

Dinosaurios en Venus

Jorge Alonso*

Vigo, 03-07/2007 — v1.0

Idea: 14/03/2007

publicado inicialmente en NoSoloRol**

Los dinosaurios nunca pasan de moda. Seguro que a tus jugadores les gustaría participar en una aventura con ellos. En esta pequeña ambientación no sólo hay dinosaurios, sino que los propios jugadores son dinosaurios... a la fuerza.

Índice

1. El crimen
2. El juicio
3. La prisión
4. Los dinosaurios
5. La mente
6. Los compañeros
7. El juego

1. El crimen

Esta frase define la nueva filosofía penal:

Los crímenes, como los dinosaurios, son cosa del pasado.

Si has cometido un crimen, entonces serás castigado a ser un dinosaurio durante un tiempo.

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

2. El juicio

Durante el juicio se decide si lo que pasó fue, o no, un accidente, y si volverías a reincidir.

Si no ha sido un accidente, entonces eres culpable. Eres un criminal. Eres un lastre del pasado.

Serás condenado a ser un dinosaurio durante un mes. La duración de la condena es siempre la misma, lo que es distinto es qué dinosaurio en concreto serás. Esto depende de la gravedad de tu crimen, de tu arrepentimiento y de tu personalidad.

Es probable que acabes siendo un dinosaurio herbívoro si has cometido un delito grave, o si eres una persona engreída, segura de sí misma e independiente. En caso contrario, serás un carnívoro, un depredador.

Y no es lo mismo ser un herbívoro cualquiera que ser uno acorazado, ser un pequeño carnívoro cualquiera que ser la cúspide de la pirámide alimenticia.

Por supuesto, más te vale que hayas contratado un buen abogado.

3. La prisión

El nombre de la prisión es *Venus*. ¿Será por la diosa, por el planeta o... por la planta carnívora?

No hay celdas, ni barrotes. Nadie sabe con certeza cómo de grande es ni dónde está. Ni siquiera si está en la Tierra o no. No es sólo una jungla, es un enorme ecosistema autosuficiente.

Como en otros parques de atracciones interactivas, todos dinosaurios de Venus tienen acoplado a su cerebro una mente cibernética, con acceso a sentidos modificados para simular los humanos.

Te conectarán y transferirán tu consciencia a la mente artificial. Desconectarán tu cuerpo y lo mantendrán vivo hasta el final de tu condena, momento en el cual volverán a conectarlo para deshacer la transferencia.

En caso de que no hayas sobrevivido al castigo, tu cuerpo será donado a la ciencia, o al matadero.

4. Los dinosaurios

En los primeros momentos estarás confuso con tu nuevo cuerpo, pero forzosamente tendrás que adaptarte.

Ser un dinosaurio en Venus es una experiencia más real que serlo en un parque de atracciones interactivas, ya que, en caso de que mueras, te morirás de verdad.

Te mueres. Del todo.

No hay ningún tipo de mecanismo protector. Si te caes de un barranco, sufres el dolor al completo. Si rompes tus huesos, permanecerán rotos. Nadie se está preocupando porque tu experiencia sea inofensiva. Estás solo.

Solo... con otros criminales como tú. Y con dinosaurios de verdad.

Y, si te devoran a dentelladas, las sentirás todas antes de morirte.

Por lo que cuentan los supervivientes, es posible que los dinosaurios de Venus sean animales defectuosos, experimentales, mutantes o fracasos. Seres que no reciben aprobación para estar en los parques comerciales.

Es una fauna ecléctica y anacrónica, y dicen que hay cosas que no se sabe qué son.

Serás un animal terrestre. No se sabe de nadie que haya sido volador o acuático. Y, en cuanto al sexo, serás macho o hembra según disponibilidad. Incluso puedes acabar teniendo una prole que cuidar... pero no estás obligado a hacerlo.

5. La mente

Mientras vivas en tu nuevo cuerpo de dinosaurio, tu mente cibernética te permite comunicarte telepáticamente con los demás reos que estén cerca de ti. Sólo tienes que pensar cómo quieres comunicarte, ya sea en voz baja, normal o a gritos, y los que estén a distancia suficiente podrán oírte con claridad.

Lo único importante es la distancia, y no el ruido exterior ni la agudeza auditiva de cada uno. Es telepatía artificial, desarrollada porque los dinosaurios no pueden vocalizar como lo hacemos nosotros.

También les serviría a los guardianes para comunicarse con vosotros, en caso de que quisiesen hacerlo. Aunque, ¿por qué iban a querer hacerlo?

Su otra utilidad es prevenir que encuentres alguna forma de huir de la prisión, pues en ese caso la mente artificial está programada para incapacitarte tras los mensajes automáticos de advertencia.

6. Los compañeros

La transferencia de mentes suele hacerse por grupos de condenados. Cuando estrenes cuerpo, es muy posible que los dinosaurios cercanos estén poseídos por la consciencia de tus nuevos compañeros de prisión. Es decisión tuya hacer amigos o no, escapar de ellos o comértelos.

Es bueno formar un equipo para la supervivencia mutua. Pero, ¿confiarías en la mente de un criminal que está atrapada en un hambriento carnívoro que te mira con ojos ansiosos? ¿O eres tú el dueño de esos ojos?

En vuestra lucha continuada, podrás encontrarte con más dinosaurios, de los normales o de los criminales. ¿Serás capaz de diferenciarlos? ¿Serás capaz de reaccionar a tiempo?

Una última advertencia: Si haces un amigo, y éste termina su condena antes que tú, ten en cuenta que cuando se produzca su transferencia mental, lo más normal no es que su mente sea reemplazada por la de otro criminal, sino que volverá a tener su auténtico yo de dinosaurio. ¿Será comida para ti, o serás comida para él?

7. El juego

El grupo de jugadores interpretará un variopinto grupo de dinosaurios, unos herbívoros y otros carnívoros, en su lucha por la supervivencia durante su condena. Es recomendable que todos ellos hayan entrado el mismo día.

El mundo de los dinosaurios de Venus es muy peligroso. El conflicto nace directamente de las necesidades alimenticias, y de la necesidad de defenderse contra otros dinosaurios, tengan o no la mente de un reo. Todo esto va a poner a prueba los lazos de amistad y enemistad que se formen en el grupo.

Utilizad el sistema de juego con el que os sintáis más cómodos; no os voy a imponer ninguno. Eso sí, definid cuidadosamente la personalidad de cada personaje: ¿Es extrovertido o introvertido, afable o desagradable, escrupuloso o desorganizado, emocionalmente estable o neurótico, abierto o cerrado a la experiencia?

A pesar de lo que pueda parecer, la inspiración para esta ambientación no proviene de la novela *Parque jurásico* de Michael Crichton, sino del cuento *Perdido en el banco de memoria* de John Varley.