

~ Introducción ~

La naturaleza del medio

Antes de comenzar a crear a nuestros Alter Ego, debemos conocer un poco de que va todo esto, para evitar sorpresas posteriores.

Esto es lo que saben tus RJs:

Lo primero: no estás solo. Al crear a tu RJ, realmente estas creando a tres hermanos trillizos. Esto es así debido a años en que indiscriminadamente y en secreto el gobierno ha estado metiendo mano en los programas de fecundidad estatal: el resultado es que todos los embarazos son múltiples si o si, y todos de trillizos. Esto significa que, teniendo en cuenta la política paternalista del estado durante los primeros 18 años de vida, en los que se preocupa de formar adecuadamente a los futuros votantes, (y olvidándolos después tras cumplir esa edad), tenemos que los trillizos son virtualmente iguales en apariencia, peso, y constitución. La única diferencia son las especialidades que puedan haber cogido cada uno de ellos durante su formación.

Bien: No hay dinero para continuar estudiando, ya que a partir de los 18 años todas las ayudas estatales se esfuman, y solo pueden continuar haciéndolo los ricos. Resulta que el paro esta disparado. Al llegar a la mayoría de edad, tu mismo engrosaste sus filas, junto con tus hermanos. Sabes que hace años se comenzó a automatizar todo, por lo que hay bots electricistas, bots fontaneros, bots médicos, bots agrícolas, bots granjeros... y un montón de gente sin trabajo, ya que uno de esos bots es capaz de hacer en un día lo que hacía un hombre en una semana.

Por otra parte, los impuestos están subiendo cada vez más para mantener los planes de pensiones, sobre todo porque, aunque la edad de jubilación esta en los 100 años, cada vez son menos los trabajadores efectivos, y los bots ni cobran ni gastan.

Un desastre total.

No obstante, hace unos pocos años, aparecieron nuevas oportunidades: Una serie de empresas precisaba de personal sin experiencia, ya que ellos serían los que formarían a los trabajadores, para ejecutar “recuperaciones” para otras empresas aún mayores... y además, se realizan contratos “a familia”, por lo que los tres hermanos quedan bajo un solo contrato. Ni tu ni tus hermanos teníais ni idea de que iba el trabajo, pero era trabajo, así que os apuntaste a la ETT.

Una vez contratados, si, ni objeciones ni nada, ya teníais por adelantado el primer sueldo, con el que podríais ponerlos al día pagando impuestos atrasados, y comenzó la instrucción para vuestro nuevo trabajo, y vuestra nueva vida.

Briefing

A partir de ahora sois Recuperadores.

Esto significa que serás encuadrado con tus hermanos, y tus compañeros con sus hermanos en un grupo de “Recuperación”.

Lo que se busca es que cuando la Mega Corporación de turno requiera de nuestros servicios, tu grupo estará listo para la acción.

¿Qué cuál es la acción? Pues recuperar obras de arte

¿Cómo? Si, ya sé que quedan pocas después del Tirano, y están bien guardadas... bien; ha llegado el momento de hablarlos de qué va todo esto:

Como ya sabéis, el tirano ordenó destruir todas las obras de arte posibles en todas las áreas, pero recientemente un invento ha conseguido que tengamos acceso de nuevo a dichas obras.

El problema es que las fuentes son escasas y cotizadas

Digamos que, antes que preguntéis, lo que haremos será la parte sucia del trabajo.

Para que lo entendáis, todo el proceso, resumido, es como sigue:

La Mega Corporación de turno, por medio de su red de espías y Localizadores, descubre a un sujeto con los recuerdos adecuados. Al hablar de “Recuerdos Adecuados”, hablamos que en ese recuerdo hay una representación del objeto artístico que debemos recuperar.

Así que, básicamente, nuestro trabajo es entrar en ese recuerdo, y por medio de la mochila Pederfield que tengo aquí, (el instructor muestra una enorme mochila metálica), capturar esa obra maestra y salir por piernas antes que el recuerdo se desmorone

(Silencio en la sala... todo el mundo mirando al instructor como si estuviese loco)

La pregunta que NO me estáis haciendo es ¿Cómo?

Bien, pues yo os lo voy a decir: Antiguamente tratábamos con los ancianos, ya que son ellos los que tienen los recuerdos de valor (vosotros o yo no los tenemos porque en nuestra época, gracias al Tirano, no hemos visto más que fotos de alguna obra de arte), pero viendo que cada vez menos ancianos eran dados a negociar, sobre todo tras ver que cuando entrábamos a un recuerdo, este tarde o temprano se desmoronaba, y el anciano lo perdía para siempre.

Ahora solo nos queda engañarlos vilmente... si... no es muy ético, pero hay mucha pasta en juego

¿Qué cómo los engañamos? Bien: aquí entra en juego lo que vais a hacer.

Por medio de los espías y localizadores, en cuanto tengamos controlado al anciano y los accesos al mismo (por ejemplo en la sala de espera de un asilo, y con nuestro médico – espía controlando la entrada de la sala), le mandaremos nuestro Bot Captador, que está construido para la ocasión con una apariencia pre-estudiada para que el anciano se relaje en su presencia y pueda intimar con él lo suficiente como para terminar

hablando del recuerdo que nos interesa. El bot tiene una programación prefijada para avanzar la conversación, pero vosotros, que estaréis conectados contra la consola del bot mientras esperáis en la furgoneta a las afueras del asilo, podréis ayudarle mandándole comentarios y preguntas.

Ojo, si veis que los espías hacen cosas raras, reportadlo: no nos gustan los agentes dobles

Una vez que el nivel de Nostalgia del abuelo sea adecuado (sí, NOSTALGIA: el invento usa el sentimiento de Nostalgia del anciano, y cuanto más Nostalgia sienta, mucho mejor para vosotros, porque más nítido será el recuerdo), el bot captador usará su circuitería interna, donde tiene integrado el invento del que os hablé para usar ese sentimiento y abrir una senda contra el recuerdo.

Ya sabéis que no podemos meter ahí a demasiada gente, ya que aumentaríamos el stress del anciano, por lo que solo un hermano de cada familia entrara cada vez en el recuerdo. Debéis hacer uso de vuestro aparato Changeller asignado para hacer intercambios de hermanos en el caso de “accidentes”

Cuanta más nostalgia haya tenido el anciano a la hora de crear la senda, mejor.

Recordad que la sombra del anciano acompañará al grupo, narrando la situación tal y como la recuerda... esto es muy importante, ya que sin él nunca se accederá al objetivo. Siempre acompañará al grupo que entro primero en la senda mientras alguno quede vivo

Y si se desmorona, ¿qué?... buena pregunta bien, si se desmorona, estáis fritos...kaput, muertos del todo atrapados en el recuerdo moribundo... pero estáis de suerte: el bot captador puede traeros de vuelta aunque no lo haréis en las mejores condiciones, y encima tendríamos que reparar el bot, que cuesta una pasta, así que mejor salid antes... y si es por la senda, mejor.

Dos cosas nada más: seguid la directriz 3-145 para evitar que el anciano se libre de la influencia del captador; si alguien no la sigue, será despedido fulminantemente... y tened cuidado ahí dentro; en cuanto creamos la senda, en breve la competencia sabrá de su existencia, y enviará a

sus propios recuperadores a por el botín... aunque, sabiendo que el recuerdo os va a odiar a muerte y va a lanzar contra vosotros todo lo que contenga para acabar con vosotros, quizá sean el menor de vuestros problemas...

Ah, una última cosa: no os acerquéis a televisores ni espejos... por ahí interfiere la imaginación del viejo y no sabemos lo que puede salir por ahí, sobre todo porque la sombra del anciano os va a estar contando batallitas todo el tiempo mientras os movéis por el recuerdo, y no será agradable que algunas de ellas cobren vida de pronto

Bien; vosotros dirigid al Bot Captador, conseguid el botín y regresad rápido por la senda para la siguiente misión, y todos viviremos felices

Gracias por vuestro tiempo

Changeller

A cada uno de los hermanos de la triada, una vez contratados, se le entrega un aparato personal especial. Este aparato, con forma similar a la de unas gafas, y con una autonomía de batería de 120 horas, sirve para varias cosas:

Intercambio de Hermanos.

Permite el intercambio inmediato entre dos hermanos. El Changeller esta codificado, y en caso que el hermano que se esta moviendo dentro del recuerdo sea herido, o se deba cambiar por otro para solventar un problema, simplemente con lanzar el comando adecuado, los otros dos hermanos verán la petición en su propio Changeller. En cuanto uno de ellos pulse, se realizara el intercambio, desapareciendo el original y entrando el reemplazo en un rango de 5 metros desde la posición original. Es ideal para sacar a un herido de una zona de combate sin perder potencia de fuego. El Changeller no funciona entre hermanos que ambos esten dentro o fuera del recuerdo al mismo tiempo; uno debe estar dentro, y el otro fuera.

Normalmente los hermanos usan la misma frecuencia codificada para poder realizar el intercambio rápidamente, pero otro Changeller puede intentar conectarse si su usuario conoce la frecuencia exacta de la señal, y además el usuario que manda la señal tiene almacenada y aceptada su codificación (Por ejemplo, permitiendo el intercambio con un supervisor)

Monitorización de Estado de Salud.

A través de los sensores introducidos en el oído, la tecnología del Changeller permite monitorizar el estado de salud de cada hermano. Esta información se reflejará en la consola del operador, que suele estar montada en el vehículo de aproximación en el que suelen permanecer los recuperadores que no están accediendo al recuerdo, y en cada uno de los Changellers del grupo, con un icono lateral que representa a cada RJ que hay dentro del recuerdo. Normalmente los miembros del mismo grupo tienen codificada su frecuencia de grupo para pasarse esa información

Cámara Visual y Comunicaciones.

Por último, sirve tanto de elemento de comunicación entre los dos grupos, el interno en el recuerdo y el externo al recuerdo, como de ayuda visual en campo, gracias a su zoom 25x HD, su modo infrarrojo y diversos gadgets como medidor de distancias, de velocidad del viento, y además monitoriza el área circundante al RJ midiendo cambios de presión y temperatura, y presentando los datos directamente en las lentes del aparato con gráficos a color

La mascarada

Los RJ no pueden entrar en un asilo, ni ir por la calle, con indumentaria de combate: lo que conseguirían con eso es que el primero que les vea llame a la policía pensando que son unos locos asesinos que vienen a matar al que pillen por delante. De hecho, los RJ no tienen normalmente

permiso para acceder a los asilos a espoliar los recuerdos de los ancianos. Es necesario, por ejemplo, y con ayuda de algún elemento interno del asilo, (un celador sobornado, etc) preparar algún tipo de subterfugio (una chapuza en la entrada de los baños que dejan estos sin poder usarse: los RJ irían disfrazados de albañiles y el anciano estaría dentro del baño con el captador: tener en cuenta cantidad inicial de material para entrar en la senda, que no puede ser muy llamativa, y además depende del presupuesto aceptado por la ETT para ejecutar el trabajo)

Mochila Pederfield

Es la enormemente cara mochila donde se ha de guardar la obra de arte recuperada, y la que tiene la tecnología necesaria para pasar un objeto del recuerdo al mundo real sin que se evapore. De hecho, cualquier objeto perteneciente al recuerdo que se traslade al mundo real sin que vaya en una de estas mochilas, desaparecerá.

Además, cosas de la tecnología en la que está basada, la mochila solo puede entrar o salir del recuerdo por la senda; si hay un intercambio de hermanos, y el que estaba en el interior del recuerdo la llevaba o bien el bot captador debe sacar a los RJ por el trámite de urgencia, la mochila Pederfield simplemente caerá al suelo en el mismo sitio donde estaba el RJ que la portaba, pero dentro del recuerdo

La Senda

Pendiente

Bot Captador

Pendiente

Presupuesto para misión

Normalmente, cuando un cliente solicita recuperar un objeto, puede actuar de varias formas; entre ellas, podría suceder que el cliente se dirigiese directamente a una de las ETT para contratar la recuperación, negociando un coste, o bien que contacte con varias en concurso, aportando cada ETT un coste estimado de la recuperación, y eligiendo el cliente a la ETT con el precio más ajustado. Una vez concertado el coste con el cliente, se gestiona por parte del personal administrativo de la ETT el presupuesto destinado a la recuperación, contemplando márgenes de beneficio, y coste de material y personal teniendo en cuenta el coste pagado por el cliente.

El presupuesto sería :

- Comisión personal de gestión de la oferta (coste fijo)
- Personal de intervención (RJs + RJ coordinador si lo hubiese)
- Equipo durante intervención (armas, mochila Pederfield, Changellers)
- Vehículo de desplazamiento y base operativa
- Material de monitorización (gestión)
- Coeficiente de uso y energía Bot Captador (gestión)
- Seguro de Marcha Atrás de la operación

El resto son beneficios.

Normalmente, al RJ supervisor le llega una memoria de la oferta aceptada por el cliente con los datos reseñables de la recuperación, en la que se incluye un indicador en créditos, que debe ser gastado en material, teniendo cargos fijos ineludibles (personal, base operativa, changellers, Bot Captador, mochila Pederfield), y cargos opcionales/consumibles (armas, equipo, cargadores, baterías de repuesto...).

Las otras partidas de gasto, habitualmente quedan desconocidas para el grupo de RJ