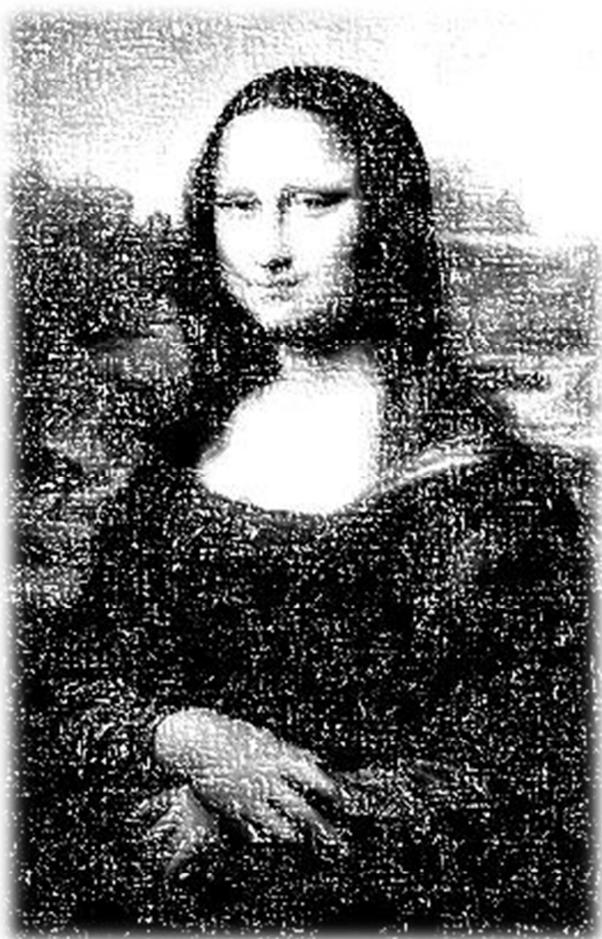


## ~ PROLOGO ~

- Hombre, Pepe, que sorpresa verte por aquí, ¿de dónde vienes?

- ¿Qué tal Juan? pues mira, vengo del rastro, de pillar unos comics descatalogados y tal ...

- ¿Ah, sí? déjame ver...¡¡ Waaaw!!, este me lo tienes que dejar y ... ¿Esto qué es lo que es?



- Ah... eso... pues es un juego de rol que vi de chiripa en el puesto grande ese al lado del puesto de tallas de madera junto al mercado... lo tenían en la pila de archivo final, y me lo han dejado baratito, baratito... fíjate que justo cuando lo pillé, justo después el pescadero del puesto de la esquina se llevó el cajón donde estaba para usar el papel

para envolver tripas y desperdicios de pescado de cuando los preparan... así que lo salve in extremis...

Me lo he estado leyendo en el metro viniendo para acá y esta curioso... pero te digo una cosa... si me lo he pillado es porque casi no me ha costado un duro... que si tengo que pillármelo nuevo, aun está en el escaparte de la tienda muerto de risa

- Me estas picando la curiosidad... ¿de qué va?

- Pues mira, al parecer es un juego futurista pero no demasiado... lo típico, que hubo una guerra mundial de la que salió un dictador, que hizo destruir todas las obras de arte, y prohibió todo lo que tenía que ver con las artes y la cultura... cuando se lo quitaron de en medio a los no sé cuantos años, pues toda cultura había desaparecido y ya sabes... cuando te han prohibido algo tanto tiempo, tienes ganas de tenerlo, así que cualquier atisbo de cultura es muypreciado por que ha subido la demanda de forma brutal, sobre todo entre las grandes fortunas... y hay empresas que se dedican a rastrear el globo buscando, porque hay mucha pasta en juego...

- Vaya... nada del otro jueves

- Eso me parecía a mí, si seguí leyendo es porque hay mucho trecho de metro, y no tenía nada más que hacer... y mira, después del tópico de la historia, habla de un científico que desarrolló un aparatejo capaz de interactuar con los sentimientos, creando portales. Parece que la ira creaba una habitación en llamas con el objeto del sentimiento en el centro, el miedo grandes espacios oscuros... otros solo paredes en blanco... pero un sentimiento, la NOSTALGIA, era capaz de recrear un espacio enorme recreando la localización del recuerdo, con todo su contenido (aquí lo recalca mucho), con TODO SU CONTENIDO. El científico patentó el aparato para sacar pasta... y cometió la imprudencia de publicar su logro, pensando que tampoco tenía demasiada utilidad, quizá recordar más nítidamente los recuerdos, como ayuda quizá al tratamiento contra el Alzheimer o algo así... pero al parecer las empresas sacaron otra

lectura... si puedo recrear los recuerdos, puedo sacar objetos de ellos...

y si tengo gente que tenga nostalgia de lugares donde hubo alguna obra de arte, puedo recuperarla, y si tengo esa obra, puedo negociar con ella = \$\$\$\$

Al parecer secuestraron al científico, se puso en marcha el espionaje industrial, se sacrificaron gallos negros y gatos en oscuros rituales... y al final hubo un montón de organizaciones con sus propias versiones de los aparatos de marras... y claro...una vez dispones de la tecnología, quieres aplicarla para sacar beneficio, por lo que las empresas se preguntaron... ¿Quién tiene recuerdos de aquella época? ¿Quién estaba vivo entonces? Los mayores...

- No es por nada, pero tiene una pinta de bodrio...

- Si, pero me hizo gracia que tras varias pruebas, observaron que los recuerdos se destruían al intervenirlos, y claro, a los ancianos no les hacía mucha gracia que se metieran en sus recuerdos, y encima quedarse sin ellos; ahí funciono el boca a boca entre los abuelos, y las empresas, para acceder a los recuerdos sin tener que obligarles, ya que obligados... ni nostalgia ni nada; tenían que usar el subterfugio para engañarles... para eso crearon los captadores, robots humanoides con la figura de alguien amigable que quiere conversar y que le cuenten sus batallitas, y van dirigiendo la conversación hacia el recuerdo que interesa... generan el sentimiento de NOSTALGIA con la suficiente fuerza en el anciano para poder crear la senda de acceso, y ahí entran los Recuperadores Jugadores

- ¿Recupera qué?

- Al parecer los niveles de paro estaban como ahora, la gente estaba desesperada, y como las ETT empezaron a contratar a familias enteras que entrasen en los recuerdos para recuperar las obras de arte... y claro, como descubrieron que a los "habitantes del recuerdo" no les molaba que alguien ajeno al recuerdo entrase a molestarlos, y les entraban tendencias asesinas y psicóticas y asesinas..., y algunos recuperadores no volvían... y como además las empresas descubrieron como interferir en sendas abiertas por otras empresas para meterse en un recuerdo que estuviese abierto con recuperadores dentro para rapiñarles las obras de arte que hubiese... pues la gente empezó a entrenarse y tomar clases de artes marciales y armamento avanzado, y a agruparse en comandos o grupos mercenarios, para alquilarse a la empresa mejor postora, porque la demanda empezó a subir como la espuma y tal (más que nada porque el índice de mortalidad entre los recuperadores era más bien alto)

- Traga aire, que te ahogas...Vaya truño: al final es otro saja raja más del montón, y con un argumento mediocre

- Pues sí... quizá debería haberlo dejado en el cajón para que se lo llevase el pescadero ese... seguro que envolviendo tripas de pescado su existencia hubiese tenido sentido...

- Pues precisamente por eso creo que deberíamos montar partida... Porque seguro que nos echamos unas risas...

Mira a ver si te puedes preparar algo y lo probamos en la quedada del viernes... y si no nos va, siempre se lo puedes pasar al pescadero...

