	+4

COMBATE

Golpe de defensa personal MCMAP – USMC
(3D+5); daño 5.

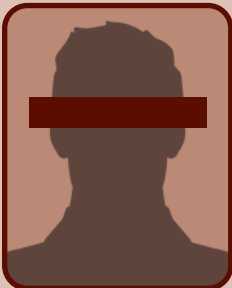
Pistola Heckler & Koch USP .45 ACP
(3D+4); daño 11.

Atletismo (DES)	♦♦♦
Fuerza bruta (FUE)	♦♦♦
Lucha (DES)	♦♦♦
Puntería (PER)	♦♦♦

Agilidad	14
Aplomo	7
Perspicacia	10

Salud	27
Resistencia Física	6
Iniciativa	6

NOTA: Estos guardias corporativos solo pueden ser intimidados o convencidos de algo que vaya contra las órdenes o los intereses de Frances Longhorn y Sear & Core si el PJ obtiene un crítico en su tirada.



AGENTE DE LA BRECHA ESTÁNDAR

CAR	DES	FUE	INT	PER
+2	+5	+4	+4	+6

COMBATE

Técnica de reducción (3D+5 vs. Agilidad de la víctima + 3); daño 4 + presa.

Dardo tranquilizante (3D+5); daño 4 + inconsciencia inmediata si el objetivo no supera una tirada de Fuerza bruta a dificultad 20 durante tres turnos consecutivos.

Pistola reglamentaria propia de La Brecha, Veltran VC-4 (3D+5); daño 13.

Atletismo (DES)	♦♦♦
Fuerza bruta (FUE)	♦♦
Lucha (DES)	♦♦♦
Puntería (PER)	♦♦♦

Agilidad	14
Aplomo	11
Perspicacia	15

Salud	24
Resistencia Física	8
Iniciativa	9

NOTA: Estos agentes solo pueden ser intimidados o convencidos de algo que vaya contra las órdenes o los intereses de La Brecha si el PJ obtiene un crítico en su tirada.



la reconoc

la **BDV** en el
saría de dis
tratada con

Toda

hot, puede no ser ex

ANEXOS

Hacks de reglas

Los *hacks* que se presentan a continuación son las extensiones mecánicas del Clivaje, es decir, un conjunto de reglas diseñado para traducir en términos de juego algunas de las tensiones más características del mundo de Beszel y UI Qoma. Esto incluye desde la presión constante del *desver* hasta las consecuencias de saber demasiado o de percibir lo que no se debería haber percibido. Todos los *hacks* han sido diseñados para ser coherentes con las mecánicas de Ysystem y reforzar al mismo tiempo el tono procedimental, moralmente incómodo y perceptivamente exigente que define a esta ambientación.

Sin embargo, ninguna modificación o adición de reglas es obligatoria. El DJ debe considerar cada *hack* por separado como una herramienta que puede incorporar o descartar en función de sus preferencias personales, el ritmo que quiera imprimir a sus sesiones y el tipo de historia que tenga en mente. No es lo mismo una campaña larga con tiempo para desarrollar toda la complejidad del *entramamiento* que un *one-shot* en el que la fluidez narrativa es quizás lo prioritario. Puede ser recomendable empezar con los *hacks* básicos o más sencillos (la tirada de Clivaje, la vulneración del *desver*, las tiradas de *desver* e incluso *Huir de La Brecha*) e incorporar el resto de forma progresiva, a medida que los jugadores se familiaricen con la ontología del mundo y la mesa esté preparada para asumir una mayor exigencia mecánica.

Espacios entramados e íntegros y tirada de Clivaje

Todas las escenas y subescenas que tengan lugar a cielo abierto pueden presentar un grado diferente de dificultad a la hora de *desver*. Algunos espacios no tendrán ninguno, por ser íntegros (así como todas aquellas escenas que transcurran en interiores), pero otros, en proporción directa a la cantidad de reclamos visuales de las dos ciudades y de la gente y vehículos que los transiten, pueden suponer un reto considerable para los PJ. El Pabellón

Cópula y la Cámara Conjuntiva son casos especiales cuyo nivel de Clivaje es fijo y se detalla más adelante. Para el resto de espacios exteriores, el nivel se determina mediante una sencilla **tirada de Clivaje**: hay que lanzar 1D al comienzo de cada escena o subescena al aire libre, con los siguientes resultados:

- **Clivaje 1: Espacio entramado con tráfico extraordinario y multitud de reclamos visuales tanto de Beszel como de UI Qoma.** En estas escenas, todas las tiradas por habilidades de DES y PER se realizan con un penalizador de -4 puntos.
- **Clivaje 2: Espacio entramado con tráfico extraordinario o con multitud de reclamos visuales tanto de Beszel como de UI Qoma (pero no ambas cosas).** En estas escenas, todas las tiradas por habilidades de DES y PER se realizan con un penalizador de -3 puntos.
- **Clivaje 3: Espacio entramado con tráfico habitual y distintos reclamos visuales tanto de Beszel como de UI Qoma.** En estas escenas, todas las tiradas por habilidades de DES y PER se realizan con un penalizador de -2 puntos.
- **Clivaje 4: Espacio entramado con tráfico habitual o con distintos reclamos visuales tanto de Beszel como de UI Qoma (pero no ambas cosas).** En estas escenas, todas las tiradas por habilidades de DES y PER se realizan con un penalizador de -1 punto.
- **Clivaje 5: Espacio entramado sin apenas tráfico ni distracciones visuales.** En estas escenas, todas las tiradas se realizan de forma normal, sin penalizadores.
- **Clivaje 6: Espacio íntegro.** En estas escenas, todas las tiradas por habilidades de DES y PER se realizan con un bonificador de +1 punto.

A diferencia de las habilidades de DES y PER, las de CAR no reciben penalizador alguno derivado del nivel de Clivaje: la presión visual del *entramamiento* no interfiere directamente en la capacidad social del PJ, y hablar, persuadir o intimidar no se vuelve más difícil por el hecho de estar rodeado de reclamos visuales de la otra ciudad. Sin embargo, cualquier tirada por

una habilidad dependiente de CAR realizada a cielo abierto en un espacio entramado sí desencadena la tirada de *desver* posterior descrita en el tercer *hack* de este capítulo, exactamente igual que las de DES y PER (véase más adelante): mantener una conversación mientras se gestiona el flujo perceptivo del *entramamiento* exige una atención dividida que puede comprometer el *desver* aunque no comprometa la habilidad social en sí.

El Pabellón Cópula y la Cámara Conjuntiva son excepciones a la tirada aleatoria de Clivaje: su nivel de tensión perceptiva es fijo. En cualquier escena que transcurra en el interior del Pabellón, el DJ aplica siempre la tarjeta de Clivaje 1 salvo en la segunda zona (gran nave central), que funciona como espacio íntegro, y en las inmediaciones del Pabellón, la tarjeta de Clivaje 2. La Cámara Conjuntiva recibe el mismo tratamiento: Clivaje 1 en su interior (aquí sin excepciones) y Clivaje 2 en sus alrededores. En ninguno de estos dos casos es necesario tirar el dado.

A los penalizadores derivados de las **tiradas de Clivaje** se le añaden 3 puntos extra (o desaparece el bonificador de los espacios íntegros) en caso de que el personaje se halle en la otra ciudad, ya que el arte del *desver* se enfrenta entonces al fenomenal reto de ignorar lo que habitualmente sí se puede ver, y al contrario. Esto significa que los PJ pregenerados **Bôrlu**, **Wawer** y **Corwi** aumentarán en 3 puntos cualquier penalizador que puedan sufrir por *entramamiento* del espacio urbano en el instante en el que pasen a UI Qoma para proseguir con sus investigaciones. Para un espacio completamente entramado con tráfico extraordinario y multitud de reclamos visuales, por ejemplo, esto se traduce en la friolera de -7 puntos.

Un PJ siempre puede evitar cualquier penalizador para sus tiradas durante toda la escena si se arriesga a no ser tan riguroso a la hora de *desver* (aunque esto no permite realizar tiradas acerca de ningún individuo, objeto o lugar de la otra ciudad). Para ello, necesita sacar una **tirada de Simulación a dificultad 12 (valor de Perspicacia de La Brecha)**. Como se explica en el siguiente apartado, fallar esta tirada de Simulación no implica que La Brecha se percate de ello automáticamente e intervenga a continuación, aunque la probabilidad es bastante alta (un 50 %). Por otro lado, el

talento del PJ **Tyador Bôrlu** permite al jugador eliminar todos sus penalizadores de Clivaje sin necesidad de sacar ninguna tirada, solo con el gasto de una proeza. Este talento suprime únicamente los penalizadores a DES y PER: las tiradas de *desver* (véase más adelante) siguen siendo obligatorias con normalidad, ya que el dominio instintivo del *entramamiento* que posee **Bôrlu** no lo exime del riesgo perceptivo, sino que simplemente le permite operar en él con mayor aplomo.

Es importante señalar que el resultado de la tirada de Clivaje no solo determina los penalizadores a las habilidades de DES y PER descritos anteriormente, sino que también condiciona otras mecánicas vinculadas al *entramamiento*, en particular el umbral específico de pifia de las tiradas de *desver* (véase más adelante).

Vulneración del *desver* e intervenciones de La Brecha

«Vulnerar el *desver*» significa tener la oportunidad de realizar tiradas de Entorno, Información, Observación, Oído, Rastreo y, en ocasiones, Psicología, relativas a lugares, personas, objetos, sonidos o evidencias de casi cualquier tipo que estén en la otra ciudad. Esto exige sacar previamente una **tirada de Simulación a dificultad 14 (valor de Perspicacia de La Brecha +2 por la colaboración genérica de los viandantes)**, tras lo que se afronta una segunda tirada. Dicha segunda tirada se realiza siempre a una dificultad fija y moderadamente alta, ya que se entiende que el PJ continúa simulando que *desvé* para no quedar en evidencia:

- **Tiradas de Entorno, Información u Observación: dificultad 15.**
- **Tiradas de Oído: dificultad 12.**
- **Tiradas de Rastreo: dificultad 18.**
- **Tiradas de Psicología (si procede): Aplomo del PNJ + 5 puntos.**

Es importante señalar que la prueba de Simulación a dificultad 14 debe realizarse cada vez que se quiera tirar por Entorno, Información, Observación, Oído, Rastreo o Psicología, no una sola vez por escena (cosa que sí ocurre cuando se tira por Simulación a dificultad 12 para eliminar los penalizadores a todas las tiradas que

se puedan producir en espacios entramados, lo que se ha explicado en el apartado anterior).

Por último, recordemos que con fallar una sola tirada de Simulación (sea de dificultad 12 o 14), el PJ habrá cometido una *brecha*. En ese momento, el jugador se verá obligado a lanzar **1D**. Si saca 1, 2 o 3, La Brecha estará lo suficientemente alerta como para verlo y hará acto de presencia de inmediato para llevarse al PJ consigo. De La Brecha es muy difícil huir: el PJ percibirá cómo unas figuras indeterminadas, vestidas con algún tipo de uniforme gris oscuro, se aproximan desde varios ángulos y le disparan una especie de descarga eléctrica. A continuación, todo se volverá negro. La Brecha se lo llevará. A efectos de juego, será como si el PJ hubiese muerto... o tal vez no.

Tiradas de *desver*

Cada tirada por una habilidad cualquiera que dependa de CAR, DES o PER y que se realice a cielo abierto en un espacio entramado o en el interior de la Cámara Conjuntiva o el Pabellón Cópula, tendrá que ir seguida de una **tirada de *desver***, independientemente de que la primera tirada haya tenido éxito o no. En los espacios íntegros no se realizan tiradas de *desver* bajo ninguna circunstancia: la ausencia de reclamos visuales de la otra ciudad elimina cualquier riesgo de distracción perceptiva, y el PJ puede actuar con plena atención sin necesidad de disciplinar la mirada.

La tirada de *desver* consiste en una **tirada de Observación** que no tiene dificultad que superar: cualquier resultado es válido y no produce ningún efecto, salvo que sea una pifia. La pifia es el único resultado a tener en cuenta, y su umbral varía en función del resultado obtenido en la **tirada de Clivaje** de la escena, según el siguiente desglose:

- **Clivaje 1** (espacio entramado con tráfico extraordinario y multitud de reclamos visuales de ambas ciudades): pifia con resultados de **1 o 2** en el dado.
- **Clivaje 2** (tráfico extraordinario o multitud de reclamos visuales, pero no ambas cosas): pifia con resultados de **1 o 2** en el dado.
- **Clivaje 3** (tráfico habitual y distintos reclamos visuales de ambas ciudades): pifia con

resultado de **1** en el dado únicamente.

- **Clivaje 4** (tráfico habitual o distintos reclamos visuales, pero no ambas cosas): pifia con resultado de **1** en el dado únicamente.
- **Clivaje 5** (espacio entramado sin apenas tráfico ni distracciones visuales): pifia con resultado de **1** en el dado únicamente, pero el PJ puede repetir esa pifia de forma gratuita, sin necesidad de gastar una proeza. De cosechar nuevamente una pifia, el jugador puede entonces gastar una proeza para repetir por segunda y última vez.

La lógica es sencilla: cuanto más entramado y concurrido es el espacio, más difícil resulta mantener el *desver* mientras se está pendiente de otra cosa, y mayor es el riesgo de que la atención se escape hacia donde no debe. En cualquier caso, salvo en los espacios de Clivaje 5, una pifia en la tirada de *desver* puede repetirse una sola vez mediante el gasto de una proeza, como es habitual en Ysystem. Si tras la repetición el resultado sigue siendo una pifia, el PJ habrá cometido una *brecha* durante su acción principal: distraído fatalmente, es posible que haya mirado donde no debía de una manera que no ha pasado desapercibida. En ese momento, el jugador tira 1D. Si obtiene un resultado de 1, 2 o 3, La Brecha estará lo suficientemente alerta como para intervenir de inmediato: unas figuras indeterminadas vestidas con algún tipo de uniforme gris oscuro se aproximarán al PJ desde varios ángulos y se harán con él. Si el resultado es de 4, 5 o 6, la vulneración perceptiva ha ocurrido pero no ha sido detectada (lo que no significa que La Brecha no acabe siendo informada de ella más adelante, a discreción del DJ).

Las tiradas de *desver* no solo se producen como consecuencia de acciones propias del PJ, sino también ante ciertos estímulos externos que exigen una respuesta perceptiva inmediata. El más habitual es la aparición de un personaje que emerge desde un espacio íntegro hacia un espacio entramado. Conviene recordar, no obstante, que estas apariciones raramente son del todo súbitas: las conexiones entre espacios íntegros y entramados están señalizadas con suficiente claridad como para que los ciudadanos habituados a la zona sepan cuándo esperar la llegada de alguien desde el otro lado. En el caso de los vehículos, la señalización es especialmente rigurosa:

existen áreas de transición o «zonas limpias» en los accesos rodados, tramos intermedios donde el tráfico de la ciudad íntegra se detiene o reduce antes de incorporarse al flujo del espacio entramado. A pesar de todo esto, para un forastero o para cualquier PJ que no conozca bien la zona, la aparición de alguien desde un espacio íntegro puede resultar inesperada. En esos casos, todos los PJ presentes en el espacio entramado que pertenezcan a la ciudad contraria al recién llegado deben realizar una **tirada de *desver*** de inmediato, con el umbral de pifia correspondiente al nivel de Clivaje de la escena. La mecánica es idéntica a la descrita anteriormente: el único resultado relevante es la pifia, y sus consecuencias son las mismas. La única diferencia es que aquí la tirada no sigue a ninguna acción previa del PJ, sino que es en sí misma la acción: el esfuerzo de «recoger la mirada» antes de que el instante de sorpresa se convierta en algo peor.

Deuda perceptiva y testigos cómplices

Como se ha comprobado en el *hack* precedente, en Beszel y Ul Qoma cometer una *brecha* no siempre depende de la propia voluntad. A veces también basta con estar en el lugar equivocado en el momento equivocado y presenciar cómo otro individuo la comete. Este *hack* regula esa situación y sus consecuencias, que son mecánicamente distintas a las de una *brecha* propia (pero no por ello inocuas).

Cuando un PJ es testigo de una *brecha* ajena, debe superar de inmediato una **tirada de Simulación a dificultad 10** para mantener su *desviación* y comportarse como si no se hubiese dado cuenta de nada (siempre que sea eso lo que quiere, claro). Esta tirada representa el esfuerzo de retirar la atención, recomponer la expresión y seguir adelante sin que la reacción quede registrada en el cuerpo. Si la tirada tiene éxito, el PJ ha absorbido el impacto sin acusar recibo: a todos los efectos, no ha visto nada.

Por el contrario, si la tirada falla el PJ reacciona de forma perceptible. No comete él mismo una *brecha*, pero sí acusa recibo de la ajena de manera visible, ya sea con un gesto involuntario, una mirada sostenida un instante de más o algún tipo de paso en falso. A partir de ese momento, el PJ acumulará lo que se denomina «deuda perceptiva». El DJ debe anotar esta

deuda tras su pantalla y gestionarla según los criterios que se exponen a continuación.

La deuda perceptiva no tiene consecuencias inmediatas, pero el tiempo que el PJ la mantenga sin resolver agravará su situación de forma progresiva. El DJ debe determinar un plazo razonable en función del contexto: no es lo mismo haber presenciado una *brecha* menor en un callejón solitario que haberlo hecho en medio de una plaza entramada especialmente concurrida. Como orientación general, se considera que el plazo oscila entre unas pocas horas y varios días. Una vez transcurrido ese plazo sin que la deuda haya sido resuelta, el PJ pasa a ser tratado a todos los efectos como cómplice por omisión, lo que La Brecha considera exactamente tan grave como la *brecha* original.

Las deudas perceptivas pueden resolverse de las siguientes maneras:

- **Denuncia activa.** El PJ comunica lo presenciado a la autoridad competente (policía de su ciudad o, en los casos más graves, una solicitud formal a la Cámara Conjuntiva para que sopesen la elevación urgente del caso a La Brecha). Esto resuelve la deuda de inmediato, aunque puede abrir otras complicaciones narrativas, especialmente si el autor de la *brecha* es alguien con quien el PJ tiene una relación relevante para la trama.
- **Denuncia recíproca.** El autor de la *brecha*, consciente de haber sido visto, denuncia al testigo antes de que este pueda actuar. En este supuesto, la deuda del PJ se convierte automáticamente en un caso abierto que La Brecha gestionará según sus propios criterios, sin que el DJ deba adelantar el desenlace.
- **Intervención espontánea de La Brecha.** Si La Brecha detecta la deuda perceptiva antes de que el plazo expire, puede hacer que algunos funcionarios de la Cámara Conjuntiva citen al PJ en lugar de actuar contra él de inmediato, exigiéndole una declaración sobre lo presenciado. Esta es la variante más tensa desde un punto de vista dramático y la que ofrece al DJ más margen de maniobra.

Es importante subrayar que la deuda perceptiva no desaparece si el PJ simplemente espera y no hace nada. El silencio, en este mundo, es una forma de complicidad que La Brecha

reconoce con la misma eficacia con la que reconoce cualquier otra infracción. Por otro lado, si varios PJ son testigos de la misma *brecha*, cada uno de ellos debe superar su propia **tirada de Simulación a dificultad 10** de manera individual, y las deudas que acumulen se gestionan también de forma independiente.

Este *hack* resulta muy útil para generar dilemas morales sin necesidad de forzarlos narrativamente, ya que el sistema los produce de manera orgánica cada vez que la investigación lleva a los PJ cerca de una *brecha* ajena.

Erosión perceptiva

El *desver* no duele, pero puede resultar agotador. No cansa de la misma manera que correr o cargar un peso, pero tampoco es gratuito. Mantener la atención disciplinada en un espacio entramado de alta tensión durante horas tiene un coste que la mente *beszéli* y la *ulqo* mana conocen bien, aunque pocas veces lo nombren: una fatiga perceptiva sutil y acumulativa que, si no se remedia, empieza a manifestarse en los momentos más inoportunos.

Este es probablemente el *hack* más opcional de todos los que se presentan en este apartado, y también el que más tiempo necesita para dar la cara: su mecánica solo entra en funcionamiento de forma significativa cuando los PJ llevan varias sesiones expuestos a espacios entramados de alta tensión, por lo que se recomienda especialmente para campañas largas y se desaconseja en *one-shots* o aventuras de corta duración, donde difícilmente llegará a tener impacto real. En partidas largas, en cambio, puede convertirse en uno de los elementos más expresivos de la ambientación, ya que refleja muy bien el desgaste silencioso que este mundo impone a quienes trabajan en sus márgenes perceptivos durante demasiado tiempo.

El *hack* introduce el desgaste perceptivo como un marcador numérico que los PJ acumulan a lo largo de las sesiones de juego. Es responsabilidad exclusiva del DJ llevar la cuenta de los puntos de erosión perceptiva de cada PJ en un registro propio, sin compartir necesariamente esa información con los jugadores salvo cuando los efectos de la erosión se vuelvan visibles. Es mejor que los jugadores no sepan exactamente cuánto se han erosionado en cada

momento, por más que lo intuyan o traten de llevar sus propias cuentas.

La erosión perceptiva se acumula al final de cada escena que haya tenido lugar en un espacio entramado, pero el umbral de activación depende de si el PJ opera en su propia ciudad o en la ajena. En la ciudad propia, el PJ acumula 1 punto de erosión únicamente cuando el resultado de la tirada de Clivaje ha sido 1 o 2: solo la exposición a los entornos más extremos y saturados de reclamos visuales genera un desgaste real en quien lleva toda la vida aprendiendo a *desver* en esas mismas calles. En la ciudad ajena, en cambio, el umbral se amplía considerablemente: el PJ acumula 1 punto de erosión con cualquier resultado de Clivaje de 1 a 4, porque *desver* lo que habitualmente se vería con plena libertad es un esfuerzo perceptivo de otro orden, más consciente, más costoso y mucho menos automatizado. Solo un resultado de Clivaje 5 en la ciudad ajena, es decir, un espacio entramado con mínimo tráfico y escasas distracciones visuales, no genera erosión: la demanda perceptiva es suficientemente baja como para que incluso un foráneo pueda absorberla sin coste significativo. Las escenas en interiores y las que transcurren en espacios íntegros no generan erosión bajo ninguna circunstancia. Esto se refleja también en las tarjetas de Clivaje incluidas al final de este volumen: la tarjeta correspondiente al espacio íntegro indica explícitamente la ausencia de erosión, y su presencia sobre la mesa durante una escena es la señal visual de que ninguna de las mecánicas de *entramamiento*, incluida la erosión, está activa.

El Pabellón Cópula y la Cámara Conjuntiva merecen una mención específica. Ambos son espacios entramados permanentes de alta densidad perceptiva, y como tales generan erosión con independencia de en qué ciudad se encuentre el PJ: cualquier escena que transcurra en su interior o en sus inmediaciones se trata siempre como si el resultado de la tirada de Clivaje fuera 1 o 2, respectivamente, sin necesidad de tirar, lo que significa que los PJ acumulan erosión en esas escenas con independencia de su ciudad de origen. El Pabellón en concreto, dado el esfuerzo de reclasificación perceptiva que exige a quienes lo atraviesan, es el espacio donde la erosión puede acumularse de forma más rápida e intensa. El DJ debería tener esto muy

presente en las escenas que transcurran allí, especialmente en campañas largas donde el *hack* de erosión esté activo.

En general, los efectos de la erosión perceptiva son acumulativos y se aplican de la siguiente manera:

- **Con 3 puntos de erosión:** el PJ sufre un penalizador de -1 a todas sus tiradas de Simulación en espacios entramados.

- **Con 5 puntos de erosión:** el penalizador a Simulación aumenta a -2 y se extiende también a todas sus tiradas de Observación.

- **Con 7 puntos de erosión:** el PJ adquiere el defecto grave *Fatiga de ciudad*. Este defecto funciona exactamente igual que cualquier otro defecto grave de Ysystem, con una única diferencia: su activación no otorga proeza al jugador. El DJ puede activarlo en cualquier momento, sin previo aviso y tantas veces como estime oportuno. El defecto *Fatiga de ciudad* se suma al penalizador del nivel anterior y se aplica de forma independiente.

Ayuda de juego: tarjetas de Clivaje

Al final de este volumen se incluyen, a modo de ayuda de juego, seis tarjetas de Clivaje diseñadas para ser recortadas y colocadas sobre la mesa al comienzo de cada escena en exterior. Cada tarjeta corresponde a uno de los seis resultados posibles de la tirada de Clivaje e incluye, de forma esquemática, todas las consecuencias mecánicas aplicables en ese tipo de espacio. El contenido de cada una es el siguiente:

Tarjeta 1: Clivaje 1:

Penalizador -4 a habilidades de DES y PER (-7 en ciudad ajena).

Pifia de *desver*: 1 o 2.

Erosión: 1 punto en ciudad propia y en ciudad ajena.

Tarjeta 2: Clivaje 2:

Penalizador -3 a habilidades de DES y PER (-6 en ciudad ajena).

Pifia de *desver*: 1 o 2.

Erosión: 1 punto en ciudad propia y en ciudad ajena.

Tarjeta 3: Clivaje 3:

Penalizador -2 a habilidades de DES y PER (-5 en ciudad ajena).

Pifia de *desver*: 1.

Erosión: no en ciudad propia; 1 punto en ciudad ajena.

Tarjeta 4: Clivaje 4:

Penalizador -1 a habilidades de DES y PER (-4 en ciudad ajena).

Pifia de *desver*: 1.

Erosión: no en ciudad propia; 1 punto en ciudad ajena.

Tarjeta 5: Clivaje 5:

Sin penalizador (-3 en ciudad ajena).

Pifia de *desver*: 1, repetición gratuita.

Sin erosión.

Tarjeta 6: Espacio íntegro:

Bonificador +1 a habilidades de DES y PER (sin bonificador en ciudad ajena).

Sin tirada de *desver*.

Sin erosión.

La erosión perceptiva se reduce en 2 puntos por cada noche completa de descanso que el PJ pase en un espacio íntegro o entramado de su propia ciudad. Dos noches consecutivas en esas condiciones eliminan la erosión por completo, independientemente del nivel acumulado. Pasar la noche en un espacio íntegro o entramado de la otra ciudad no reduce la erosión en ningún punto: por muy tranquilo que sea el entorno, la mente sigue operando en territorio ajeno, y eso tiene un coste que el sueño solo no puede cancelar.

Por último, cabe señalar que la erosión perceptiva es un estado privado de cada PJ y que, en principio, ningún otro personaje puede detectarla directamente. Sin embargo, a partir de los 5 puntos de erosión, cualquier PJ con una Perspicacia de 10 o más que pase un tiempo razonable en compañía de otro PJ tiene derecho a realizar una **tirada de Psicología a dificultad 12** para advertir que algo en el comportamiento de ese otro personaje resulta ligeramente fuera de lugar.

Ganancia de proezas

El DJ puede entregar proezas a lo largo de la partida para recompensar aquellos momentos en los que un jugador interprete a su PJ de forma coherente con los usos sociales y el lenguaje corporal descritos en la ambientación. Cada intervención especialmente lograda puede merecer una proeza. Algunos ejemplos concretos de comportamientos que tal vez justifican esta recompensa son:

- Un jugador que interpreta a un PJ beszéli y se esfuerza por construir sus frases en pasiva cuando habla en primera persona y en besz, evitando explicitar el agente de la acción.
- Un jugador que interpreta a un ulqomano y levanta la voz con naturalidad, gesticula con energía o recurre a la confrontación dialéctica directa donde un beszéli optaría por la ambigüedad.
- Cualquier jugador que, en un espacio entramado, ajusta físicamente su propio comportamiento para reflejar que su PJ está *desviendo* activamente. Esto se puede lograr mediante gestos contenidos, miradas que «resbalan», pausas antes de responder indirectamente a algo que técnicamente no debería haber oído, etc.

El objetivo de este *hack* no es tanto premiar la actuación teatral como incentivar que la mesa mantenga viva la tensión perceptiva del mundo incluso en los momentos de menor presión narrativa.

Pánico ante La Brecha

Cada vez que La Brecha haga acto de presencia durante la partida, todos los PJ que puedan percibirla se enfrentarán a una **tirada de pánico de 3D**. Si además La Brecha actúa directamente contra alguno de los PJ presentes, la tirada asciende a **5D**: intuir o medio presenciar su poder por el rabillo del ojo es una cosa, pero sentirlo dirigido hacia uno es otra completamente distinta. En ese momento, todo el adiestramiento recibido desde la infancia cobra su significado más descarnado; La Brecha no es una amenaza que pueda negociarse ni esquivarse, sino la consecuencia lógica e inevitable de haber mirado donde no se debía.

A efectos prácticos, una vez que La Brecha se ha lanzado a por alguien, los demás PJ pueden intentar huir, pero no intervenir. Cualquier acción dirigida a obstaculizar a La Brecha constituye automáticamente una brecha de la máxima gravedad, con las consecuencias que ello implica.

Huir de La Brecha

Huir de La Brecha es, en casi todos los casos, un ejercicio de desesperación. Sus efectivos son eficaces, están coordinados y conocen las dos ciudades mejor que cualquier ciudadano ordinario. Sin embargo, la misma ontología del Clivaje que La Brecha vigila puede convertirse, en circunstancias muy concretas, en la única ventaja real de quien intenta escapar de ella. Este *hack*, que establece las reglas para esas situaciones, existe para brindar a los PJ una posibilidad real, aunque pequeña, de evadirse en contextos específicos. Sin embargo, no debe usarse para sugerir que La Brecha puede ser burlada con regularidad o que sus persecuciones tienen un desenlace incierto como norma. La tensión de este *hack* reside precisamente en su excepcionalidad: la ventaja ontológica es real pero también es frágil, porque el margen de error es ínfimo y La Brecha siempre tiene más

recursos de los que el PJ puede ver. Huir, en resumen, no es sinónimo de alzarse con ninguna victoria, sino, a lo sumo, ganar tiempo.

La persecución

Cuando un PJ intenta huir de los efectivos de La Brecha, se aplican las reglas ordinarias de persecuciones de Ysystem con las siguientes modificaciones específicas. Recuérdese que cada vez que La Brecha hace acto de presencia, los PJ deben enfrentarse a una **tirada de pánico de 3D (5D si actúa directamente contra alguno de ellos, tal y como se explica en el *hack* precedente)**.

Los agentes de La Brecha presentan los siguientes valores fijos a efectos de persecuciones: Agilidad 14 y Perspicacia 15. Estos valores reflejan su entrenamiento, su coordinación y su conocimiento exhaustivo del terreno urbano. Como en cualquier otra persecución de Ysystem, el PJ tira **Atletismo** si huye a pie o **Conducir** si lo hace a bordo de algún vehículo, y siempre contra la Agilidad de los agentes (14). El objetivo es mantener o aumentar la distancia respecto a ellos. Si la distancia baja de corta, los agentes alcanzan al PJ y ya no hay vuelta atrás. Si el PJ consigue ir más allá de la distancia muy larga, habrá escapado de esa persecución concreta, aunque las consecuencias narrativas de haber huido de La Brecha distarán de haber concluido.

Una pifia en cualquier tirada de Atletismo o Conducir durante la persecución tiene las consecuencias habituales establecidas en Ysystem para los accidentes en persecuciones. Si como resultado de ese accidente la distancia baja de corta, los efectivos de La Brecha alcanzan al PJ de inmediato.

Un crítico en la tirada de Atletismo significa que el PJ gana una distancia extra y, para este *hack* en concreto, puede realizar una **tirada de Ocultación o de Entorno en ese mismo turno sin coste adicional**. Un crítico en una tirada de Conducir también se traduce en que el PJ gana una distancia extra; además, puede tirar por Entorno en ese mismo turno sin coste adicional, aunque en este caso no por Ocultación (ya que eso no es compatible con una persecución a bordo de un vehículo en movimiento).

Durante la persecución, tanto los efectivos de La Brecha como el PJ pueden disparar siguiendo las reglas de combate en persecuciones de Ysystem. La dificultad para impactar depende de la distancia: normal a distancia corta (Agilidad del objetivo más la cobertura que aporte el vehículo, si la hay), con necesidad de apuntar y sacrificar 1D que no aumenta daño a distancia media, y con la exigencia de obtener un crítico a distancia larga o muy larga. También es posible tratar de impactar en una zona concreta de un vehículo en plena persecución, habitualmente un neumático, sacrificando 1D a distancia corta, 2D a media y 3D a larga o muy larga. El reventón de un neumático obliga al conductor afectado a superar una **tirada de Conducir a dificultad 12** para no sufrir un accidente que reporta 2D de daño directos, tras lo cual el vehículo queda fuera de combate en el turno siguiente.



Con respecto a las acciones especiales durante la persecución, el PJ puede intentar las dos siguientes:

- **Ocultación** (solo en persecuciones a pie): el PJ puede intentar esconderse en cualquier espacio urbano que ofrezca cobertura suficiente, para lo que tiene que renunciar a su acción de movimiento en ese turno. La dificultad es la Perspicacia de los efectivos de La Brecha (15). Si tiene éxito, los agentes pierden su rastro temporalmente y la persecución se interrumpe. A partir de ese momento, el DJ tira **1D** en secreto al final de cada turno: solo con un resultado de 1 el PJ es localizado de nuevo y la persecución se reanuda desde distancia corta. Mientras permanezca escondido, el jugador puede intentar una **tirada de Sigilo por turno a dificultad 15** para que su PJ se aleje de la zona sin ser visto. Si tiene éxito, la distancia aumenta en dos niveles y, si lo necesita, el PJ puede continuar alejándose con sucesivas tiradas de Sigilo o huir ya de forma ordinaria en el turno siguiente, lo que prefiera. Fallar la tirada de Sigilo no genera consecuencias de ningún tipo (ni el PJ ve oportunidad para escabullirse ni La Brecha lo detecta antes de que salga 1 en el dado); la pifia, eso sí, alerta a La Brecha y reduce la distancia de la persecución en un nivel.

Un crítico en la tirada de Ocultación significa que el escondite es tan bueno que el DJ no tira 1D durante los tres primeros turnos. En cambio, con una pifia el PJ ha cometido un grave error al esconderse y los efectivos de La Brecha lo localizan de inmediato: la persecución se reanuda a distancia corta.

- **Entorno** (aplicable tanto en persecuciones a pie como a bordo de vehículos): el PJ puede intentar aprovechar su conocimiento del terreno para encontrar una ruta de escape que La Brecha no anticipe. La tirada solo puede intentarse una vez por persecución y, si esta es a pie, implica que el PJ renuncia a su acción de movimiento. En cambio, en persecuciones a bordo de vehículos se puede tirar por Entorno sin renunciar al movimiento cuando existe un copiloto u otro ocupante del vehículo capaz de orientar al conductor mientras este sigue conduciendo; de lo contrario (es decir, si el PJ va solo en el vehículo), sí se debe renunciar a la acción de movimiento.

La **tirada de Entorno se realiza siempre a dificultad 12**, y sacarla añade +3 a todas las tiradas de Atletismo o Conducir que el PJ realice durante el resto de la persecución. Un crítico en la tirada eleva el bonificador a +5, mientras que una pifia significa que el PJ se ha desorientado y que, como consecuencia, sufrirá un penalizador de -2 a todas sus tiradas de Atletismo o Conducir durante los tres turnos siguientes.

La ventaja ontológica

Esta es la parte más singular de este *hack*, pues tiene en cuenta que los efectivos de La Brecha siempre están adscritos físicamente a una de las dos ciudades (al igual que cualquier otro ciudadano). Por lo tanto, cuando los agentes detectan una *brecha* en un espacio entramado e inician una persecución, lo hacen desde su ciudad de adscripción, sin poder pasar a la otra.

Al inicio de cualquier persecución en espacios entramados, el DJ determina en secreto la adscripción de los agentes que han detectado al PJ cometiendo una *brecha* y van a por él mediante la tirada de **1D**: con un resultado de 1 a 3, los agentes están adscritos a Beszel; con un resultado de 4 a 6, a Ul Qoma. Si el PJ se halla en la misma ciudad que los efectivos de La Brecha, la persecución se desarrolla de forma ordinaria, dado que los agentes pueden seguirlo tanto por espacios entramados como por los espacios íntegros de su ciudad. En este caso, el PJ no tiene ninguna ventaja ontológica.

En cambio, si el PJ está en la ciudad contraria a la de los agentes, se abre la posibilidad de escapar hacia un espacio íntegro de la propia ciudad. Para ello el jugador debe superar primero una **tirada especial de Entorno a dificultad 11** con la que conocer la ubicación exacta del acceso íntegro más cercano y, a continuación, **dos tiradas de Atletismo o Conducir a dificultad 14** para llegar hasta él antes de ser alcanzado. Las tres tiradas deben realizarse en turnos sucesivos y en ese orden: primero la de Entorno y después las dos de Atletismo o Conducir. Si el jugador supera todas, su PJ desaparece a ojos de los efectivos de La Brecha exactamente igual que cualquier ciudadano que entra en un espacio íntegro de la otra ciudad desde un espacio entramado: de forma súbita e irreversible desde el punto de vista de los perseguidores. Los agentes de La Brecha lo ven desaparecer y no pueden seguirlo.

Un crítico en la tirada de Entorno elimina una de las dos tiradas de Atletismo, mientras que una pifia se traduce en que el PJ calcula mal y pierde el turno completo buscando el acceso al espacio íntegro, lo que reduce la distancia respecto a los efectivos de La Brecha en un ni-

vel. Un crítico en cualquiera de las dos tiradas de Atletismo significa que el PJ llega al acceso con tanta ventaja que los agentes no pueden ver exactamente por dónde desaparece, lo que dificulta la coordinación que se describe en el siguiente párrafo. Una pifia en Atletismo, por último, hace que el PJ sea alcanzado automáticamente antes de llegar a ningún sitio.

Escapar a un espacio íntegro no significa que el PJ quede definitivamente a salvo. La Brecha tiene agentes en ambas ciudades y, aunque los que iniciaron la persecución no puedan continuar, tratarán de coordinarse con otros que sí estén adscritos a la ciudad del PJ. Aquí el DJ tira de nuevo **1D** secretamente: con un resultado de 1 a 3, La Brecha ha coordinado la respuesta con suficiente rapidez como para que haya agentes esperando en las inmediaciones del espacio íntegro al que el PJ ha escapado, por lo que la persecución se reanuda (a distancia media, en este caso). Con un resultado de 4 a 6, el PJ ha logrado escapar; no obstante, La Brecha seguirá buscándolo: las consecuencias narrativas de esa búsqueda quedarán en manos del DJ. Si el PJ obtuvo un crítico en alguna de las dos tiradas de Atletismo previas, la coordinación de La Brecha se dificulta: en este supuesto, solo con un resultado de 1 habrá efectivos al otro lado.

Glosario

Adscripción: Pertenencia legal y perceptiva de una persona u objeto a una de las dos ciudades. En el caso de las personas (y de los seres vivos en general), la adscripción es fija y no se altera por el mero hecho de transitar por espacios entramados. En el caso de los objetos y de la materia inerte, la adscripción es variable.

Adscripción suspendida: Estado transitorio en el que queda un objeto cuando su portador original lo abandona en un espacio entramado. Mientras permanece en ese estado, el objeto no pertenece operativamente a ninguna de las dos ciudades. La adscripción se resuelve en el momento en el que un nuevo agente lo introduce en un espacio íntegro, que determina automáticamente la ciudad a la que el objeto pasa a pertenecer.

Aeropuerto Internacional Liminal de Beszel-UI Qoma: Único punto de entrada y salida aérea de las dos ciudades. Está deliberadamente enclavado a las afueras del área urbana, de modo que ninguna de las dos ciudades tenga que ser surcada por aeronaves en las operaciones ordinarias de despegue, aterrizaje o sobrevuelo. Es un espacio gestionado conjuntamente mediante protocolos de la Cámara Conjuntiva y dotado de una doble infraestructura aduanera que replica, en una versión más reducida y caótica, la lógica del Pabellón Cópula.

BDV (Brigada de Delitos Violentos): Cuerpo policial de Beszel encargado de investigar crímenes dentro de su jurisdicción. Opera con recursos limitados, tecnología anticuada y una burocracia relativamente lenta. Su relación con La Brecha es delicada y asimétrica. En el momento en el que esta se hace cargo de un caso, la BDV deja de tener acceso a él por completo.

Beszel: Lengua de Beszel. Tiene raíces fonéticas eslavas y magiares pero hoy se encuentra alejada de cualquier familia lingüística, con un alfabeto cirílico, una sintaxis y un vocabulario muy singulares. Su rasgo más relevante es su marcada tendencia a construir las frases

en pasiva y a elidir el agente de la acción: por ejemplo, no se dice «yo lo haré», sino «esto será hecho». Los lingüistas lo atribuyen a razones históricas diversas, pero sobre todo a que hablar en beszel es hacerlo como alguien que prefiere no señalar responsables de nada. Es la lengua perfecta para un pueblo que lleva siglos aprendiendo a *desver*.

Bicivita: Ciudadano autorizado por la Cámara Conjuntiva a transitar entre Beszel y UI Qoma sin necesidad de presentarse ante los agentes aduaneros del Pabellón Cópula en cada ocasión. Su número es reducido, su proceso de acreditación largo y su vida cotidiana extraordinariamente exigente desde el punto de vista perceptivo.

Brecha: Infracción del orden perceptivo establecido por el Clivaje. Comete una *brecha* quien mira, reconoce o interactúa conscientemente con personas, objetos o espacios de la otra ciudad sin haber cruzado legalmente a través del Pabellón Cópula. También constituyen *brechas* el contrabando de objetos entre ciudades y el tránsito ilegal de personas por el subsuelo. La detección de una *brecha* suele desencadenar la intervención de La Brecha.

Cámara Conjuntiva: Órgano binacional cuya misión fundamental es supervisar y garantizar el cumplimiento del acuerdo histórico que sostiene la coexistencia de Beszel y UI Qoma. No responde ante los gobiernos de ninguna de las dos ciudades. Es la única institución autorizada a elevar peticiones formales de actuación a La Brecha.

«Cara de Pabellón»: Expresión coloquial usada en ambas ciudades para describir a alguien que parece desorientado o fuera de lugar, con la mirada de quien no sabe exactamente qué puede ver y qué no. Alude a la experiencia característica de quienes se encuentran en la sala de espera de tránsito del Pabellón Cópula, donde las categorías perceptivas habituales han dejado de funcionar y todavía no se han reconstituido las nuevas.

Civilización preclival: Cultura antigua e ignota anterior al Clivaje que presuntamente ocupó el territorio donde hoy se levantan Beszel y UI Qoma. Sus restos arqueológicos aparecen en los suelos íntegros de ambas ciudades, nunca en suelos entramados. Unos pocos de sus artefactos presentan propiedades materiales y funcionales que la ciencia contemporánea no ha sabido desentrañar del todo.

Clivaje: El misterioso acontecimiento histórico, ocurrido hace más de mil años, que superpuso a Beszel y UI Qoma. Designa a la vez el evento en sí, la separación resultante y el orden social, legal y perceptivo emanado de todo ello. Ni la ciencia ni la religión han sido capaces de explicarlo en absoluto.

Comité de Tránsito Entramado: Organismo dependiente de la Cámara Conjuntiva encargado de gestionar y supervisar los registros de tránsito entre Beszel y UI Qoma. Entre sus funciones se encuentra el control de la documentación que permite a los vehículos cruzar el Pabellón Cópula. Su acceso a los datos del DGTUB beszelí lo convierte en uno de los pocos organismos con visión transversal sobre los movimientos entre ciudades, lo que lo hace especialmente sensible a la corrupción y la infiltración por parte de actores interesados en operar entre las dos urbes sin levantar sospechas.

Deuda perceptiva: Situación en la que queda un ciudadano que ha presenciado una *brecha* ajena de manera perceptible (es decir, acusando recibo de ella con algún gesto involuntario). La deuda perceptiva no tiene consecuencias inmediatas, pero si no se resuelve en un plazo razonable, La Brecha considera al testigo cómplice por omisión.

Desver: Práctica social y cognitiva aprendida desde la infancia que consiste en ignorar activa y deliberadamente todo lo que pertenece a la otra ciudad, aunque se encuentre ante los propios ojos. No es ceguera ni distracción, sino una forma de atención disciplinada que requiere un esfuerzo consciente hasta que se automatiza. Incumplirlo constituye una *brecha*.

Dissensi: Intersticios perceptivos que Beszel y UI Qoma dejan sin reclamar, esto es, espacios, objetos o situaciones que ninguna de las dos ciudades ha aprendido a ver y que, por

tanto, no pertenecen operativamente a ninguna de ellas. La existencia de los *dissensi* es la condición de posibilidad del mito de Orciny. La academia oficial rechaza el término por considerarlo una construcción especulativa sin base empírica.

DGTUB (Dirección General de Tránsito Urbano de Beszel): Organismo de la administración beszelí encargado de gestionar y registrar el tráfico rodado en la ciudad, lo que incluye la documentación que habilita a los vehículos para cruzar el Pabellón Cópula. Sus bases de datos contienen el historial de multas de los conductores, entre ellas las impuestas por no llevar encima los documentos de tránsito entre ciudades. El acceso a esa información está restringido a la policía, algunos funcionarios del propio organismo y el Comité de Tránsito Entramado dependiente de la Cámara Conjuntiva.

Erosión perceptiva: Desgaste cognitivo acumulativo producido por la exposición prolongada a espacios entramados de alta tensión.

Entramamiento: Condición ontológica por la cual Beszel y UI Qoma coexisten físicamente en un mismo espacio urbano sin que sus habitantes se perciban mutuamente. Su origen reside en el Clivaje y comparte con él su naturaleza esencialmente inexplicable: las dos ciudades no emiten ninguna energía o radiación especial (las leyes de la física se cumplen con total normalidad en ambas). La ciencia lleva siglos sin poder dar cuenta de ello. El *entramamiento* se manifiesta con distinta intensidad según el espacio: desde una bocacalle donde las dos ciudades se rozan de forma casi anecdótica hasta grandes plazas o avenidas donde la presencia simultánea de beszelíes y ulqomanos es constante y el esfuerzo perceptivo requerido resulta considerable.

Espacio entramado: Lugar del espacio urbano donde Beszel y UI Qoma se superponen físicamente. En estos espacios, los habitantes de ambas ciudades transitan sin verse ni reconocerse. Requieren una disciplina perceptiva constante y son los únicos lugares donde pueden producirse *brechas* accidentales.

Espacio íntegro: Lugar que pertenece exclusivamente a una sola ciudad. Aunque físicamente ocupan la misma superficie, el espacio íntegro beszelí y el ulqomano correspondiente

son completamente independientes e inaccesibles el uno para el otro. En estos espacios no se aplican las normas del *desver*.

Estrato de tránsito perceptivo: Cota urbana hasta la cual se extiende verticalmente la duplicación de los espacios íntegros, que incluye edificios, tejados, azoteas, torres y rascacielos de hasta 40 plantas aproximadamente. Por encima de esa altura, el Clivaje deja de operar con claridad: las dos ciudades no se revelan, sino que se disuelven en una masa urbana indiferenciada y misteriosa.

Ilitano: Lengua de UI Qoma. Se trata de una compleja lengua híbrida con elementos caucásicos, turcomanos, hebreos y uralo-altáicos. Consta de un sistema fonético y morfológico muy diferente al *besz*. A diferencia de este, el *ilitano* resulta marcadamente activo y directo: los verbos van al principio de la frase, el sujeto se señala siempre con claridad y la responsabilidad de las acciones recae de forma explícita sobre quien las realiza. Un *ulqomano* no habla ni miente igual que un *beszéli*, porque su lengua no le ofrece la coartada de la ambigüedad gramatical.

La Brecha: Entidad autónoma, ultrasecreta y supranacional encargada de mantener el orden perceptivo en las dos ciudades. No se somete a *Beszél* ni a UI Qoma. Interviene con eficacia implacable cuando detecta una *brecha*. Impone multas por infracciones menores o accidentales y hace desaparecer a los infractores graves. Nadie conoce su sede, estructura ni procedimientos, aunque los rumores al respecto son numerosos. Lo que sí es universal es el pánico que produce en los habitantes de las dos ciudades.

Militsya: Cuerpo policial de UI Qoma. Opera con medios muy superiores a los de la BDV, en especial tecnología de vigilancia actualizada, bases de datos interconectadas y equipos forenses modernos y bien equipados. Su principal limitación es la tendencia a paralizarse cuando un caso sale de los cauces previstos por el protocolo. Al igual que la BDV, su jurisdicción termina en el momento en el que La Brecha decide intervenir.

Mizhdar: Pequeño barrio enclavado en el extremo sur del distrito íntegro *beszéli* de Kantor Mast, habitado en su mayor parte por

descendientes de inmigrantes *ulqomanos*. Sus residentes tienen nacionalidad *beszéli* y están sujetos a las mismas leyes que el resto, pero conservan apellidos *ilitanos*, costumbres *ulqomanas* y una paleta cromática escandalosa para los estándares *beszéliés*. Mirar a sus habitantes no constituye ninguna *brecha*.

Orciny: Supuesta tercera ciudad oculta en los intersticios perceptivos que *Beszél* y UI Qoma dejan sin reclamar. Su existencia no ha sido confirmada ni desmentida oficialmente, pero queda más bien en el terreno de lo legendario. La Brecha trata el tema con una cautela que no tiene precedente en ningún otro ámbito de su actividad.

Pabellón Cópula: Único punto de tránsito legal entre *Beszél* y UI Qoma y uno de los edificios más grandes del planeta. Funciona como aduana, puesto migratorio y archivo general de tránsito. Atravesarlo implica y exige un cambio de indumentaria, de moneda, de marco perceptivo y hasta de gestualidad, y puede durar entre diez minutos y tres horas. Es un espacio entramado de máxima densidad perceptiva permanentemente.

«Recoger la mirada» : Expresión coloquial *beszéli*, sin equivalente exacto en *ilitano*, que describe el gesto del reajuste perceptivo que se realiza cuando alguien emerge súbitamente desde un espacio íntegro hacia uno entramado. Alude a la imagen de la atención como algo que puede «derramarse» un instante y que hay que volver a contener antes de que cause daño.

Unionismo: Movimiento clandestino de naturaleza subversiva que rechaza la separación entre *Beszél* y UI Qoma y la considera una construcción política impuesta. Su activismo se manifiesta mediante actos deliberados de transgresión encubierta. Hoy en día está debilitado y sufre un alto grado de infiltración policial.

Zonas limpias: Tramos intermedios en los accesos rodados entre espacios íntegros y entramados donde el tráfico procedente del espacio íntegro está obligado a detenerse o reducir la velocidad antes de incorporarse al flujo del espacio entramado, evitando así que ningún vehículo emerja directamente en medio de la circulación de la otra ciudad.

Pautas para dirigir *Entre la ciudad y la ciudad* como one-shot

Entre la ciudad y la ciudad puede condensarse en una única sesión de juego de unas cuatro horas. Para lograrlo, **toda la información relativa a la primera parte de la investigación habrá de ser proporcionada a los PJ directamente por la comisaria jefa Zofia Kralova**, tal como se detalla a continuación:

La aventura da comienzo con una escena en un cementerio intensamente entramado en el que una pequeña multitud vestida de negro o con uniforme policial de gala despide al inspector Zlatovár Lászlói, de la Brigada de Delitos Violentos. La atmósfera general es luctuosa y algo tétrica, pero por encima de ella sobrevuela una rabia a duras penas contenida. El motivo es sencillo: el inspector Lászlói ha sido asesinado en su propio apartamento a altas horas de la madrugada de un tiro en la cabeza disparado a bocajarro. El asesino forzó la puerta del domicilio y empleó un silenciador y algún arma con munición de 9mm, muy probablemente una Glock 17 o 19 (al menos, eso opinan los compañeros de Balística). Zlatovár Lászlói no era el inspector más popular de la Brigada de Delitos Violentos, pero cuando un policía es asesinado, todo el cuerpo reacciona como un solo hombre... uno particularmente vengativo y peligroso. Sea quien sea que haya cometido el crimen, está más que sentenciado.

Por supuesto, **Bôrlu**, **Wawer** y **Corwi** asisten al funeral, pero antes incluso de que este termine serán interpelados por Molnársky, el secretario de la comisaria jefa, para que vayan a reunirse con Kralova de forma inmediata. Esta les espera para asignarles el caso de la muerte de Lászlói y la investigación en la que se hallaba inmerso.

Una vez en el despacho de Kralova, la comisaria se muestra extremadamente seria; una ira terrible la domina por completo. Quiere que los PJ abandonen cualquier cosa que tengan entre manos para proseguir la labor de Lászlói. Según Kralova, Lászlói había llevado



ZLATOVÁR LÁSZLÓI

a cabo importantes avances en la investigación del asesinato de una mujer joven cuyo cadáver apareció hace varios días en el interior de un contenedor de residuos industriales. Aunque no se debe despreciar ninguna otra hipótesis, la posibilidad de que la muerte del inspector se halle estrechamente relacionada con el asesinato de la mujer resulta obvia. Por esto mismo, la comisaria jefa informa a los PJ de los siguientes datos de la investigación:

- El cuerpo de la mujer apareció en Droskán Erova, un pequeño distrito obrero con bloques de pisos levantados durante la fase de febril industrialización de los años 50. Los PJ saben que se trata de un lugar de antigua tradición sindicalista, hoy empobrecido y semiabandonado, en el que no es raro ver mujeres que ejercen la prostitución en plena calle. Además, hasta hace solo seis meses aún se abrían a cielo abierto un par de insalubres balsas de agua de la industria química (**tirada de Entorno a dificultad 8** para saber este detalle).

- La víctima tenía unos veintitantos años, tez clara y cabellos oscuros teñidos de rubio. No fue agredida sexualmente. Presentaba una significativa fractura facial *post mortem* con completa desfiguración del rostro y también una fractura de hioides que sugería estrangulamiento previo. La muerte tuvo lugar unas 24 horas antes del hallazgo fortuito del cadáver por parte de unos chavales del barrio.
- No había huellas dactilares de la mujer en el sistema de Beszel, lo que desde el principio indicó que la víctima no era ciudadana beszelí ni tampoco una residente registrada.
- El cuerpo de la mujer fue transportado hasta Droskán Erova en una furgoneta blanca, probablemente por el asesino. Un vecino se quedó con la matrícula, por lo que Lászlóin accedió a la base de datos de la DGTUB (Dirección General de Tránsito Urbano de Beszel) y obtuvo el nombre del propietario, un tal Radek Moszk. Al mismo tiempo, el Departamento de Investigación Científica realizó un retrato de la fallecida eliminando la fractura facial que desfiguraba su rostro y produjo carteles que fueron colgados en la calle e insertados en prensa.
- Lászlóin investigó a Moszk en profundidad y lo interrogó dos veces (una de ellas en comisaría). Moszk es un empresario de poca monta con varios arrestos y juicios por impago de tributos y vulneración de las leyes mercantiles vigentes. También se le multó una vez por dejar en la guantera de la furgoneta los documentos que permiten al vehículo pasar de Beszel a UI Qoma y viceversa (estos documentos de tránsito deben llevarse siempre encima; así lo establece la ley en Beszel). Lo más llamativo es que Moszk declaró que la furgoneta le fue robada durante casi un día completo, lo que coincide con la fecha en la que transportaron a la mujer asesinada hasta Droskán Erova para arrojarla allí a un contenedor; sin embargo, y siempre según la versión de Moszk, la furgoneta apareció luego cerca de donde había sido robada. Un registro del vehículo (que Moszk ya había metido en el estrecho garaje que tiene en su almacén) reveló que el empresario había vuelto a dejar los papeles de tránsito del vehículo en la guantera. Además, en el cajón de carga había algunos restos de sangre seca, restos que coincidie-

ron con el ADN de la fallecida. Para Lászlóin era obvio que la mujer había sido trasladada en el cajón de la furgoneta, pero que no la asesinaron allí. Con respecto a Moszk, se trata de un pobre diablo que en realidad no tiene nada que ver con el asunto.

- Lászlóin volvió a indagar en la base de datos de la DGTUB y descubrió algo asombroso: durante la mañana del mismo día del hallazgo del cuerpo de la mujer, se denunció en Beszel el robo de tres vehículos: un utilitario y, cosa extraña, dos furgonetas. Lo más chocante es que los dueños de las furgonetas robadas (sustraídas con dos horas de diferencia) informaron a lo largo del día de que volvieron a encontrar sus vehículos en las inmediaciones. Por si fuese poco, los dos tienen en común haber sido multados al menos una vez por lo mismo que Radek Moszk: dejar en algún lugar de la furgoneta los documentos que permiten a un vehículo pasar de Beszel a UI Qoma (y viceversa). Para la comisaria jefa Kralova, tantas coincidencias resultan perturbadoras. Además, la información relativa a las multas solo es accesible para la policía, algunos trabajadores del DGTUB y los funcionarios del Comité de Tránsito Entramado que depende de la Cámara Conjuntiva. ¿Qué está pasando aquí?

NOTA PARA EL DJ: El acceso a los registros de multas del DGTUB fue posible gracias a la posición de Emil Kovács en la Cámara Conjuntiva. Sus contactos en el Comité de Tránsito Entramado le proporcionaron los datos de los conductores sancionados por llevar los documentos de paso en el vehículo, que Kovács transmitió a Buric para que este localizara una furgoneta ya habilitada para cruzar sin levantar sospechas en la aduana.

- Por último, la identidad de la fallecida se reveló finalmente gracias a una llamada de un informante anónimo cuya alocución se pudo grabar. La mujer se llamaba «Mahalia Geary». Kralova pone a disposición de los PJ la grabación, momento en el que los jugadores pueden realizar la **tirada de Psicología a dificultad 13** asociada a la llamada. Acerca de Mahalia Geary, Kralova puede informar que era una ciudadana canadiense con

visado activo solo en UI Qoma, una joven doctoranda de arqueología que trabajaba en el yacimiento de Bol Ye'an. Todo indica que se trata de un crimen transfronterizo, lo que complica la jurisdicción del caso y exige su elevación a la Cámara Conjuntiva para evaluar si debe ser traspasado a La Brecha. Lo mismo se puede decir respecto a la llamada anónima: parece evidente que se trata de una *brecha*. Por supuesto, los jugadores pueden realizar la **tirada de Entorno a dificultad 14 o de Información a dificultad 12** (esto último, solo si los PJ buscan activamente la información) con las que saber que el yacimiento de Bol Ye'an es un sitio arqueológico de primer nivel debido a su antigüedad y a los artefactos tecnológicamente avanzados que se han encontrado allí, correspondientes a la civilización preclival.

Como los PJ pueden comprobar, Lászlóin llevó a cabo avances significativos en la investigación del asesinato de Mahalia Geary. De hecho, murió justo antes de presentarse ante la Cámara Conjuntiva para que esta estimara la elevación del caso a La Brecha, lo que liberaría del mismo al Departamento de Delitos Violentos. Lo mataron como a un perro antes de eso. Kovács tiene un confidente en la BDV (un funcionario administrativo de bajo rango) que le alertó del inminente traspaso del caso.

Kralova quiere que sean los PJ los que se encarguen del caso, empezando por la posibilidad de deshacerse de él dejándolo en manos de La Brecha. Pero es que además... «*En fin, hay algo muy turbio en todo este asunto*»: en el apartamento de Lászlóin, que ya ha sido registrado de cabo a rabo, se encontró un ejemplar de *Entre la ciudad y la ciudad*, un libro prohibido en Beszel, obra del académico ulqomano-estadounidense David Bowden. Al parecer, Lászlóin lo incautó durante el registro del local unionista de la plaza Tércsék Néma, que visitó en el marco de la investigación, y se lo llevó a casa para estudiarlo con calma. El hecho de que no lo entregara como prueba en comisaría es, por sí solo, suficientemente revelador de hasta dónde había llegado antes de morir. Kralova hará entrega del volumen a los PJ, no sin cierto reparo, por lo que los jugadores podrán hacer ahora las **tiradas de Cultura a dificultad 9 (información básica sobre la obra) y Entorno a dificultad 17 (dato de que Bowden lleva media vida afincado en**

UI Qoma). También podrán, si se les ocurre, gastar el punto de guion con el que declarar que ya han leído el libro con anterioridad.

La aventura propiamente dicha comienza a partir de aquí, con la breve escena en la que los PJ **Bôrlu, Wawer y Corwi** acuden a la Cámara Conjuntiva. Tras ello, se produce ya el paso de la frontera a través del Pabellón Cópula y la entrada en acción de los dos PJ restantes, los miembros de la Militsya **Zourya Elkhad y Qussim Dhatt**. Esta es, en resumen, la forma idónea de convertir *Entre la ciudad y la ciudad* en un auténtico *one-shot*.

Entre los doctorandos de la McGill, los verdaderamente imprescindibles para un *one-shot* son Awa Diouf (porque conoce la relación entre Yolanda y Sharik Elvan) y Noah Gendron (porque menciona los paseos de Mahalia por el parque y también está al tanto de la relación de Yolanda y Elvan). El resto puede omitirse o fusionarse en un único PNJ secundario sin que la trama se resienta lo más mínimo.

Ayudas de juego

TARJETAS DE REFERENCIA: USO Y UTILIDAD

Las tarjetas que se ofrecen en esta ayuda de juego recogen los nombres clave del trasfondo y la aventura: términos de la ambientación, personajes importantes de la historia e instituciones y organismos que pueden aparecer en cualquier momento. La idea es que el DJ las pueda imprimir, recortar y, si lo desea, encartar, de manera que siempre las tenga a mano. En la primera ocasión en la que cualquiera de los nombres sale en la partida, se saca su tarjeta y se deja sobre la mesa o se clava en un corcho. Ahí se queda, a la vista de todos. De este modo, los jugadores pueden consultar en cualquier momento y de un solo vistazo quién es quién y qué significa cada cosa, sin interrumpir la escena y sin que el DJ tenga que explicar lo mismo varias veces.

**Beszel y
Ul Qoma**

LA BRECHA

**Arte del
*desver***

El Clivaje
(y la civilización preclival)

**Espacios
entramados**

**Espacios
íntegros**

**Mito de
Orciny**

BDV
(Brigada de Delitos Violentos)

**Besź e
ilitano**

**CÁMARA
CONJUNTIVA**

**PABELLÓN
CÓPULA**

**Droskán
Erova**

**Yacimiento
de Bol Ye'an**

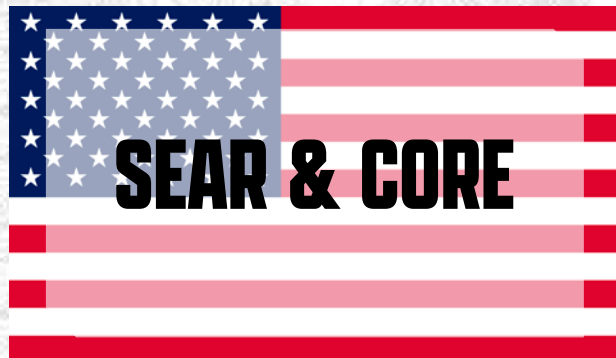
***Entre la ciudad
y la ciudad***
(obra del Dr. David Bowden)

**UNIVERSIDAD
DASSIM**

**UNIVERSIDAD
McGILL**

MILITSYA

TSEROF HALKE



VETRIESKU



JÓZSEF HALVÁRY



RADEK MOSZK



COM. ZOFIA KRALOVA



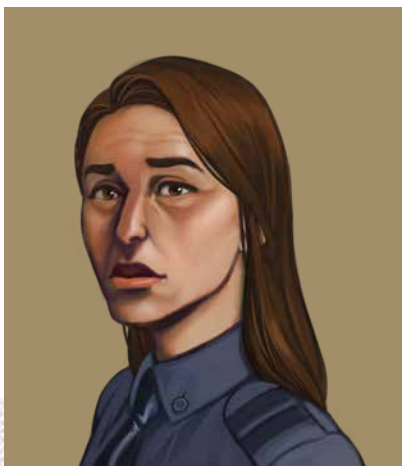
MAHALIA GEARY



EMIL KOVÁČZ
(Partido Nacional Unificado)



ZDENEK KRUSZY



ZOURYA ELKHAD



QUSSIM DHATT



RIJON KALMETZ



DRA. NANCY FAIRBANKS



DR. DAVID BOWDEN



DDA. YOLANDA RODRIGUEZ



DDA. AWA DIOUF



DDO. ÉTIENNE BOUCHARD



DDA. OTTILIA REYNOLDS



DDO. JAMAL EL KHOURY



DDO. NOAH GENDRON



SHARIK ELVAN



MIKHEL BURIC



FRANCES LONGHORN



ZLATOVÁR LÁSZLÓIN

CLIVAJE 1

Penalizador -4
a habilidades de DES y PER
(-7 en ciudad ajena).

Pifia de *desver*: 1 o 2.

Erosión: 1 punto
en ciudad propia
y en ciudad ajena.

CLIVAJE 2

Penalizador -3
a habilidades de DES y PER
(-6 en ciudad ajena).

Pifia de *desver*: 1 o 2.

Erosión: 1 punto
en ciudad propia
y en ciudad ajena.

CLIVAJE 3

Penalizador -2
a habilidades de DES y PER
(-5 en ciudad ajena).

Pifia de *desver*: 1.

Erosión:
no en ciudad propia;
1 punto en ciudad ajena.

CLIVAJE 4

Penalizador -1
a habilidades de DES y PER
(-4 en ciudad ajena).

Pifia de *desver*: 1.

Erosión:
no en ciudad propia;
1 punto en ciudad ajena.

CLIVAJE 5

Sin penalizador
(-3 en ciudad ajena).

Pifia de *desver*: 1,
repetición gratuita.

Sin erosión.

CLIVAJE 6

Bonificador +1
a habilidades de DES y PER
(sin bonificador en
ciudad ajena).

Sin tirada de *desver*.

Sin erosión.

RETRATO ROBOT DE MAHALIA GEARY ELABORADO POR EL DIC
(DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA), OBRA DEL AGENTE TIBOR VLEDNY

★ **BRIGADA DE DELITOS VIOLENTOS DE BESZÉL** ★

SOLICITUD DE IDENTIFICACIÓN

Mujer, entre 20 y 30 años. Tez clara y cabello oscuro teñido de rubio.
Hallada sin vida en Draskán Erova. Sin documentación.



Si la reconoce, contacte con la **BDV** en el **412-00-BDV**
o acuda a su comisaría de distrito.

Toda información será tratada con discreción.

La imagen es un retrato robot, puede no ser exacta.

INFORMACIÓN ESENCIAL SOBRE LOS UNIONISTAS

Información esencial sobre los unionistas

El unionismo es un movimiento clandestino de naturaleza subversiva que rechaza radicalmente la separación «artificial» entre Beszel y Ul Qoma. Para los unionistas, La Brecha no es más que una construcción política impuesta por la represión estatal y la complicidad de una ciudadanía aborregada. Son ostentadamente bilingües y creen firmemente que ambas ciudades son en realidad una sola, fracturada por algún evento traumático olvidado que las autoridades se esfuerzan por ocultar (quizás una guerra, un régimen autoritario primigenio o una gigantesca manipulación histórica). Su activismo se manifiesta mediante actos secretos y deliberados de transgresión, es decir, por medio de *brechas* encubiertas: transitar por espacios urbanos sin *desver*, intercambiar objetos entre ciudades sin pasar por las aduanas del Pabellón Cópula o difundir propaganda que, a su juicio, expone *errores* del tejido urbano. Algunos sectores más radicales han llegado a sabotear infraestructuras o cometer atentados, convencidos de que solo rompiendo la «ilusión» se puede alcanzar la verdad. Sin embargo, hoy en día los unionistas están muy debilitados, y el grado de infiltración de la policía en sus círculos es bastante alto.

INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE *ENTRE LA CIUDAD Y LA CIUDAD*

112

Entre la ciudad y la ciudad: información básica

Entre la ciudad y la ciudad, escrita por el académico y doctor ulqomano-estadounidense David Bowden, es una obra extremadamente polémica que fue publicada hace más de veinte años por un sello editorial que ya no existe. El ensayo, supuestamente riguroso, fue primero aclamado como un texto audaz y provocador y más tarde repudiado tanto por la academia oficial como por su propio autor.

El aspecto más explosivo (y desacreditado) del libro es su atención al viejo mito de Orciny, una hipotética «tercera ciudad» oculta entre Beszel y Ul Qoma, pero no en el espacio físico de ambas, sino en los supuestos intersticios perceptivos y ontológicos que estas dejan sin reclamar. Orciny funcionaría como el mayor de los misterios, una especie de urbe-santuario que iría más allá de lo secreto y contaría con su propia población, capaz de transitar por cualquiera de las ciudades sin dejarse ver.

Tras la publicación del libro, el Dr. Bowden cayó en desgracia y su carrera se truncó para siempre. Aunque luego negó la literalidad de las ideas del libro, tratándolas como simples «juegos intelectuales» o «malinterpretaciones» de su intención original, ya nunca recobró su prestigio académico, e incluso fue sometido a una vigilancia *blanda* por parte de las autoridades.

Entre la ciudad y la ciudad: información avanzada

En su núcleo central, *Entre la ciudad y la ciudad* intenta desentrañar la naturaleza de la relación entre Beszel y Ul Qoma, cuya cohabitación depende tanto del complejo sistema de percepción social del *desver* como de la vigilancia omnipresente de La Brecha. El Dr. Bowden defiende que, al margen de su realidad cuántica, la división no es verdaderamente natural, geográfica ni cultural, sino ideológica. En su análisis, escrito con una prosa vibrante y elocuente, argumenta que Beszel y Ul Qoma son esencialmente una misma ciudad dividida por un régimen disciplinario de percepción y lenguaje, una segregación voluntaria e inconsciente tan arraigada que ha devenido invisible y ha creado dos pseudonaciones. Para Bowden, la frontera entre las dos ciudades no está en el suelo que pisan los ciudadanos, sino en sus mentes. Estos postulados identifican a Bowden con el unionismo, aunque lo cierto es que el académico no extrae ninguna conclusión política de ellos.

Por supuesto, la parte más polémica y también apasionante del libro radica en su atención al mito de Orciny, la «tercera ciudad» oculta en los supuestos intersticios perceptivos que Beszel y Ul Qoma dejan sin reclamar. El Dr. Bowden llama a estos intersticios «*dissensi*» y, si bien no afirma directamente la presencia de Orciny como entidad política, sugiere que hay suficientes indicios culturales, literarios e históricos como para considerar su existencia al margen de la superstición.

El Dr. Bowden dedica capítulos enteros a analizar textos antiguos, leyendas urbanas y anomalías lingüísticas que, según él, apuntan a la supervivencia de una cultura escondida entre las dos ciudades visibles. También llega a sugerir (sin afirmarlo de manera categórica, lo que confiere a su prosa un tono a la vez académico y cómplice) que Orciny podría ser la verdadera instancia de poder detrás de La Brecha.

Bowden cita documentos fragmentarios, analiza los usos y costumbres de beszelíes y ulqomanos bajo una nueva óptica (rastreando en ellos supuestos recuerdos sepultados de Orciny), alude a códigos censurados y enumera posibles *brechas* simbólicas en el arte y la arquitectura de las dos ciudades. A veces parece que su propuesta no es tanto que Orciny exista en un sentido empírico, sino que constituya un espacio-límite, una categoría de lo que no puede ser visto, de lo que ha sido negado por ambos sistemas. En este sentido, Orciny se convierte casi en una metáfora crítica: la posibilidad de una realidad alternativa, más verdadera o más libre, que ha sido sistemáticamente eliminada por el pacto entre Beszel y Ul Qoma. Otras veces, sin embargo, Bowden da a entender que Orciny existe realmente, e incluso alude a su misteriosa población, que asemeja a una especie de logia o grupo de interés.

La ambigüedad deliberada del Dr. Bowden es capaz de granjearle enemigos en casi todos los potenciales lectores de *Entre la ciudad y la ciudad*: para la ortodoxia beszelí y el tradicionalismo ulqomano, las ideas de Bowden sugieren una inaceptable porosidad en la frontera, así como una peligrosa propensión al unionismo; para los académicos serios, su coqueteo con lo místico deslegitima sus argumentos racionales.

FOTO DE LOS DOCTORANDOS DE LA UNIVERSIDAD MCGILL PARA ENTREGAR A LOS JUGADORES

114



DOCTORANDOS
DE LA UNIVERSIDAD MCGILL



PERSONAJES PREGENERADOS

TYADOR BÔRLU

Llevas más de una década como inspector de la Brigada de Delitos Violentos (BDV). Tu éxito al desentrañar algunos casos complejos te permitió ascender más rápido de lo normal. Todos en el cuerpo te admiran y te respetan, y gozas de la total confianza de la comisaria jefa Kralova. Has sido condecorado por el Gobierno en dos ocasiones.

Bajo tu fachada de tipo duro e intimidante se esconde una mente analítica y empática, que sabe ponerse en el lugar tanto de los criminales como de sus víctimas, lo que te permite avanzar rápido en tus investigaciones. Tu aspecto también oculta a un hombre básicamente bueno, que aún cree en la justicia, la igualdad y la necesidad de proteger a los más débiles frente a los criminales, sean lo fuertes que sean.

RELACIÓN CON TUS COMPAÑERAS DE UNIDAD:

LIZBYET WAWER: Es una policía militar enclavada en la BDV para cumplir con la famosa cuota del 5 % (porcentaje de militares con el que obligatoriamente debe contar cualquier cuerpo de funcionarios del Estado). A ti no te molesta eso; es más, valoras su inteligencia y su determinación, aunque físicamente es muy poca cosa. En el cuerpo todos la ven como un bicho raro y le dan la espalda, lo cual es injusto. Tiene una pinta enfermiza, eso sí, e intuyes que guarda algún secreto.

MARČYNA CORWI: Es la hija única del malogrado y legendario comisario Corwi, y esa es una herencia muy pesada de llevar. La chica comete algunos errores de principiante, pero menos de lo que suele ser habitual en estos casos, así que le ves madera de buena policía. Tratas de ayudarla en lo posible para que la presión no pueda con ella. Además, su belleza genera prejuicios a su alrededor todo el tiempo, y eso no es fácil.



Nombre del jugador:

Cita: «Lo que queda fuera de lo normal es mucho más una guía que un estorbo».

Motivación: Saber lo que no se debe saber, pero actuar como si no se supiera.

Lugar de nacimiento: Beszel

Edad: 46

Profesión / perfil (+3): Inspector de policía de la Brigada de Delitos Violentos.

Situación familiar: Soltero; mantiene una relación esporádica con dos mujeres (una profesora y una enfermera).

Descripción física: 1,82 m de altura, rostro curtido, ojos azul-grisáceos, pelo corto y algo de canas en las sienes.

Talento: Experto del desver. Puedes gastar una proeza en cualquier momento para eliminar durante toda una escena cualquier penalizador que puedas sufrir por hallarte en un espacio urbano entramado, sea a cielo abierto o en la Cámara Conjuntiva.

TYADOR BÔRLU



ATRIBUTOS

CARISMA

+2

DESTREZA

+4

FUERZA

+1

INTELIGENCIA

+6

PERCEPCIÓN

0

HABILIDADES

Idiomas

1 Ulqomano

2 Inglés

Atletismo ●●○ + DES
Auxilio ●●○ + INT
Conducir ●●○ + DES
Conversación ●●● + CAR
Cultura ●●○ + INT
Entorno ●●○ + PER
Fuerza bruta ●●○ + FUE
Idioma ext. [1] ●●○ + INT

Idioma ext. [2] ●●○ + INT
Información ●●○ + INT
Intimidación ●●● + CAR
Lucha ●●● + DES
Mecánica ●●○ + INT
Memoria ●●○ + INT
Observación ●●○ + PER
Ocultación ●●○ + DES

Oído ●●○ + PER
Psicología ●●○ + PER
Puntería ●●● + PER
Rastreo ●●○ + PER
Seducción ●●○ + CAR
Sigilo ●●○ + DES
Simulación ●●○ + CAR
Supervivencia ●●○ + PER

AGILIDAD

3 x dados en
Atletismo + DES

10

APLOMO

CAR + INT + 5

13

PERSPICACIA

INT + PER + 5

11

PROEZAS

(FUE + INT) / 2 + 3

6

Total Actual



DEFECTO LEVE

Repetir tirada.
Solo 1 por sesión.

La política no te interesa
lo más mínimo.

DEFECTO GRAVE

Repetir tirada con 1D menos.
Se gana 1 proeza. Sin límite.

¿Cuándo fue la última vez
que dormiste bien?



RECUERDO CUANDO...

+ 2D a una tirada. Solo 1 por sesión.



PUNTO DE GUIÓN

Crea un recurso. Solo 1 por sesión.



Arma

Proyección del adversario

Llave de presa (+3 a la Agilidad del adversario)

Arma cortante o contundente improvisada

Pistola FK de las Industrias Nacionales de Beszel

COMBATE

ATAQUE

DAÑO

3D + 4

1

3D + 4

Presa

3D + 4

4

3D

7

Protección

NIVEL

EFEECTO

Iniciativa

DES + INT

10

+ 1D

Penalización
total por
protecciones

PERTENENCIAS

Teléfono móvil no táctil

Pistola FK de las INdB

Cargadores para la pistola

Uniforme gris de la BDV

Dinero beszelí y ulqomano

EXPERIENCIA

LIZBYET WAWER

Eres una policía militar enclavada en la Brigada de Delitos Violentos (BDV). La ley de Beszel exige una cuota del 5 % de militares en todos los ámbitos policiales y administrativos del Estado, y tú la has aprovechado para abandonar temporalmente el ejército, donde varios camaradas te estaban haciendo la vida imposible. En la BDV has encontrado tu sitio, en particular gracias al trato del inspector Bôrlu, que aprecia tu inteligencia y determinación por más que el resto del cuerpo te vea como un bicho raro. La vida nunca es sencilla.

En lo personal, estás distanciada de tu familia; es muy tradicional y se resiste a aceptar el hecho de que seas lesbiana. Este es un tema tabú en Beszel (y por eso lo sueles mantener en secreto). Además, acabas de cortar con Vera, la chica con la que llevabas casi dos años. Estos días están siendo bastante duros.

RELACIÓN CON TUS COMPAÑEROS DE UNIDAD:

TYADOR BÔRLU: No tienes ni una sola queja de él. Es competente y sincero, y ya te has dado cuenta de que bajo su fachada de tipo duro e implacable se esconde una mente aguda y empática, siempre al servicio de la ley. Le estás agradecida por haberte acogido en su unidad cuando nadie en la BDV quería hacerlo. Te gusta trabajar con él; en la práctica, eres su mano derecha.

MARČYNA CORWI: Es hija de un comisario que al parecer fue muy importante en la historia de la BDV. Como es natural, la chica no debe de estar a la altura de su legado. Tiene pinta de ser torpe y cometer errores de principiante, pero Bôrlu es el típico que tiene mucha paciencia con estas cosas. Temes que vaya a meter la pata en cualquier momento. Es muy bonita, eso sí.



Nombre del jugador:**Cita:** «Un buen policía sabe que la verdad existe, pero la jurisdicción, casi nunca».**Motivación:** Proteger a Beszel de su peor enemiga: ella misma.**Lugar de nacimiento:** Beszel**Edad:** 33**Profesión / perfil (+3):** Policía militar unida a la Brigada de Delitos Violentos.**Situación familiar:** Soltera, distanciada de tu familia. Acabas de cortar con una chica con la que has estado casi dos años.**Descripción física:** 1,67 m de altura, palidez extrema, ojos azules muy claros y constitución delgada (aunque fibrosa).**Talento: Ingenio perceptivo.** Cuentas con un segundo punto de guion, aunque lo tienes que usar para crear recursos dramáticos a partir de tu lucidez perceptiva (y no para inventar contactos, por ejemplo).

LIZBYET WAWER



ATRIBUTOS

CARISMA**0****DESTREZA****+2****FUERZA****+1****INTELIGENCIA****+4****PERCEPCIÓN****+6**

HABILIDADES

Idiomas**1** Ulqomano**2** Inglés**Atletismo**

●●● + DES

Auxilio

●●○ + INT

Conducir

●●○ + DES

Conversación

●●○ + CAR

Cultura

●●○ + INT

Entorno

●●○ + PER

Fuerza bruta

●●○ + FUE

Idioma ext. [1]

●●○ + INT

Idioma ext. [2]

●○○ + INT

Información

●●○ + INT

Intimidación

●○○ + CAR

Lucha

●●○ + DES

Mecánica

●○○ + INT

Memoria

●○○ + INT

Observación

●●○ + PER

Ocultación

●○○ + DES

Oído

●●○ + PER

Psicología

●●○ + PER

Puntería

●●○ + PER

Rastreo

●●○ + PER

Seducción

●○○ + CAR

Sigilo

●●○ + DES

Simulación

●○○ + CAR

Supervivencia

●○○ + PER

AGILIDAD3 x dados en
Atletismo + DES**11****APLOMO**

CAR + INT + 5

9**PERSPICACIA**

INT + PER + 5

15**PROEZAS**

(FUE + INT) / 2 + 3

5

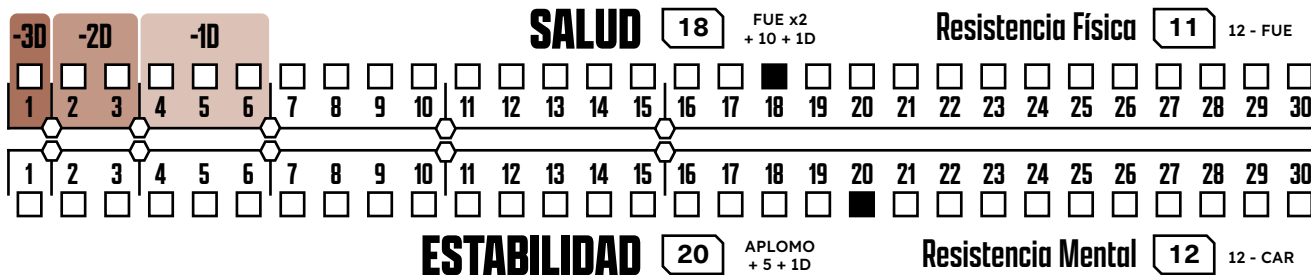
Total Actual

**DEFECTO LEVE**Repetir tirada.
Solo 1 por sesión.Aspecto ligeramente
enfermizo.**DEFECTO GRAVE**Repetir tirada con 1D menos.
Se gana 1 proeza. Sin límite.Incapaz de relajarte en
espacios abiertos.**RECUERDO CUANDO...**

+ 2D a una tirada. Solo 1 por sesión.

**PUNTO DE GUION**

Crea un recurso. Solo 1 por sesión.

**Arma**

Golpe de lucha marcial beszéli

Defensa extensible de la policía militar

Pistola FK de las Industrias Nacionales de Beszel

COMBATE**ATAQUE**

2D + 2

DAÑO

2

2D + 2

4

3D + 6

13

Iniciativa

DES + INT

6**+ 10****PERTENENCIAS**

Teléfono móvil no táctil

Pistola FK de las INdB

Cargadores para la pistola

Uniforme de la policía militar

Gorra de la policía militar

Dinero beszéli

Protección**NIVEL****EFEECTO**Penalización
total por
protecciones**EXPERIENCIA**

MARČYNA CORWI

Eres la única hija del legendario comisario Corwi, probablemente el policía con mayor prestigio de la historia de Beszel. Tu padre murió hace cinco años; para entonces, ya tenías decidido que tú también formarías parte de la Brigada de Delitos Violentos (BDV). No se trata de seguir los pasos de tu padre uno tras otro ni de emularlo en ningún sentido, como la mayoría cree; es solo que has crecido en ese ambiente, escuchando las teorías de tu padre sobre multitud de casos complejos que finalmente era capaz de resolver, y no se te pasa por la cabeza dedicarte a otra cosa. Por desgracia, muchos tienen prejuicios hacia ti por tu origen (y también por tu belleza, esa falsa amiga). Otros, por esas mismas razones, te tratan con una deferencia excesiva e impositada. En fin, tú no puedes hacer nada al respecto salvo una cosa: demostrar que tienes madera de agente y que eres mucho más que una cara bonita.



RELACIÓN CON TUS COMPAÑEROS DE UNIDAD:

TYADOR BÔRLU: Es el mejor inspector que podías tener al frente de la unidad. Es cierto que su rudeza y su aspecto implacable te causan bastante respeto, pero en el trato cercano se muestra asertivo, cordial y siempre dispuesto a compartir los trucos del oficio. Su lucidez extrayendo deducciones provechosas a partir de pruebas y evidencias muy sutiles te recuerda poderosamente al talento de tu padre.

LIZBYET WAWER: Es una policía militar enclavada en la BDV por la famosa cuota del 5 % (porcentaje de militares con el que obligatoriamente debe contar cualquier cuerpo de funcionarios del Estado). Es una mujer un poco rara y hermética, de aspecto poco saludable. No se fía mucho de ti ni te trata con especial cordialidad, pero Bôrlu confía mucho en ella y, en la práctica, es su mano derecha.

Nombre del jugador:

Cita: «La primera regla de mi padre: si ves algo, demuéstrolo sin haberlo visto».

Motivación: Estar a la altura de la leyenda del comisario Corwi.

Lugar de nacimiento: Beszel

Edad: 26

Profesión / perfil (+3): Agente de policía de la Brigada de Delitos Violentos.

Situación familiar: Hija única, tu padre falleció hace cinco años (era, probablemente, el mejor comisario de la ciudad).

Descripción física: 1,72 m de altura, rubia, de belleza muy llamativa, con ojos y nariz idénticos a los del comisario Corwi.

Talento: *Mi apellido es Corwi.* Cuentas con un segundo punto de guion, aunque lo tienes que usar para crear un contacto que fuese de tu padre y del que tú te puedes beneficiar ahora (no para crear recursos dramáticos ambientales u objetos físicos).

MARČYNA CORWI



ATRIBUTOS

CARISMA

+6

DESTREZA

0

FUERZA

+1

INTELIGENCIA

+4

PERCEPCIÓN

+2

HABILIDADES

Idiomas

1 Ulqomano

2 Inglés

Atletismo

●●● + DES

Auxilio

●●○ + INT

Conducir

●●○ + DES

Conversación

●●○ + CAR

Cultura

●●○ + INT

Entorno

●●○ + PER

Fuerza bruta

●●○ + FUE

Idioma ext. [1]

●●○ + INT

Idioma ext. [2]

●○○ + INT

Información

●●○ + INT

Intimidación

●○○ + CAR

Lucha

●●○ + DES

Mecánica

●●○ + INT

Memoria

●○○ + INT

Observación

●●○ + PER

Ocultación

●○○ + DES

Oído

●○○ + PER

Psicología

●○○ + PER

Puntería

●●○ + PER

Rastreo

●○○ + PER

Seducción

●○○ + CAR

Sigilo

●○○ + DES

Simulación

●○○ + CAR

Supervivencia

●○○ + PER

AGILIDAD

3 x dados en
Atletismo + DES

9

APLOMO

CAR + INT + 5

15

PERSPICACIA

INT + PER + 5

11

PROEZAS

(FUE + INT) / 2 + 3

5

Total Actual



DEFECTO LEVE

Repetir tirada.
Solo 1 por sesión.

Tu belleza genera prejuicios
de todo tipo.

DEFECTO GRAVE

Repetir tirada con 1D menos.
Se gana 1 proeza. Sin límite.

Presión por cumplir lo que
se espera de ti.



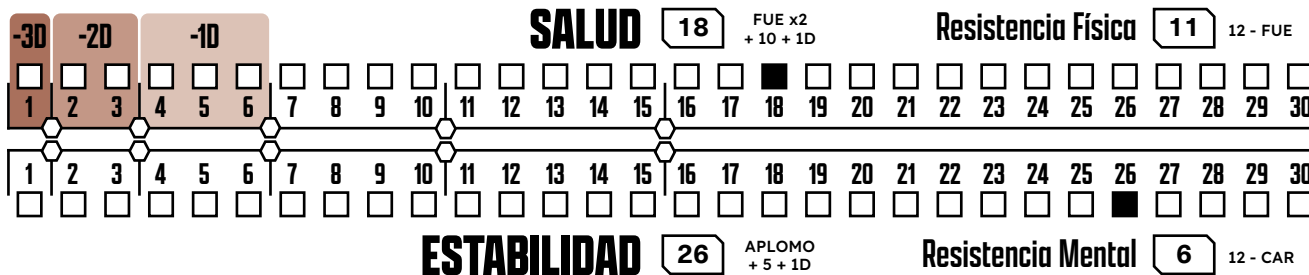
RECUERDO CUANDO...

+ 2D a una tirada. Solo 1 por sesión.



PUNTO DE GUIÓN

Crea un recurso. Solo 1 por sesión.



Arma

COMBATE

ATAQUE

DAÑO

Patada con la rodilla alta

2D

1

Arma cortante o contundente improvisada

2D

4

Pistola FK de las Industrias Nacionales de Beszel

2D + 2

9

Protección

NIVEL

EFEECTO

Iniciativa

DES + INT

4

+ 10

Penalización
total por
protecciones

PERTENENCIAS

Teléfono móvil no táctil

Pistola FK de las INdB

Cargadores para la pistola

Uniforme gris de la BDV

Juego de ganzúas

Dinero beszelí

EXPERIENCIA

ZOURYA ELKHAD

Eres la inspectora de la Militsya más joven que se recuerda. Tu carrera ha sido meteórica hasta el momento. En el liceo obtuviste siempre unas calificaciones estupendas; luego, cuando renunciaste por sorpresa a entrar en la universidad para ingresar en la Academia de policía, destacaste muy por encima del resto de cadetes. Al concluir el periodo formativo, la alta puntuación obtenida te permitió ingresar directamente en la Militsya, la élite policial de Ul Qoma, en donde tu trabajo, tu agudo sentido perceptivo y un poco de fortuna te han aupado hasta el lugar que ocupas hoy. Ya llevas casi diez meses como inspectora y, honestamente, parece que es algo que llevases haciendo toda la vida.

Sin embargo, no eres una mujer feliz. La tensión interior te corroe por dentro. Tu madre desapareció a manos de La Brecha cuando contabas con diecisiete años, y desde entonces te has obsesionado con la enigmática y todopoderosa entidad que garantiza el orden emanado del Clivaje. En el fondo, toda tu carrera en la policía responde nada más que a eso, a tu deseo de descubrir los secretos de La Brecha y el destino de tu madre. Nadie está al corriente de tus propósitos, y a menudo fantaseas con que tus intereses ocultos no echen a perder tu sólida vida profesional, pero... ¿será eso posible cuando llegue el momento de la verdad? ¿Serás capaz de no arriesgar todo lo que has construido a cambio de revelar lo que se esconde detrás de la más despiadada organización que el mundo ha conocido?

RELACIÓN CON TU COMPAÑERO DE UNIDAD, QUSSIM DHATT

Dhatt es un bruto y en ocasiones disfruta haciendo daño a los sospechosos, pero tienes que reconocer que funciona como tu complemento perfecto. Aunque resulte paradójico, lo que más rechazo te causa de tu profesión es la violencia, y eso que tú no tienes es justo lo que a Dhatt le sobra. Además, es simpático y socarrón, y hay veces que te alegra el día. Asheta, su esposa, te ha invitado a comer varias veces a su casa; es un encanto, aunque no entiendes cómo una mujer puede llegar a casarse con un tipo tan violento. A ti no te haría ninguna gracia.



Nombre del jugador:

Cita: «En esta unidad, la obediencia es una forma de ceguera voluntaria».

Motivación: Descubrir los secretos de La Brecha y el destino de tu madre.

Lugar de nacimiento: UI Qoma

Edad: 32

Profesión / perfil (+3): Inspectora de la Militsya de UI Qoma.

Situación familiar: Tercera hija de una familia marcada por la desaparición de la madre a manos de La Brecha.

Descripción física: 1,75 m de altura, pelo castaño, ojos intensamente marrones y algo caídos, y rostro alargado y triste.

Talento: Transgresora del desver. Cada vez que llesves a cabo una vulneración del *desver*, la dificultad de la tirada de Simulación será de solo 9 puntos; además, la dificultad de la segunda tirada tendrá 5 puntos menos.

ZOURYA ELKHAD



ATRIBUTOS

CARISMA

+1

DESTREZA

0

FUERZA

+2

INTELIGENCIA

+4

PERCEPCIÓN

+6

HABILIDADES

Idiomas

1 Beszéli

2 Inglés

Atletismo

●●○ + DES

Auxilio

●●○ + INT

Conducir

●●○ + DES

Conversación

●●○ + CAR

Cultura

●●○ + INT

Entorno

●●● + PER

Fuerza bruta

●●○ + FUE

Idioma ext. [1]

●●○ + INT

Idioma ext. [2]

●●○ + INT

Información

●●○ + INT

Intimidación

●●○ + CAR

Lucha

●●○ + DES

Mecánica

●●○ + INT

Memoria

●●○ + INT

Observación

●●○ + PER

Ocultación

●●○ + DES

Oído

●●○ + PER

Psicología

●●○ + PER

Puntería

●●○ + PER

Rastreo

●●○ + PER

Seducción

●●○ + CAR

Sigilo

●●○ + DES

Simulación

●●○ + CAR

Supervivencia

●●○ + PER

AGILIDAD

3 x dados en
Atletismo + DES

6

APLOMO

CAR + INT + 5

10

PERSPICACIA

INT + PER + 5

15

PROEZAS

(FUE + INT) / 2 + 3

6

Total Actual



DEFECTO LEVE

Repetir tirada.
Solo 1 por sesión.

Odas las armas de fuego
y la violencia en general.

DEFECTO GRAVE

Repetir tirada con 1D menos.
Se gana 1 proeza. Sin límite.

Tanto secretismo en tu vida
te está afectando.



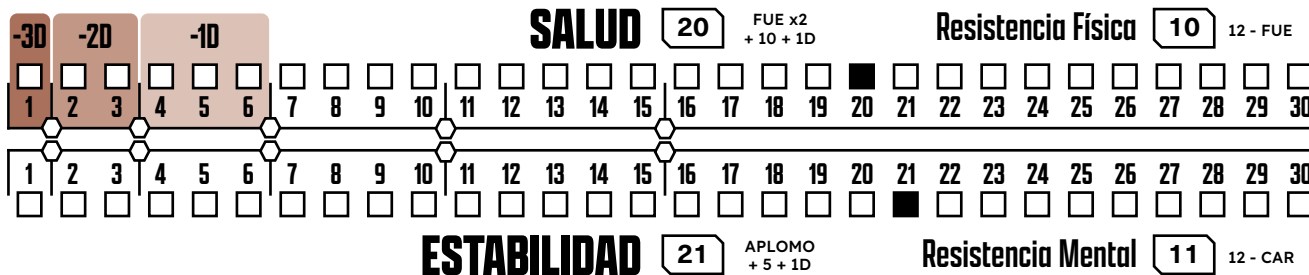
RECUERDO CUANDO...

+ 2D a una tirada. Solo 1 por sesión.



PUNTO DE GUIÓN

Crea un recurso. Solo 1 por sesión.



Arma

COMBATE

ATAQUE

DAÑO

Puñetazo con desplazamiento y brazo extendido

2D

2

Arma cortante o contundente improvisada

2D

5

Pistola reglamentaria «UI-qomitla»

2D + 6

13

Protección

NIVEL

EFEECTO

Iniciativa

DES + INT

4

+ 10

Penalización
total por
protecciones

PERTENENCIAS

Teléfono móvil *smartphone*

Pistola «UI-qomitla»

Cargadores para la pistola

Hebra localizadora (GPS *tracker*)

Uniforme de la Militsya

Dinero ulqomano

EXPERIENCIA

QUSSIM DHAT

La Militsya lo es todo para ti. Le has dedicado los últimos veinte años de tu vida, en los que siempre has hecho lo que había que hacer, incluso cuando eso pasaba por aplicar cierta «presión física» a los sospechosos. Estás aquí para defender a tu país y el orden institucional, y aún no ha nacido el delincuente que pueda tocarte los huevos. Vale, reconoces que a veces te extralimitas (esa es la razón por la que aún no has sido promocionado a inspector), pero eres incapaz de contar la cantidad de veces que una buena hostia ha espabilado a algún sospechoso reacio a confesar lo que tenía que confesar. En fin... quizás debas controlarte un poco más, sobre todo ahora que te han asignado a la unidad de la inspectora Zourya Elkhad. La famosa Elkhad.

En lo personal, estás felizmente casado con Asheta, una mujer por la que darías la vida. Aunque no podéis ser más distintos en multitud de cosas, vuestra relación siempre ha marchado bien, desde que érais novios y tú ibas a la casa de los Rimaz a verla. Ella es menuda, religiosa y viene de una familia ultratradicional; le encantan los críos y toda esa mierda. Tú eres un tipo grande, socarrón, que blasfema con frecuencia... y sí, odias los niños. Eres consciente de que muy pocos entienden vuestra unión, y que hay gente que no se explica cómo una mujer como Asheta puede estar con un tipo tan «violento» como tú. Pero Alá sabe perfectamente que jamás le pondrías una mano encima. Ella es lo único que hay por encima de la Militsya... O bueno, al mismo nivel.

RELACIÓN CON TU INSPECTORA DE UNIDAD, ZOURYA ELKHAD

Elkhad es la inspectora más joven de la historia de la Militsya, o al menos eso dicen. Eso no hace que te lleves mal con ella; casi al contrario. Es cierto que se trata de una mujer un poco mustia y estirada, con ese perfil de empollona de buena familia que siempre te ha echado para atrás; sin embargo, vuestra relación es correcta. Trabajar con Elkhad te permite aprender a afrontar las cosas de otra manera. Quién sabe, tal vez sea esa la llave para ascender de una maldita vez. No le gustan tus métodos «expeditivos», pero a veces te parece que solo lo dice de boquilla, porque si tú no actúas como hay que hacerlo de vez en cuando, las investigaciones no avanzan. En suma: es una buena inspectora. Hasta la habéis invitado a comer a casa un par de veces. Y Asheta le cae de escándalo.



Nombre del jugador:**Cita:** «En este oficio, el exceso de imaginación es el único delito imperdonable».**Motivación:** Ascender a inspector jefe de una maldita vez.**Lugar de nacimiento:** UI Qoma**Edad:** 43**Profesión / perfil (+3):** Agente de la Militsya de UI Qoma.**Situación familiar:** Casado con Asheta Rimaz, sin hijos por el momento (no te gustan los niños, la verdad).**Descripción física:** 1,89 m de altura, rostro un poco avejentado, expresión severa y barba corta, gris y bien cuidada.**Talento: Piénsate bien tu próxima palabra.** Puedes repetir una vez cada tirada de Intimidación que falles sin necesidad de gastar proezas; además, si yerras de nuevo aún puedes gastar una proeza para tirar por tercera vez.

QUSSIM DHAT



ATRIBUTOS

CARISMA**0****DESTREZA****+2****FUERZA****+6****INTELIGENCIA****+1****PERCEPCIÓN****+4**

HABILIDADES

Idiomas**1** Beszéli**2** Inglés**Atletismo**

●●● + DES

Auxilio

●●○ + INT

Conducir

●●○ + DES

Conversación

●●○ + CAR

Cultura

●●○ + INT

Entorno

●●○ + PER

Fuerza bruta

●●● + FUE

Idioma ext. [1]

●●○ + INT

Idioma ext. [2]

●○○ + INT

Información

●●○ + INT

Intimidación

●●● + CAR

Lucha

●●● + DES

Mecánica

●●○ + INT

Memoria

●●○ + INT

Observación

●●○ + PER

Ocultación

●○○ + DES

Oído

●●○ + PER

Psicología

●●○ + PER

Puntería

●●○ + PER

Rastreo

●●○ + PER

Seducción

●●○ + CAR

Sigilo

●●○ + DES

Simulación

●●○ + CAR

Supervivencia

●○○ + PER

AGILIDAD3 x dados en
Atletismo + DES**11****APLOMO**

CAR + INT + 5

6**PERSPICACIA**

INT + PER + 5

10**PROEZAS**

(FUE + INT) / 2 + 3

6

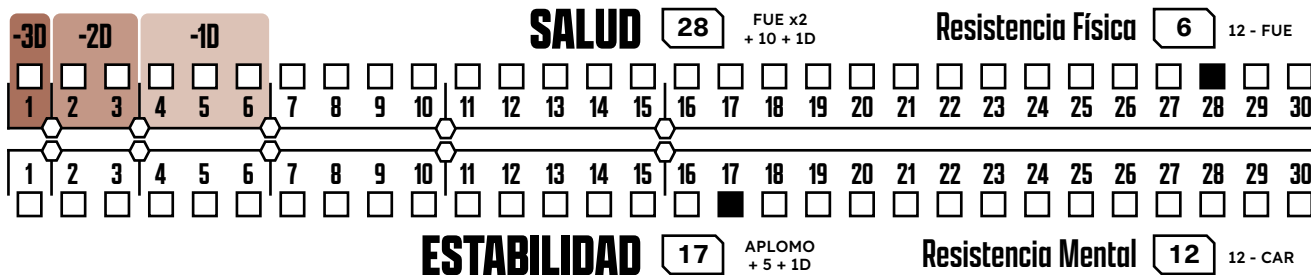
Total Actual

**DEFECTO LEVE**Repetir tirada.
Solo 1 por sesión.La muñeca derecha
te duele con frecuencia.**DEFECTO GRAVE**Repetir tirada con 1D menos.
Se gana 1 proeza. Sin límite.Muy poca paciencia con
según qué cosas.**RECUERDO CUANDO...**

+ 2D a una tirada. Solo 1 por sesión.

**PUNTO DE GUIÓN**

Crea un recurso. Solo 1 por sesión.

**Arma****COMBATE****ATAQUE****DAÑO**

Puñetazo seco en la boca del estómago

3D + 2

4

Arma cortante o contundente improvisada

3D + 2

9

Pistola reglamentaria «UI-qomitla»

2D + 4

11

Subfusil automático israelí IMI Micro-Tavor

2D + 4

19

Protección**NIVEL****EFEECTO****Iniciativa**

DES + INT

3**+ 10****Penalización
total por
protecciones****0****PERTENENCIAS**

Smartphone de tres años

Pistola «UI-qomitla»

Cargadores para la pistola

Subfusil IMI Micro-Tavor

Cargadores para el subfusil

Uniforme de la Militsya

Dinero ulqomano

EXPERIENCIA**0**

Nombre del personaje: _____
 Nombre del jugador: _____
 Cita: _____
 Motivación: _____
 Lugar de nacimiento: _____ Edad: _____
 Profesión / perfil (+3): _____
 Situación familiar: _____

Descripción física: _____

Talento: _____

ATRIBUTOS

CARISMA



DESTREZA



FUERZA



INTELIGENCIA



PERCEPCIÓN



HABILIDADES

Idiomas

1 Ulgomano

2

Atletismo ○○○○ + DES
 Auxilio ○○○○ + INT
 Conducir ○○○○ + DES
 Conversación ○○○○ + CAR
 Cultura ○○○○ + INT
 Entorno ○○○○ + PER
 Fuerza bruta ○○○○ + FUE
 Idioma ext. [1] ○○○○ + INT

Idioma ext. [2] ○○○○ + INT
 Información ○○○○ + INT
 Intimidación ○○○○ + CAR
 Lucha ○○○○ + DES
 Mecánica ○○○○ + INT
 Memoria ○○○○ + INT
 Observación ○○○○ + PER
 Ocultación ○○○○ + DES

Oído ○○○○ + PER
 Psicología ○○○○ + PER
 Puntería ○○○○ + PER
 Rastreo ○○○○ + PER
 Seducción ○○○○ + CAR
 Sigilo ○○○○ + DES
 Simulación ○○○○ + CAR
 Supervivencia ○○○○ + PER

AGILIDAD

3 x dados en
Atletismo + DES



APLOMO

CAR + INT + 5



PERSPICACIA

INT + PER + 5



PROEZAS

(FUE + INT) / 2 + 3



Total Actual



DEFECTO LEVE

Repetir tirada.
Solo 1 por sesión.

DEFECTO GRAVE

Repetir tirada con 1D menos.
Se gana 1 proeza. Sin límite.



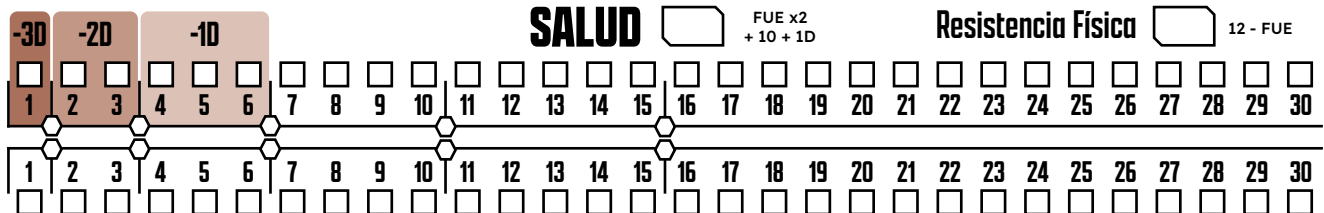
RECUERDO CUANDO...

+ 2D a una tirada. Solo 1 por sesión.



PUNTO DE GUIÓN

Crea un recurso. Solo 1 por sesión.



Arma

COMBATE

ATAQUE

DAÑO

Iniciativa

DES + INT

PERTENENCIAS

Protección

NIVEL

EFEECTO

Penalización
total por
protecciones

EXPERIENCIA

Nombre del personaje: _____
 Nombre del jugador: _____
 Cita: _____
 Motivación: _____
 Lugar de nacimiento: _____ Edad: _____
 Profesión / perfil (+3): _____
 Situación familiar: _____

Descripción física: _____

Talento: _____

ATRIBUTOS

CARISMA

DESTREZA

FUERZA

INTELIGENCIA

PERCEPCIÓN

HABILIDADES

Idiomas

1 Beszéli

2

Atletismo ○○○ + DES
 Auxilio ○○○ + INT
 Conducir ○○○ + DES
 Conversación ○○○ + CAR
 Cultura ○○○ + INT
 Entorno ○○○ + PER
 Fuerza bruta ○○○ + FUE
 Idioma ext. [1] ○○○ + INT

Idioma ext. [2] ○○○ + INT
 Información ○○○ + INT
 Intimidación ○○○ + CAR
 Lucha ○○○ + DES
 Mecánica ○○○ + INT
 Memoria ○○○ + INT
 Observación ○○○ + PER
 Ocultación ○○○ + DES

Oído ○○○ + PER
 Psicología ○○○ + PER
 Puntería ○○○ + PER
 Rastreo ○○○ + PER
 Seducción ○○○ + CAR
 Sigilo ○○○ + DES
 Simulación ○○○ + CAR
 Supervivencia ○○○ + PER

AGILIDAD

3 x dados en
Atletismo + DES

APLOMO

CAR + INT + 5

PERSPICACIA

INT + PER + 5

PROEZAS

(FUE + INT) / 2 + 3

Total Actual



DEFECTO LEVE

Repetir tirada.
Solo 1 por sesión.

DEFECTO GRAVE

Repetir tirada con 1D menos.
Se gana 1 proeza. Sin límite.



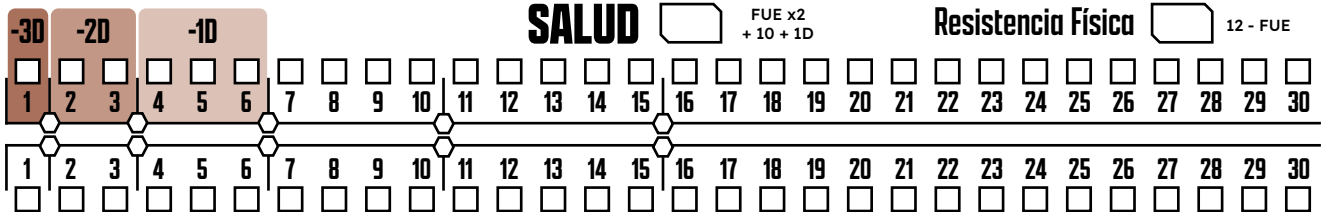
RECUERDO CUANDO...

+ 2D a una tirada. Solo 1 por sesión.



PUNTO DE GUIÓN

Crea un recurso. Solo 1 por sesión.



ESTABILIDAD APLOMO + 5 + 1D

Resistencia Mental 12 - CAR

Arma

COMBATE

ATAQUE

DAÑO

Iniciativa

DES + INT

+ 1D

PERTENENCIAS

Protección

NIVEL

EFEECTO

Penalización
total por
protecciones

EXPERIENCIA

Mira...

Pero mira solo lo que puedes mirar.

Beszel y Ul Qoma ocupan el mismo suelo, pero no el mismo espacio... al menos, hasta cierto punto. Comparten calles, esquinas, sótanos y cementerios, y sin embargo sus habitantes han aprendido desde niños a no verse ni oírse: a percibir al otro y suprimirlo en el mismo instante, cien veces al día, mil veces al día, hasta que el esfuerzo acaba siendo descanso y rutina. Eso es el *desver*, y es lo único que sostiene el orden social y político. Quien lo infringe no comparece ante ningún juez; sencillamente, desaparece. Para siempre. Porque La Brecha no castiga delitos: corrige la percepción.

La ciudad y la ciudad, el juego de roles es la primera adaptación integral al rol de una obra de China Miéville en cualquier idioma, realizada con su conocimiento y su apoyo expreso. Un juego *neo-noir* de investigación criminal, tensión política y extrañamiento cotidiano, donde cada escena es una coreografía de silencios y renunciaciones perceptivas y cualquier pista puede arrastrarte al otro lado de una frontera que no figura en ningún mapa.

Dentro de este libro encontrarás la ambientación completa de las dos ciudades, la trama de la novela convertida en aventura jugable, cinco personajes pregenerados, una galería ilustrada de PNJ, semillas de campaña y los *hacks* de Ysystem3 que llevan a la mesa el *desver*, el Clivaje, el *entramamiento* y la amenaza constante de La Brecha. El sistema nunca te dirá «no puedes»; te dirá: «puedes, pero esto es lo que ocurre justo después».

Este libro no está a la venta.

El volumen que tienes entre las manos no llegó a las tiendas ni llegará jamás. Existe porque 358 mecenas decidieron apoyarlo, y porque ni la editorial, ni el autor, ni los correctores han cobrado finalmente un solo euro por él. Todo el beneficio se destina íntegramente a la ONG británica Medical Aid for Palestinians, que atiende desde hace más de cuarenta años a la población de Gaza.

Un libro que trata sobre aprender a no ver.
Publicado, precisamente, para lo contrario.

