

## Semilla de aventura: Repo

**Author :** Raszak

Conducía por la autovía, oscura como la pez, atravesada por costurones intermitentes de blancas cicatrices cuarteadas por el tiempo, apenas iluminada por alguna solitaria farola sobre los teléfonos de emergencia y los faros de coches esporádicos que atravesaban la oscuridad de la noche como luciérnagas mecánicas, escuchando ese pecadillo venial que es la BSO de [Repo: The Genetic Opera](#) (Darren Lynn Bousman, 2008). Entonces me vino a la cabeza que incluir ciertos elementos de esa película como subtrama dentro de una aventura mayor o incluso desarrollar una aventura completa (o varias) a partir del concepto del recuperador de órganos, que también aparece en [Repo Men](#) (Miguel Sapochnik, 2010).

En ambas películas el eje de la fiesta es el personaje del Repo, una especie de asesino legal cuya función es la de recuperar órganos implantados, cuando los beneficiarios de tales atenciones dejan de pagar las deudas contraídas precisamente al haber pasado por quirófano. Por ejemplo: ¿que has tenido un infarto y has necesitado un corazón artificial para salir del trance? No hay problema, la corporación médica de moda te instala el último modelo de especificaciones deportivas y puedes pagarlo en cómodos plazos a lo largo de 48 leoninas mensualidades; si te retrasas en el pago o intentas escaquearte, el Repo te buscará, te encontrará y se llevará tu corazón sin usar anestesia y sin dejar ningún sustituto en tu pecho. Sin acritud, sólo son negocios.

[caption id="" align="aligncenter" width="600"]



El Repo haciendo lo que mejor sabe.[/caption]

La idea base puede no distanciarse mucho de otras tramas en que los PJs deben proteger a un PNJ importante (o tal vez a un PJ del grupo, por el tema de los implantes) a quien una serie de antagonistas quiere echarle el guante para recuperar algo que es suyo; algo típico en tramas que incluyen servicios secretos, grupos de delincuencia organizada o investigación industrial de alto nivel. Lo que le añade un giro más truculento es que aquello que quieren recuperar está implantado en su cuerpo y sin ello el personaje muere.

Donde mejor encaja esta clase de recurso es, claro, en ambientaciones de ciencia ficción donde los implantes estén a la orden del día (Cyberpunk, Shadowrun, Fading Suns, Warhammer 40000), pero en universos de fantasía habrá mil formas de incluir algo así (y podemos hacer una competición a ver quién da la idea coherente más descabellada).

Veamos como quedaría como subtrama.

La corporación Dinnar está “trasladando efectivos” a su pequeña arcología acorazada en el extremo del territorio. El ingeniero de materiales T. F. Gordon es uno de ellos, concretamente al que los PJs deben “extraer” de un complejo de la competencia, al que hay que hacer una oferta que no pueda rechazar. El problema es que nadie sabe que, en una juerga descomunal en Nueva Las Vegas Gordon se destrozó el hígado y tuvo que someterse a una cirugía de urgencia para implantarle uno artificial (que además dispone de un sistema de geolocalización que nadie le había comentado).

Él ya ha dejado de pagar las cuotas así que, mientras los PJs intentan llevarlo a las dependencias de Dinnar, el Repo (en este caso un tipo terrorífico, de 2 por 2, mirada depredadora, expresión inhumana y tan modificado o blindado que es imposible de tumbar en un sólo enfrentamiento) va a por él. Los PJs tendrán que lidiar con él, como el asesino en serie de una película de terror, mientras realizan su misión principal. El problema para los PJs es que Gordon es útil para las corporaciones mientras esté vivo, pero para sus acreedores sólo es útil estando difunto.

[caption id="" align="aligncenter" width="590"]



Lo siento tío, me caes bien, pero me debes cuarto y mitad de lomo.[/caption]

Como trama principal, además, puede tomar mucho de otra historia como [Ruta Suicida](#) (Clint Eastwood, 1977) o [Asalto a la comisaría del distrito 13](#) (John Carpenter, 1976).

T. F. Gordon, el presidente de la pequeña corporación Dinnar, teme por su vida. Ha recibido varias amenazas de muerte y desconfía hasta de sus más cercanos, así que ha trazado un plan para ocultarse en un lugar de confianza durante una temporada y escapar del aciago destino, escoltado por un grupo de competentes mercenarios. Lo que no les ha contado a los PJs es que está en la ruina y lo buscan para recuperar el corazón y los pulmones que muchos años de excesos le han destrozado, así como que el lugar donde pretende ocultarse no es tal, sino una clínica ilegal donde pretende negociar la sustitución de sus órganos por otros y poder devolver los que tiene actualmente a los Repo.

En este caso, en lugar de un único Repo, serán bastantes enemigos los que se echen encima de Gordon y los PJs (es el cobro de más “dinero” y un único enemigo no da para una aventura, por mucho que sea muy poderoso). Se imponen huidas a la desesperada, atrincherarse en la clínica ilegal y tratar de mantener con vida a Gordon todo el tiempo necesario para poder cobrar (o tal vez, llegado el caso, entregarlo a los repo y salvar el propio pellejo), mientras fuera, el número de enemigos y el volumen de artillería crece y dentro la munición es cada vez más escasa.

Creo que es más interesante aún si se juega con la ambigüedad en este caso, manteniendo difícil de discernir que los repos sean repos, y que durante el principio de la aventura los PJs no

sepa a quienes se están enfrentando y así mantenerles “en una misión convencional” durante más tiempo, además de lo confuso que pueda ser que los repos prefieren utilizar armas incapacitadoras pero no mortales contra Gordon (por aquello de no estropear el material). Y es que, al fin y al cabo, los repo no son gente de dar muchas explicaciones.