

# **L a m á q u i n a d e l t i e m p o**

*Una surrealista aventura que no te dejará indiferente*

*donde **tú** eres el héroe\*\**

Primer libro de la serie

**ALUMNO AYUDA\***



I.E.S. Andrés de Vandelvira (Albacete)

Formación Profesional Básica - Industrias Alimentarias 2  
Comunicación y Sociedad

## **AUTORES**

Alumnos:

- Álvaro García Muñoz
- Alejandro Garrido Rubio
- María Llanos Martínez Martínez
- Elisabeth Núñez Esteban
- Ana Padilla Ortega
- Adriana Fabiola Reyes Fuentes
- Jennifer Rodríguez Hoho
- Laura Sola Navarro
- María Yeste Cuerda

Profesor:

- Jose Miguel Núñez López

Ortógrafo:

- José Juan Morcillo Pérez

*\* Cualquier parecido con la realidad no es pura coincidencia.*

*\*\* Basado en hechos irreales.*

## **Introducción**

Eres Alumno Ayuda. Todo se ha trastocado en el espacio-tiempo. En un devastador ataque, los Señores de la Ignorancia han destruido el aula principal donde aprendías las materias de los diferentes Departamentos didácticos.

Eres ahora el único superviviente.

Juras tomar venganza de esa destrucción. Pero primero debes ir al Despacho de la Directora para prevenirla del inminente peligro. Los Señores de la Ignorancia te persiguen sin darte tregua por todo el Instituto y en cada página del libro tienes que enfrentarte a nuevos retos. Elige cuidadosamente tus habilidades y tus herramientas, pues pueden ayudarte a triunfar en el viaje más fantástico y terrorífico de tu vida.

El Alumno Ayuda es una apasionante serie de aventuras en las que tú eres el protagonista, tú tomas las decisiones y tú libras los conflictos utilizando únicamente los métodos que se indican en los libros.

## **El Principio de la Historia**

En el país meridional de Harbarcitia, durante siglos ha sido costumbre de las familias enviar a sus hijos al colegio y al instituto. Allí estos son instruidos en las destrezas y disciplinas de su noble sociedad.

Los catedráticos de los Departamentos son maestros en su arte y los niños a su cargo les aman y respetan a pesar de la dureza de su adiestramiento. Pues un día, cuando hayan aprendido las especialidades secretas, volverán a sus casas equipados en cuerpo y mente para defenderse de la constante amenaza de los Señores de la Ignorancia.

En tiempos pasados, durante la Edad de Incultura, los Señores de la

Ignorancia hicieron la guerra contra Harbarcitia. El conflicto fue una larga y encarnizada prueba de fuerza que concluyó con la victoria de Harbarcitia en la gran batalla de la garganta del Puente de Hierro. La Directora Doña Aldonza y sus aliados de la Delegación de Cultura derrotaron a los ejércitos de los Señores de la Ignorancia en el desfiladero de Parque Lineal y les obligaron a retroceder hacia el abismo insondable de la garganta del Puente de Hierro. Bruto, el más poderoso de los Señores de la Ignorancia, fue derrotado por la sabiduría instructiva y la pluma estilográfica de la Directora Doña Aldonza, llamada TizAna, la pluma del sol. Desde entonces, los Señores de la Ignorancia han jurado venganza contra el centro educativo IES LaFlorylaNata.

Hoy es el día de la fiesta del Día de las Artes y las Letras, cuando profesores y alumnos se reúnen en la Biblioteca para asistir a la celebración. Es por la mañana. De repente, una gran nube negra aparece en el horizonte por el oeste. Innumerables bestias de cabezas cuadradas con sombrero negro llenan el vestíbulo hasta tal punto que la luz de los tubos fluorescentes queda oculta por completo. Los Señores de la Ignorancia, los inveterados enemigos del instituto, atacan. La guerra ha comenzado.

En esa mañana aciaga, tú, Alumno Ayuda (nombre que te ha sido puesto por el Equipo Directivo), has sido enviado al patio a recoger papeles en castigo por tu falta de atención en clase. Cuando te dispones a regresar, descubres con horror una enorme y oscura nube de criaturas de cabeza cuadrada y sombrero negro que se precipitan sobre la Biblioteca.

Arrojas al suelo la carga de papelotes y corres hacia la batalla que ya se ha entablado. Pero en tu afán de ayudar, tropiezas y te golpeas la cabeza con el poste de una portería. Al perder el conocimiento, lo último que ves a esa escasa luz son los muros de la biblioteca desplomándose.

Permaneces muchas horas sin sentido antes de despertar. Ahora, con lágrimas en los ojos, contemplas la escena de destrucción. Alzando el rostro hacia el cielo azul juras vengarte de los Señores de la Ignorancia por su ataque al Conocimiento. De pronto comprendes con toda claridad lo que debes hacer. Debes emprender un peligroso viaje al Despacho de la Directora para avisarle de la terrible amenaza que se cierne sobre el

centro. Pues ahora tú eres uno de los últimos alumnos decididos a estudiar, ahora eres Alumno Ayuda.

## Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la **Carta de Acción**.

Durante tu instrucción como Alumno has adquirido pericia para la lucha, ESFUERZO en la resolución de problemas, y regularidad al hacer deberes, MOTIVACIÓN. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de efectividad de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la **Tabla de la Suerte**. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu capacidad de ESFUERZO. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla CAPACIDAD DE ESFUERZO de tu **Carta de Acción** (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la **Tabla de la Suerte**, anota 14 en el recuadro ESFUERZO). Cuando estés ante un conflicto, tu ESFUERZO se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la **Tabla de la Suerte** representa tu capacidad de MOTIVACIÓN. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla MOTIVACIÓN de la **Carta de Acción** (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la **Tabla de la Suerte**, tendrás 26 puntos de MOTIVACIÓN).

Si eres herido en el conflicto, pierdes puntos de MOTIVACIÓN. Si en algún momento tus puntos de MOTIVACIÓN descienden hasta cero, te habrás desmotivado y la aventura habrá terminado. Los puntos de MOTIVACIÓN perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca puede exceder del número total con el que has comenzado esta aventura.

## Competencias Básicas

Durante siglos, los profesores Catedráticos han sido maestros en las artes del conocimiento. Estas artes reciben el nombre de Competencias Básicas y se enseñan a todos los Alumnos Motivados. Tú sólo has aprendido cinco de las disciplinas que se enumeran a continuación. La elección puedes hacerla tú. Dado que todas estas disciplinas te serán de utilidad en algún momento de tu peligroso viaje, elígelas con cuidado. La correcta aplicación de una disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Cuando hayas escogido tus cinco competencias, anótalas en el recuadro **COMPETENCIAS BÁSICAS** de tu Carta de Acción.

### **1. Disimulo**

Esta competencia posibilita a un alumno confundirse con el medio que le rodea. En los pasillos o en clase puede ocultarse entre los compañeros sin ser descubierto y pasar cerca de un profesor de guardia sin ser visto. En el patio o en la cantina le permite parecer y hablar como un alumno de un curso superior como bachiller o FP de Grado Medio y puede ayudarlo a encontrar refugio o un lugar seguro donde esconderse.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Disimulo’.

### **2. Aprender a aprender**

Esta disciplina garantiza a un Alumno aventajado que nunca perderá motivación ante obstáculos inusitados. Siempre será capaz de obtener información, excepto si no ha dormido suficiente o ha estado toda la noche de fiesta. Esta habilidad también capacita a un alumno deducir respuestas cuando se le preguntan cuestiones sobre temas de asignaturas que no ha estudiado aún. Si eliges esta competencia, no tendrás necesidad de memorizar cuando se le ordena estudiar.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Aprender a aprender’.

### **3. Iniciativa y espíritu emprendedor**

Esta competencia avisa a un alumno del inminente peligro. También le revela el verdadero propósito de un mal compañero o de un objeto extraño encontrado en su aventura.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Iniciativa y espíritu emprendedor’.

#### **4. Conciencia y expresiones culturales**

Gracias a esta disciplina, un alumno toma el sendero más conveniente en el Instituto, localiza a una persona u objeto en una clase que no conoce y descifra huellas y rastros dejados en los pupitres.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu Carta de Acción: “Conciencia y expresiones culturales’.

#### **5. Motivación Extra**

Esta disciplina puede utilizarse para reponer los puntos de MOTIVACIÓN perdidos en conflictos. Si posees esta destreza, puedes recuperar un punto de MOTIVACIÓN cada vez que pases por una sección del libro sin entrar en discusiones. Pero solo puede ser usada si tus puntos de MOTIVACIÓN han disminuido con respecto al número inicial. Recuerda que nunca pueden sobrepasarlo.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Motivación Extra: +1 punto de MOTIVACIÓN por cada sección sin conflictos’.

#### **6. Dominio en el manejo de Herramientas**

En el Instituto LaFlorylaNata, cada iniciado aprende a dominar un tipo de herramienta de estudio. Si este dominio ha de ser una de tus disciplinas, elige al azar un número en la Tabla de la Suerte. La herramienta de las representadas a continuación a la que corresponda ese número será la que tú domines. Cada vez que te enfrentes a un conflicto llevando ese utensilio, sumarás 2 puntos a tu CAPACIDAD DE ESFUERZO.

El hecho de que domines una herramienta no quiere decir que inicies la aventura llevando ese objeto concreto. Sin embargo, tendrás oportunidad de adquirir herramientas a lo largo de tu aventura. Si te toca el Lápiz HB, habrás tenido mucha suerte, pues esta es la única arma que Alumno Ayuda lleva desde el comienzo de la aventura, como se explica más detalladamente en el apartado dedicado al equipo.

- 1- Sacapuntas
- 2- Agenda
- 3- Diccionario
- 4- Cartabón
- 5- Lápiz
- 6- Calculadora
- 7- Flauta dulce
- 8- Compás
- 9- Táblet
- 0- Raqueta de Bádminton

No puedes llevar más de 2 herramientas. Si eliges esta disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Dominio en el manejo de ...: +2 puntos de ESFUERZO si se lleva este objeto’.

### **7. Competencia Digital contra Malware**

Los Señores de la Ignorancia y muchas de las malvadas criaturas a sus órdenes tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su dispositivos electrónicos. La competencia digital te libra de perder puntos de MOTIVACIÓN cuando sufras este tipo de ataques.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘COMPETENCIA DIGITAL contra Malware: no se pierden puntos al ser atacado con acometidas digitales’.

### **8. Competencia de Dominio Internauta**

Esta disciplina permite a un alumno atacar al enemigo con la fuerza del buen uso de Internet. Puede usarse al mismo tiempo que las herramientas normales y suma 2 puntos a tu ESFUERZO ante un conflicto. No todas las criaturas con las que te encontrarás en tu aventura pueden ser dañadas por el ataque internauta. Cuando una criatura es inmune a este tipo de ataque, se te hace saber.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Dominio Internauta: +2 puntos de CAPACIDAD DE ESFUERZO’.

### **9. Competencia Lingüística**

Esta disciplina capacita a un Alumno aventajado para comunicarse con profesores pertenecientes a programas Erasmus o intercambios de

estudiantes que deambulen por el instituto así como para adivinar las intenciones de otros compañeros. También se tiene la habilidad de intuir el comportamiento de ciertos animales.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu Carta de Acción: ‘Afinidad animal’.

### **10. Conocimiento del medio Físico-Cuántico sobre la materia**

Cuando un Alumno Aventajado domina esta disciplina puede mover pequeños objetos con los poderes de la Física y la Química, cual MacGyver.

Si eliges esta competencia, escribe en tu Carta de Acción: ‘Poder científico sobre la materia’.

Si llevas a cabo con éxito la misión propuesta a Alumno Ayuda en este primer libro, puedes añadir en tu Carta de Acción del libro segundo otra competencia que tú mismo elijas. Esta disciplina adicional, junto con tus otras cinco destrezas y otros objetos especiales que hayas obtenido en el primer libro, puedes usarlos en la próxima aventura de Alumno Ayuda titulado **Pa vernos matao**.

### **Equipo**

Vas vestido con pantalones cagaos, una camiseta Adidas que adquiriste en el “mercadillo de los Invasores” de Harbarcitia y una cazadora vaquera marca la cabra. Tienes algunas cosas con las que poder equiparte para sobrevivir en el instituto.

Todo lo que posees es un Lápiz HB (anótalo bajo el epígrafe Armas en tu **Carta de Acción**) y una mochila que contiene un bocata (anótalo bajo el epígrafe Comidas en tu **Carta de Acción**).

En la cintura llevas una riñonera de colorida y zigzagueante decoración manchega que contiene monedas en Yuros. Para averiguar cuántas tienes, elige un número al azar de la **Tabla de la Suerte**. Este número te indica la cantidad de Yuros que posees al comienzo de la aventura (anota el número en la casilla Bolsa de la **Carta de Acción**).

Entre las humeantes ruinas de la Biblioteca descubres un Plano del Instituto (anótalo entre los Objetos especiales en la **Carta de Acción**) en el que figuran el gimnasio, el patio, el aparcamiento y muy al este las dos alas del instituto. Guarda el plano dentro de tu mochila por razones de seguridad.

También encuentras uno de los siguientes objetos:

- 1. Compás de pizarra (Herramienta). Se lleva en la mano.
- 2. Carpeta archivadora (Objetos especiales) Suma dos puntos de

Motivación a tu total. Se lleva en la mochila.

- 3. Una palmera de chocolate y un zumo de piña (2 comidas). Va guardada en la mochila.
- 4. Una camiseta del Harbarcitia balompié (Objetos especiales). Suma 4 puntos de Motivación a tu total. Se lleva puesta.
- 5. Raqueta de Bádminton (Herramienta). Se lleva en la mano.
- 6. Chuleta (Objeto de la mochila). Puede hacerte recuperar 4 puntos de Motivación que hayas perdido en un conflicto. Tiene un solo uso. Se lleva en un bolsillo de la cazadora.
- 7. Flauta dulce (Herramienta). Se lleva en la mano.
- 8. Calculadora científica (Herramienta). Se lleva en la mano.
- 9. Billeto de Diez Yuros (Riñonera).
- 10. Diccionario Enciclopédico (Herramienta). Necesitas ambas manos para cargar con este pesado objeto.

Para descubrir cuál de ellos encuentras, debes elegir un número al azar de la **Tabla de la Suerte** y localizar el artículo correspondiente en la lista. Anótalo en tu **Carta de Acción**, bajo el epígrafe indicado entre paréntesis, y toma nota de cualquier efecto que pueda tener sobre tus puntos de MOTIVACIÓN.

## **Cuántos objetos puedes llevar**

### **Herramientas**

El número máximo de utensilios de este tipo que puedes llevar es 2.

### **Objetos de la mochila**

Como la capacidad de la mochila es reducida, solo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

### **Objetos especiales**

Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

### **Dinero**

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Yuros.

### **Comida**

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu **Carta de Acción**, en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y a no ser que expresamente se diga que es un objeto especial, lo llevarás en la mochila.

## **Cómo utilizar tu equipo**

### **Herramientas de trabajo**

Las herramientas te ayudan en los conflictos y discusiones. Si tienes la disciplina de alumno aventajado de dominio en el manejo de herramientas y el objeto adecuado, sumarás 2 puntos a tu CAPACIDAD DE ESFUERZO. Si tienes un enfrentamiento sin ellos, restarás 4 puntos de tu CAPACIDAD DE ESFUERZO y tendrás que buscarte la vida con las manos vacías. Si durante la acción encuentras un herramienta, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que solo puedes llevar dos a la vez).

### **Objetos de la mochila**

Durante tu aventura descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar. (Recuerda que solo puedes cargar 8 objetos a la vez en la mochila). En cualquier momento en que no estés en un conflicto tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos.

### **Objetos especiales**

Cada objeto especial tiene una finalidad o un efecto determinados. Unas veces esto se te dirá cuando descubras el objeto, otras te será revelado más adelante conforme avanza la aventura.

### **Dinero**

La moneda de curso legal en Sommerlund es el Yuro. Puedes utilizarlos para pagar el transporte o la comida y hasta puedes usarlas como soborno. Muchas de las criaturas con las que te encontrarás poseen Dinero o lo tienen escondido en sus taquillas. Cada vez que venzas a una de estas criaturas puedes apropiarte del Dinero que tenga y guardarlas en tu riñonera.

### **Comida**

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de MOTIVACIÓN. Si has elegido la competencia básica de Aprender a aprender como una de tus cinco destrezas, no tienes necesidad de sacar una comida cuando se te dé la orden de comer pues encontrarás la manera de engañar el hambre.

### **Chuleta**

Este notita de papel minúsculo puede devolvarte 4 puntos de MOTIVACIÓN de los que hayas perdido en el conflicto. Sólo tienes una. Si durante la aventura encuentras otras, se te informará de cuáles son sus efectos. Se llevan escondidas en los bolsillos interiores de la cazadora y bajo las mangas de la camiseta.

### **Reglas para los Conflictos**

Habrás ocasiones durante tu aventura en que tendrás que vértelas con algún enemigo. La CAPACIDAD DE ESFUERZO y los puntos de MOTIVACIÓN del enemigo se indican en el texto. La finalidad de

Alumno Ayuda en los embates es subyugar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de MOTIVACIÓN y perdiendo él mismo los menos puntos de MOTIVACIÓN posible.

Al comienzo del conflicto, anota los puntos de MOTIVACIÓN de Alumno Ayuda y de su contrincante en las casillas correspondientes a resultados de los conflictos en la **Carta de Acción**.

La secuencia de un conflicto es el siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus competencias básicas al total de tu actual CAPACIDAD DE ESFUERZO..
2. Resta de ese total la CAPACIDAD DE ESFUERZO de tu enemigo. El resultado es tu puntuación en el conflicto. Anótala en la **Carta de Acción**.
3. Ejemplo:  
Alumno Ayuda (CAPACIDAD DE ESFUERZO 15) cae en una emboscada que le tiende el Diablo del Obrador (CAPACIDAD DE ESFUERZO 20). No existe la posibilidad de que Alumno Ayuda eluda el conflicto. Por tanto debe resistir y luchar cuando la mencionada criatura se precipita sobre él. Alumno Ayuda posee la disciplina del Dominio Internauta, así que suma 2 puntos a su CAPACIDAD DE ESFUERZO, cuyo total será por consiguiente 17.
4. De ese total resta la CAPACIDAD DE ESFUERZO de Diablo del Obrador, con lo que resulta una puntuación de -3 ( $17 - 20 = -3$ ), que es anotada en la **Carta de Acción**.
5. Una vez que has obtenido tu puntuación en el conflicto, elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.
6. Consulta la **Tabla de resultados de los conflictos**. En la hilera superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los conflictos. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la **Tabla de la Suerte**. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el conflicto y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la **Tabla de la Suerte**. En esa casilla encontrarás los puntos de MOTIVACIÓN que han perdido Alumno Ayuda y su enemigo en este asalto. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS, los puntos perdidos por Lobo Solitario).
7. Ejemplo:  
La puntuación en el conflicto entre Alumno Ayuda y Diablo del Obrador ha quedado fijada en -3. Si el número sacado en la **Tabla**

**de la Suerte** es un 6, entonces el resultado del primer asalto es:

- Alumno Ayuda pierde 3 puntos de MOTIVACIÓN.
- Diablo del Obrador pierde 6 puntos de MOTIVACIÓN.

8. Anota en la **Carta de Acción** los cambios experimentados por los puntos de MOTIVACIÓN de los participantes en el conflicto.
9. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el conflicto, ahora comienza el próximo asalto.
10. Repite la secuencia desde el **apartado 3**.

Este proceso de enfrentamiento continúa hasta que los puntos de MOTIVACIÓN del enemigo o de Alumno Ayuda queden reducidos a cero. En ese momento, el que tenga cero puntos es desmotivado, expulsado, suspendido o cambiado de centro. Si esto sucede a Alumno Ayuda, la aventura habrá terminado. Si quien pierde es el enemigo, Alumno Ayuda continúa la aventura, pero con sus puntos de MOTIVACIÓN disminuidos.

### **Eludir el conflicto**

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el conflicto. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Alumno Ayuda puede perder puntos de MOTIVACIÓN durante ese asalto, pero ese es el riesgo que implica escaparse. Solo podrás huir si el texto de la sección correspondiente te permite hacerlo.

### **Niveles de Entrenamiento Ayuda**

El cuadro de más abajo indica los distintos rangos y títulos otorgados a los Alumnos Ayuda en cada etapa de su entrenamiento. Cada vez que hayas completado con éxito una aventura de la serie Alumno Ayuda, conseguirás una competencia suplementaria y así podrás ascender progresivamente hacia el dominio completo de las diez Competencias Básicas:

1. Pardillo
2. Novato
3. Aprendiz
4. Iniciado
5. Espabilao -Es el rango con el que emprendiste por primera vez una aventura de Alumno Ayuda.
6. Lisonjero
7. Delegado
8. Orientador

9. Sabiondo

10. Cultureta

Tras estas diez competencias básicas existen otras Disciplinas secretas, de orden superior, llamadas Magnasapiencia. Adquiriendo la sabiduría de la Magnasapiencia, un Alumno Ayuda puede progresar hacia el dominio supremo y convertirse en un Gran Señor del Colaboracionismo.

## **La Sabiduría del Alumno Ayuda**

Tu misión será muy peligrosa, pues los Señores de la Ignorancia y sus servidores son enemigos crueles y feroces que no conceden ni esperan clemencia. Utiliza el plano para orientarte y seguir el camino más directo hacia Dirección. Toma notas conforme vas avanzando a lo largo de la historia porque te serán de gran utilidad en futuras aventuras.

Muchos objetos que encontrarás te ayudarán durante la aventura. Algunos objetos especiales te serán útiles en próximas aventuras de Alumno Ayuda, mientras que otros no tendrán ninguna utilidad real. Por tanto, deberás elegir con mucho cuidado los que decides conservar.

Hay muchas rutas que conducen hasta la Directora, pero solo una implica un mínimo de peligros. Con una sabia elección de las competencias básicas y una buena dosis de valor, cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la misión, por reducidos que sean su inicial CAPACIDAD DE ESFUERZO o sus puntos de MOTIVACIÓN.

El honor y la memoria de los supremos catedráticos te acompañarán en tu arriesgado viaje.

¡Buena suerte!

## **Secciones numeradas**

# **L a m á q u i n a d e l t i e m p o**

*Una surrealista aventura que no te dejará indiferente*

*donde **tú** eres el héroe*

### **1**

Debes apresurarte, pues comprendes que es arriesgado permanecer entre los restos humeantes de la Biblioteca. Las bestias de cabeza cuadrada pueden volver en cualquier momento. Tienes que partir hacia el despacho de dirección, el centro neurálgico del equipo directivo, e informar a la Directora del terrible desastre: que la élite de los educadores y todos los alumnos ayuda más cualificados del Instituto, a

excepción de ti mismo, han sido interceptados. Sin el mando de los Señores catedráticos y sus discípulos para dirigir tanto los cursos de ESO, Bachillerato como de Formación Profesional, el IES LaFlorylaNata está a merced de sus eternos enemigos, los oscuros Señores de la Ignorancia.

Conteniendo las lágrimas te despides de tus camaradas desaparecidos. En silencio prometes que su memoria será vengada. Te alejas de las ruinas y precavido descienes por la abrupta pendiente que da al aparcamiento.

Al pie del árbol más frondoso, el sendero se divide en dos direcciones, pero ambas conducen hacia el gimnasio rodeando el Instituto.

Si deseas utilizar la disciplina de Iniciativa y Espíritu Emprendedor, **pasa al 141.**

Si deseas tomar el camino de la derecha, **pasa al número 85.**

Si deseas seguir el camino de la izquierda, **pasa al 275.**

## 2

Mientras corres saltando por entre las ventanas de aula en aula observas que los gritos de los Ninis empiezan a extinguirse a lo lejos. Cuando ya casi has dejado atrás a tus perseguidores, chocas de frente contra una maraña de sillas que han quedado sin subir a los pupitres al acabar la última hora. Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte.**

Si te sale un número entre el 0 y el 4, **pasa al 343.**

Si te sale un número entre el 5 y el 9, **pasa al 276.**

## 3

Esperas y esperas, y el que espera se desespera. Te tumbas boca arriba en un sofá, sitúas los pies en el reposabrazos, silbas aburrido una canción de Camela; la gente que pasa te mira con lástima. Allí entran y salen funcionarios llevando órdenes en adornados cartapacios a los bedeles eventuales, que cobran por horas, recién llegados de la empresa de trabajo temporal.

Un hombre macilento y con el rostro surcado de cicatrices, vestido con la bata blanca pero luciendo la corbata oficial del equipo directivo de Doña Aldonza, se acerca a ti y te invita a que le sigas hasta la Dirección.

Si deseas seguir a este hombre, **pasa al número 196.**

Si deseas rehusar su invitación e intentar llegar a tu destino por tu cuenta, **pasa al 144.**

## 4

El pequeño contenedor que pretendes utilizar como bote se encuentra

en muy mal estado. El plástico está fracturado y el fondo hace agua por varios lugares. Rápidamente tapas con un poco de lodo los agujeros más grandes y achicas el agua. Esto parece mantener de momento la embarcación a flote. Cargas en ella tu equipo y empiezas a navegar río abajo usando como remo el palo recogedor de una escoba que has alcanzado flotando en la corriente.

Al cabo de un rato oyes el sonido de unos motores eléctricos en tu dirección por la orilla izquierda.

Si deseas utilizar la competencia de Iniciativa y Espíritu Emprendedor, **pasa al 218.**

Si deseas agacharte en el fondo del contenedor, **pasa al número 75.**

Si deseas llamar la atención de quien quiera que venga, **pasa al 175.**

## 5

Después de caminar durante un cuarto hora por el corredor, éste tuerce poco a poco hacia el este. Llegas a una rampa que corre hacia el sur. Al otro lado desemboca en un pasadizo más ancho que va de norte a sur. Comprendiendo que si te diriges al norte te alejarás de los despachos de Dirección, doblas a la derecha del cruce y te encaminas hacia el sur.

**Pasa al número 111.**

## 6

Al cabo de casi una hora, los Ninis y sus crueles jinetes se desvanecen por el oeste. Cuando los asustados refugiados empiezan a salir de los rincones donde se creían protegidos, oyes a lo lejos el motor de varias bicicletas eléctricas. El sonido se acerca. Permaneces escondido y esperas a que los ciclistas se aproximen más. Son de la Guardia Local, con sus uniformes blancos, negros y azules.

Si deseas llamarles, **pasa al número 183.**

Si quieres ir por la linde del vallado hacia el sur, **pasa al número 200.**

## 7

Durante un tiempo que te parece una eternidad, la muchedumbre desbandada de la comunidad educativa te arrastra como una hoja en los rápidos de una corriente. Luchas desesperadamente por mantenerte en pie, pero te encuentras débil y aturdido después de tantas penalidades y las piernas te pesan como si fueran de plomo. De repente divisas unas escaleras largas y estrechas que conducen al tejado mediante una escotilla.

Reuniendo tus últimas fuerzas te lanzas escaleras arriba y subes al tejado. Desde allí puedes contemplar una magnífica vista de las torres y agujas de Harbarcitia y las altas murallas de piedra del templo de Santa Juanica, resplandecientes a la luz del sol.

El gimnasio y demás edificios que configuran el Instituto LaFlorylaNata están contruidos muy cerca unos de otros de tal forma que sería posible saltar de un tejado al siguiente. De hecho, muchos alumnos solían usar «el camino de los tejados» (como lo llamaban) para escaquearse de las clases en época de exámenes o para simplemente echar un pitillo a escondidas.

Pero como sucedieron numerosos accidentes, una nueva norma de Funcionamiento de Centro prohibió semejante costumbre. Después de reflexionar detenidamente, decides utilizar «el camino de los tejados», pues es tu única posibilidad de llegar hasta la Directora. Saltas y brincas sobre varias techumbres y ya solo un alero te separa de la balconada que enlaza con el ventanal del despacho.

La distancia que hay hasta la siguiente cornisa es mucho mayor que las que has salvado hasta ese momento y sientes en el estómago una extraña sensación, como si lo tuvieras lleno de mariposas. Decidido a alcanzar tu objetivo, retrocedes unos pasos para tomar impulso y, con la sangre golpeándote en las sienes, das un salto desde el borde del saledizo, volando sobre el vacío, fija la mirada en el tejado de enfrente.

Escoge al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si te sale un número comprendido entre el 0 y el 2, **pasa al 108**.

Si te sale un número entre el 3 y el 9, **pasa al 25**.

## 8

El dominio de tu disciplina te avisa de que al sur se libra una encarnizada contienda. Pero tu sentido común te dice también que el sur es la ruta más rápida hacia los despachos de dirección.

**Pasa al número 70** y elige tu ruta.

## 9

No puedes moverte. Una fuerza poderosa te sujeta y te deja rígido.

Tienes los ojos fijos en la boca del esqueleto. Desde las profundidades de la tierra llega hasta tus oídos un zumbido sordo, como de millones de abejas enfurecidas. Un resplandor rojizo aparece en las cuencas de los ojos del funcionario administrativo muerto y el zumbido aumenta hasta convertirse en un rugido ensordecedor. Estás en presencia de un antiguo mal, mucho más viejo y más potente que los mismos Señores de la Ignorancia.

Si posees una Tarjeta Identificativa perteneciente a un programa de Difícil Desempeño, **pasa al número 236.**

Si no la posees, **pasa al 292.**

### 10

Estás sudando y te duelen las piernas. A media distancia ves un grupo de aulas carentes de un uso específico.

Si deseas entrar en una de ellas y descansar un rato, **pasa al número 115.**

Si eliges continuar, **pasa el número 83.**

### 11

Rápidamente te lanzas debajo de una gran mesa oval en madera de ébano y escondes la chaqueta de botones entre las sillas, pues es mejor ser reconocido como Alumno Ayuda que ser tomado por un recadero.

Sin perder un segundo, sales en dirección hacia la sala de juntas, que se encuentra al otro lado de la estancia.

**Pasa al número 139.**

### 12

El operario de NoMoliestarTeléfonoCómpani.net te mira con gesto de sospecha y cierra la puerta de golpe. Oyes voces dentro del furgón. De repente la puerta se abre y aparece el rostro del que debe ser el jefe.

Te pide 10 Yuracos como pago por el viaje.

Si tienes 10 Yuros y quieres pagarle, **pasa al número 262.**

Si no tienes suelto o no quieres pagar tanta guita, **pasa al 247.**

### 13

El sendero termina pronto en un campo de futbito, en el patio. Enfrente del claro está la fachada de un edificio mucho más imponente que los circundantes. Supera las dos alturas y tiene una enredadera que llega hasta un ojo de buey que se presume abierto. Los pálidos ladrillos caravisteros te también ofrecen muchos salientes donde apoyar los pies.

Si deseas trepar y explorar hasta la ventana, **pasa al número 307**.  
Si deseas proseguir por otro camino, **pasa al 213**.

#### 14

Te arrimas a las paredes del edificio para descansar. Estás a la altura de una serie de ventanillas que, tras de ti, deben dar a los aseos de profesoras de la planta baja. De repente oyes un fuerte gruñido que parece provenir de detrás de una de ellas.

Si deseas preparar la herramienta y disponerte a lo que sea, **pasa al número 43**.

Si prefieres evadirte corriendo lo más deprisa que puedas por la acera, **pasa al 106**.

#### 15

Atraviesas un largo y oscuro pasillo donde los tubos fluorescentes tintinean cual relámpagos artificiales. Varias aulas se despliegan a ambos lados, y de alguna de ellas aflora un pestilente olor a disolvente. Cerca de la pizarra de una de esas clases, encima de la entarimada mesa del profesor, hay un Cartabón de grandes dimensiones. Un mensaje manuscrito ha sido tallado a navaja en un lateral, pero está escrito en un lenguaje que al principio crees desconocer. Se trata en realidad de una serie de frases con serias faltas de ortografía que lo hace prácticamente ilegible: “Habeces tenemos la zerteza de...y bla, bla, bla”. Quedas un poco perplejo ante semejante desvarío, como si hubieras intentado descifrar una maldición, quién sabe. Pierdes un punto de MOTIVACIÓN a causa de la desazón.

Puedes quedarte con el Cartabón si así lo deseas y anotarlo en tu **Carta de Acción**.

Hay tres salidas del aula.

Si decides ir hacia el este, **pasa al número 207**.

Si decides ir hacia el oeste, **pasa al 201**.

Si decides ir hacia el sur, **pasa al 35**.

#### 16

Consigues soltar el freno de mano utilizando las dos manos. Estás aterrado por el griterío y por el hedor que deben despidir esos cafres a los que te aproximas.

Concentrado, agarras firmemente el volante manteniendo la dirección. Los Traficantes están ahora a menos de cincuenta metros y, conforme te descubren, los ves blandir sus litronas medio vacías contra ti.

Tú cargas contra ellos.

**Pasa al número 192.**

### 17

Te vales de tu herramienta para provocar incertidumbre en la bestia, pero esta, con su trasero en empopada, se te tira una ventosidad que está a punto de enturbiarte los sentidos. Potenciado el aroma además por el rotar de sus hélices, tienes dificultad para mantenerte en pie. Deduce un punto de tu CAPACIDAD DE ESFUERZO y disputa este conflicto contra el Drone.

Drone : ESFUERZO 16 MOTIVACIÓN 24

Si reduces a la bestia, desciende rápidamente hacia el parque del gimnasio para eludir a los Ninis.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si sacas un 0, **pasa al 53**.

Si sacas un 1 o un 2, **pasa al 274**.

Si sacas un número entre el 3 y el 9, **pasa al 316**.

### 18

Sueñas que te despiertas a causa de una sirena que crees oír en la lejanía, la percibes como un susurro y con una leve mueca de sonrisa te acurrucas aún más abrazando tu mochila cual osito de peluche. Sin embargo, a los cinco minutos oyes una alarma de verdad que te revienta los tímpanos de tal manera que das un brinco y te golpeas la frente contra un extintor que estaba encima de ti. Pierdes 2 puntos de MOTIVACIÓN a causa del impacto, y otros 2 por el vuelco al corazón sufrido. Eso no es todo: hacia ti se dirige una muchedumbre de muchachos enloquecidos que busca la salida al patio desesperadamente. La imagen de Mufasa huyendo de los ñus te viene a la cabeza, pues eso es exactamente lo que sugiere el instinto.

No obstante, la casualidad -o causalidad-, ha hecho que la primera persona que reconoces comandando la marabunta sea Maribel keNivel; es la chica de tus sueños, tu amor platónico desde parvulitos. Lo has intentado todo para librarte de su hechizo. Rememoras la misiva que una vez pretendiste hacerle llegar: “He tratado de encontrar errores en ti; me he enamorado de ellos...y bla, bla, bla”.

La semana pasada te juraste dirigirle la palabra e ir a por todas. Ahora, en su avance, ella te mira con más pena que gloria viendo que vas a ser

probablemente pisoteado por la turba que le precede en unos segundos, si es que no te incorporas a tiempo.

Tus opciones son pocas y debes actuar presto.

Si deseas utilizar la disciplina de Disimulo, **pasa al 114.**

Si deseas huir de la masa enardecida, y de tu anhelado amor, escaleras abajo, **pasa al número 239.**

Si deseas hacer de tripas corazón, y encararte a Maribel keNivel, **pasa al 29.**

## 19

Delante de ti, junto al muro exterior del obrador, divisas unas matas de color rojo oscuro: son zarzas provistas de punzantes espinas carmesí. El nombre vulgar de esas zarzas es el de 'Diente del Sueño', pues si alguien se pincha con sus agudas púas se debilita y adormece. El secretario del centro llamó al ayuntamiento para que las retiraran pero todavía no lo han hecho.

Si posees la competencia de Iniciativa y Espíritu emprendedor, **pasa al 69.**

Puedes evitar el Diente del Sueño volviendo hacia atrás. **Pasa entonces al número 272.**

O puedes intentar abrirte camino entre las zarzas con cuidado. **Pasa en ese caso al número 119.**

## 20

Quienquiera que viviese allí debió de salir precipitadamente y hace muy poco tiempo. Sobre la mesa quedan aún restos de comida y, al tocar una taza, notas que aún está caliente.

Registras bajo la esterilla y encuentras dos empanadillas chafadas más una bolsa de gusanitos, alimentos suficientes para 2 Comidas. Localizas también un Spinner con rodamientos ABEC 7.

Si deseas apropiarte esos objetos, recuerda anotarlos en tu **Carta de Acción**. Luego continúa tu misión.

**Pasa al número 273.**

## 21

Después de progresar unas decenas de metros por el tenebroso instituto, adviertes que el terreno se vuelve pegajoso; alguien se ha divertido esparciendo por la superficie todo tipo de productos industriales: disolventes, emulgentes, aglutinantes diversos... Estás próximo a los Talleres de Arte y Expresión, y este año el perfil general de sus

estudiantes no es de ser precisamente monjitas de la caridad. Ciertamente es que la mayoría se declararon absentistas, pero también eran los menos revoltosos.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si es inferior al 5, el patinete se hunde de improviso en el espeso fango hasta el reposapiés. Si el número es el 5 o superior al 5, logras salir del colorido mejunje y **pasas al 189**.

Si estás atollado en el lodo, elige al azar otro número de la **Tabla de la Suerte**. Si esta vez el número es un 7 o inferior al 7, te sumerges en el potingue hasta los tobillos, lo que te impide avanzar. El vehículo procura un último chiflido cuando su motor eléctrico desaparece en el burbujeante fango. Si el número que has sacado es mayor que 7, logras librarte del viscoso fango industrial y pisar terreno firme y **pasas al 189**.

De lo contrario, tienes una última oportunidad. Elige de nuevo un número al azar. Si no es el 9, caes de bruces sobre la pasta melosa y quedas adherido al piso. Tu misión acaba aquí. Si el número que te ha salido es el 9, **pasa al 312**.

## 22

De súbito empujas al hombre que tienes más próximo para ganar tiempo. Muecas burlonas aparecen en los rostros de los otros dos tipejos y de repente caes en la cuenta de que no pueden ser profesores. Tratas reparar tu error y escapar de ellos echando a correr hacia jefatura.

Oyes detrás de ti el sonido fatídico de un tirachinas al ser tensado y un escalofrío de terror te recorre la espina dorsal.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si el número está entre el 0 y el 4, **pasa al número 181**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 145**.

## 23

El corredor asciende y pronto se ensancha en un amplio vestíbulo. En el otro extremo, unas escaleras de mármol llevan a una enorme puerta de chapa estriada. Al acercarte, dos reflectores de detección automática a ambos lados de las escaleras alumbran débilmente el cuarto. Notas que no dan calor, que no tienen conectados cable alguno, y que carecen de placas solares. Grotescos garabatos cubren las paredes alicatadas.

Ansioso por salir de aquel cuarto aciago, examinas la puerta buscando un picaporte. Una pinza para el pelo parece servir de pestillo a la puerta, pero en la chapa de la cerradura hay también un agujero para una llave magnética.

Si tienes una Llave magnética color verde pistacho y quieres usarla, **pasa al 326.**

Si dominas la competencia de Conocimiento del medio Físico-Cuántico sobre la materia, **pasa al 151.**

Si deseas quitar la pinza del pelo, **pasa al número 337.**

## 24

El ingeniero jefe grita a su empleado que salte.

‘-¡Hasta luego Lucas!’ -exclama, desapareciendo por la ventanilla del coche.

Si decides saltar detrás de él, **pasa al número 234.**

Si decides ocupar el puesto del conductor y tomar el volante, **pasa al número 184.**

## 25

Aterrizas en el tejado de enfrente con tal encontronazo que te quedas sin aliento y caes de espaldas golpeándote un omóplato.

Al cabo de un minuto más o menos, te das cuenta de que has conseguido cruzar y estás sano y salvo. Al convencerte de ello, te pones en pie de un salto y lanzas un grito de alegría por tu habilidad y valor.

En seguida recorres la azotea y descienes por un canalón de desagüe hasta el balcón de uno de los despachos de dirección. Ves la puerta de la terraza abierta y un carro con bebidas espirituosas empujado por un bedel que trata de alcanzar una salida opuesta a donde estás situado.

En eso que, cuando el asistente se dispone a abrir la puerta, esta lo hace súbitamente empujada por alguien que pretende entrar a toda prisa, golpeando en las narices al conserje y cayendo encima de la camarera. El destrozo y la escandalera de vidrios rotos es monumental.

En la confusión que se origina ves una oportunidad de entrar y rápidamente te deslizas en el interior sin ser advertido.

**Pasa al número 139.**

## 26

Con mucha precaución avanzas por el corredor hasta que llegas a un recodo que tuerce hacia el este. Una extraña luz verde se divisa a lo lejos.

Si deseas continuar, **pasa al número 249.**

Si deseas retroceder y probar por la ruta hacia el sur, **pasa al número 100.**

## 27

Caminas por el sendero junto al edificio pegado a la valla durante más de diez minutos, observando precavidamente el cielo por si el maldito Drone Androide te ataca de nuevo. Delante de ti, un gran árbol caído está atravesado en el sendero; el jardinero de mantenimiento hace mucho que no pasa por aquí. A medida que te acercas a una ventana que da acceso a un aula de Industrias Alimentarias, oyes voces que proceden del otro lado.

Si eliges gritar algo soez, **pasa al número 250.**

Si prefieres escuchar lo que dicen esas voces, **pasa al número 52.**

## 28

Al cabo de unas pocas yardas, tu ruta se une con otra que va de norte a sur.

Si deseas ir hacia el norte, **pasa al número 130.**

Si deseas ir hacia el sur, **pasa al 147.**

## 29

A grandes zancadas te diriges a tu Dulcinea y te plantas con firmeza ante ella. ¡Dios mio, son enormes! Nunca la habías visto tan de cerca. Te saca dos cabezas y aun así, es más ancha que alta. Comprendes por qué es la estrella del equipo de fútbol del barrio, de fútbol americano claro. Tu idolatrada chica suele competir sin casco ni hombreras, y los rivales corren despavoridos en cuanto la ven venir. Ahora, estando cara a cara, tan cerca, puedes fijarte en los pelos de un bigote que ya va teniendo falta. En ese instante, incluso dudas acerca de su sexo, que creías tan cierto. Sin embargo, en temas del amor nunca has sido muy tiquismiquis y la verdad es que estas cuestiones te importan poco.

Rápidamente coges la iniciativa y le desafías: “¡Te prefiero compartida, antes que vaciar mi vida...!”.

La diva lanza un alarido que te hiela la sangre. Comprendes que quiere tema, pero no del tipo que tú deseas. Se encuentra ya encima de ti y debes forcejear contra ella, cual ring de señoritas macizorras en el barro; evidentemente quiere comprobar si le aguantarías dos asaltos.

Resta 2 puntos de tu CAPACIDAD DE ESFUERZO a no ser que tengas la competencia Digital contra el Malware, pues Maribel KeNivel te está atacando con estrategias psicológicas; en su tableta ha pinchado un romántico tema de Camila que te entenece el corazón y altera tu concentración. Se ayuda además de sus dos formidables manos como mazas. Con una sola, podría agarrate la cabeza como un jugador de balonmano el balón.

Maribel KeNivel: CAPACIDAD DE ESFUERZO 17 MOTIVACIÓN 25  
Si seduces a tu mito, **pasa al número 270.**

### 30

La gente está cansada y hambrienta. Ha recorrido muchas millas desde que abandonó sus propios centros educativos en llamas. La ofensiva de los Señores de la Ignorancia parece haberse extendido por toda la ciudad. De pronto oyes el ronroneo de enervantes élices. El sonido proviene del norte.

-¡Son Drones Android DJI Sparks! Escondeos.

El clamor se extiende a lo largo de toda la calle.

Enfrente de ti, un minibús descapotable que regresaba de visitar el magno pueblo de Chanchullo, y en el que van alumnos del aula TEA, roza un neumático contra el bordillo de la carretera y éste revienta. Los chavales chillan aterrados.

Si deseas prestarles tu ayuda, **pasa al número 194.**

Si optas por huir (ico,co,coo!) y refugiarte donde puedas, **pasa al 261.**

### 31

Tratas de confortar al deprimido lo mejor que puedes, pero sus dilemas son graves y pronto vuelve a perder el conocimiento. Le cubres con la manta sarnosa que tapaba los objetos de la carretilla, te das media vuelta y te alejas rápidamente. **Pasa al número 264.**

### 32

Después de deslizarte en tu patín unos metros, ves a lo lejos las inconfundibles siluetas de los cinco indisciplinados alumnos que fueron expulsados el mes pasado por circunstancias ajenas al interés del lector. Ruedan en sus monopatines serigrafiados con marcas de bebidas espirituosas. Parecen dirigirse hacia las aulas de Química al final del corredor, donde quién sabe qué diabluras serán capaces de tramar allí, dada la enorme afición que estos chicos tienen por la serie televisiva “Breaking Bad”.

De repente, uno de ellos se separa de los otros y retrocede por el pasillo en dirección hacia ti.

Si deseas esconderte entre las macetas sitas enfrente de la sala de profesores y dejar que pase de largo, **vete al número 176.**

Si deseas oponerte a él, **pasa al número 340.**

### 33

El suelo del colector residual está completamente seco y cubierto de

polvo. Al explorar más hacia el interior, percibes el olor apestoso de carne podrida. Esparcidos en una grieta están los restos tétricos de varios peluches raídos. Entre estos descubres una pequeña bolsa de tela. La abres y encuentras dos monedas que suman 3 Yuros (cosa curiosa que una no es de dos Yuros (??)), y que te guardas en el bolsillo. Después sales de allí comprendiendo lo que es oler a zorrera y continúas tu encomienda.

**Pasa al número 248.**

### 34

De improvviso, una terrible aparición vestida de rojo se avalanza sobre ti. Es Maribel KeNivel, la alumna que siempre consigue lo que quiere. Te ha estado acechando y se presenta ante ti con ojos de desesperación.

¡Dios mio, son enormes! Nunca la habías visto tan de cerca. Te saca dos cabezas y aun así, es más ancha que alta. Comprendes por qué es la estrella del equipo de fútbol del barrio, de fútbol americano claro. Tu idolatrada chica suele competir sin casco ni hombreras, y los rivales corren despavoridos en cuanto la ven venir. Ahora, estando cara a cara, tan cerca, puedes fijarte en los pelos de un bigote que ya va teniendo falta. En ese instante, incluso dudas acerca de su sexo, que creías tan cierto. Sin embargo, en temas del amor nunca has sido muy tiquismiquis y la verdad es que estas cuestiones te importan poco.

Rápidamente coges la iniciativa y le desafías: “¡Te prefiero compartida, antes que vaciar mi vida...!”.

La diva lanza un alarido que te hiela la sangre. Comprendes que quiere tema, pero no del tipo que tú deseas. Se encuentra ya encima de ti y debes forcejear contra ella, cual ring de señoritas macizorras en el barro; evidentemente quiere comprobar si le aguantarías dos asaltos.

Resta 2 puntos de tu CAPACIDAD DE ESFUERZO a no ser que tengas la competencia Digital contra el Malware, pues Maribel KeNivel te está atacando con estrategias psicológicas; en su tableta ha pinchado un romántico tema de Camila que te enternece el corazón y altera tu concentración. Se ayuda además de sus dos formidables manos como mazas para someterte. Con una sola, podría agarrate la cabeza como un jugador de balonmano el balón.

Maribel KeNivel: CAPACIDAD DE ESFUERZO 17 MOTIVACIÓN 25  
Si seduces a tu mito, **pasa al número 328.**

### 35

El camino que llevas se va volviendo más denso y la senda más enmarañada de papeles y bolsas de chucherías; recuerdas que las charlas

sobre concienciar a los alumnos acerca de cuidar la limpieza del centro no surtió mucho efecto. Descubres otra senda, que está casi completamente oculta por contenedores de plástico mal apilados, y se dirige hacia el este. Tu ruta actual parece que acaba entre más desperdicios, así que decides seguir la nueva senda en dirección este.

**Pasa al número 207.**

### 36

El recorrido que sigues para ascender por los ladrillos amontonados no es el acertado pues algunos se tambalean. A duras penas consigues mantener el equilibrio cuando, en un mal paso, tu tobillo se tuerce provocando un dolor intenso. Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si el número es un 4 o está por debajo de 4, caes al suelo, pierdes 2 puntos de MOTIVACIÓN y **pasas al 140**.

Si el número es un 5 o superior, aguantas con firmeza y **pasas al 323**.

### 37

Te sientes cansado y hambriento y debes detenerte para comer. Después de hacerlo, vuelves sobre tus pasos a los despachos de jefatura y empiezas a caminar alrededor de la alta y robusta puerta de roble que protege la sala de juntas, bien custodiada esta vez por becarios uniformados.

Por el lado oriental observas otra entrada. Es por donde los ordenanzas traen el catering cuando las sesiones de evaluación se alargan más de lo previsto. Te sorprende ver junto a este acceso, en la sombra, a una pareja besándose. Esto en sí no tiene por qué parecer extraño, pero al agudizar la vista, te desconcierta el hecho de que sea una pareja de la Guardia Incivil.

Si deseas utilizar la disciplina de Disimulo, **pasa al 282**.

Si deseas acercarte a ellos y contarles tu historia, **pasa al número 289**.

### 38

Durante un largo rato o más sigues deambulando junto a las rejas del

patio observando la falta de limpieza en algunos lugares. Llegas a una fuente donde te detienes unos minutos para lavarte la cara y beber un poco de agua fresca.

Sintiéndote revitalizado, continúas adelante. Pronto percibes olor de humo de leña que parece provenir de un edificio lateral.

Si quieres investigar el lugar de donde viene el olor, **pasa al número 128.**

Si prefieres evitar el sitio de donde llega el humo, **pasa al 347.**

### 39

Unos segundos después, dos caritas peludas se asoman nerviosas por encima de una taquilla. Reconoces que son kakutillas y parecen advertirte de que hay vehículos aéreos por todas partes. En una jaulas apiladas quedan los restos de otros individuos, que apenas son más que un montón de desechos. Están buscando a los supervivientes de la carnicería que se forma en este laboratorio cuando los profesionales que atienden el aula se ponen a experimentar con los fogones. Unos pocos kakutillas escaparon de sus nasas cuando atisbaron algún despiste. Señalan detrás de ellos, a la derecha del pasillo, y te informan de que este parece terminar allí, pero que si sigues a través de unas sillas esparcidas por el suelo, unas pocas yardas más, encontrarás una puerta acristalada junto a la cual el camino se divide en tres direcciones. Toma la del este, que te conducirá al pasillo central que une los despachos de dirección, con la sala de profesores.

Das las gracias a los kakutillas y les dices adiós.

**Pasa al número 228.**

### 40

Observando cuidadosamente por si descubres alguna señal de la presencia de enemigos, das un rodeo cuidándote de ser visto. Retrocedes y te alejas a toda prisa.

**Pasa al número 105.**

### 41

Tres guardias urbanos pasan al toda mecha por la orilla del canal, seguidos de cerca a la carrera por un puñado de Neets.

La orilla es resbaladiza y te divisa el que parece estar al mando de los enfermos congéneres, que ordena a cinco de sus secuaces que disparen contra ti sus cerbatanas. Una lluvia de asquerosos proyectiles mezcla de

chicle, flema y papel mascado cae sobre ti.

Si decides remar río arriba lo más deprisa que puedas, **pasa al número 174.**

Si decides esconderte entre los containers de la orilla opuesta, **pasa al número 116.**

## 42

Sigues el camino durante casi una hora hasta que llegas a una encrucijada.

Si deseas continuar hacia el este, **pasa al número 86.**

Si prefieres dirigirte hacia el norte, **pasa al 238.**

Si decides aventurarte hacia el sur, **pasa al 157.**

Si escoges ir hacia el oeste, **pasa al 147.**

## 43

Destrozando la pared surge berreando un enorme ser de casi dos metros de altura vestido de blanco. Avanza despacio hacia ti, con la boca abierta y el rostro desfigurado por la cólera y el dolor. Lo reconoces al instante: es Lucanor, el Limpiador. Hace tiempo que lleva denunciando el exceso de químicos reactivos en los productos higienizadores.

Adviertes que está malherido y que sangra por el pescuezo y el lomo. Debes pugnar contra él.

Lucanor el Limpiador: ESFUERZO 16 MOTIVACIÓN 10

Si vences, **pasa al número 195.**

Después de tres asaltos, tu posición te permite salir corriendo como alma que lleva el diablo. Si en este momento deseas evadir el conflicto, **pasa al número 106** afrontando el riesgo de ser herido en la huida.

## 44

De repente, el viejo sendero termina bruscamente junto al borde de la abrupta pendiente que accede al aparcamiento. Los coches están muy mal estacionados. En algunos puedes atisbar las rayaduras provocadas por los alumnos más adustos, fruto de la influencia del poder Ignorante. El terreno está muy resbaladizo e inestable ya que el aceite de motor vertido por los autos más antiguos no ha sido recogido. Pierdes pie y caes de cabeza por el declive.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte.**

Si el número está entre el 0 y el 4, **pasa al 277.**

Si el número está entre el 5 y el 9, **pasa al 338.**

## 45

Aquellos tipos no son lo que pretenden parecer. La carpeta que portan es auténtica, pero está sin las gomas y tiene las esquinas romas, casi rotas, como si a su verdadero dueño se la hubieran arrebatado a la fuerza. Los gemelos de sus chaquetas no son de un dorado auténtico sino plastificado, tienen forma de pokémons. Sus corbatas están costosa y profusamente adornadas con mandalas realizadas a mano con rotulador permanente.

El del medio lleva un tirachinas que asoma de su bolsillo. Intentar huir corriendo sería suicida de tu parte. Comprendes que debes permanecer impassible o de lo contrario se te subirán a la chepa tan pronto como bajes la guardia.

**Pasa al número 180.**

## 46

Has recorrido una veintena de metros y las paredes laterales empiezan a estar más espaciadas. Obstaculizando tu itinerario puedes ver una zona prácticamente encharcada de agua con un panel delante que indica: "Prohibido pasar hasta que seque". Haciendo aros de humo, ves a poca distancia a Nicanor El Limpiador, un tipo simpaticote pero algo introvertido que va día y noche vestido de blanco, su color favorito. Se acerca para ofrecerse a llevaros en su carrito de limpieza a ti y a tu patín, a través del suelo fregado por el precio de 2 Yuros.

Si posees la competencia de Iniciativa y Espíritu Emprendedor, **pasa al 296.**

Si aceptas el ofrecimiento, **pasa al número 246.**

Si rehúsas e intentas rodear el pavimento fregado arrimándote a la pared, **pasa al 90.**

## 47

Sin aliento y sudando, llegas hasta la cima de las escaleras que llevan al gimnasio. De pronto, una gran sombra multialada cruza la pared exterior. Miras hacia arriba y ves un estremecedor Drone Androide R-Siyou Pocket que describe círculos en el aire sobre la cubierta. Detrás de ti, los Ninis están ganando terreno.

¿Te quedas donde estás y esperas desde allí a que aterricen los Ninis, aprovechando la ventaja que entonces te dará el encontrarte en una posición más alta que ellos? Si eliges esta alternativa, **pasa al número 136**

¿O, rechinando los dientes, intentas forzar la entrada al polideportivo?

**Pasa entonces al número 322.**

**48**

Tu sexto sentido te avisa de que esa gente no es lo que parece. Detectas un aura de iniquidad alrededor del grupo. Están al servicio de los Señores de la Ignorancia.

Debes abandonar el lugar lo más rápidamente posible antes de que te descubran. **Pasa al número 243.**

**49**

Al comenzar a leer la inscripción, observas una sombra que avanza hacia ti desde detrás del biombo.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si sacas un número comprendido entre el 0 y el 4, **pasa al 339.**

Si el número se encuentra entre el 5 y el 9, **pasa al 60.**

**50**

El fragor de una contienda puede ser oído desde muy lejos.

Si deseas dirigirte hacia el ensordecedor jaleo, **pasa al número 97.**

Si deseas eludir todo enfrentamiento (ico,co,co..!), cambia de dirección y **pasa al 243.**

**51**

Subes por la orilla del conducto cubierta de contenedores de basura sin reciclar, y divisas las empalizadas de unas burdas vallas de contención que se pierden en la lejanía del túnel.

A una distancia de unos metros se libra un rifirrafe entre los bandidos que quieren alterar el orden y los guardias, y las vallas están volcadas en varios lugares, por donde los Señores de la Ignorancia se cuelan.

La mayor parte de las fortificaciones permanecen desguarnecidas, pues algunos locales se han ido a comer el bocadillo del almuerzo matutino

Hay una puerta junto a la cerca. Si deseas aproximarte a ella, **pasa al número 288.**

Si prefieres saltar las vallas, **pasa al 221.**

**52**

Ahora que estás más cerca, te das cuenta de que las voces no son humanas. El sonido se asemeja más a una especie de gruñido o de chirrido.

Si posees la disciplina de Competencia lingüística, **pasa al número 225.**

Si no, debes trepar a la ventana y enfrentarte con lo que pueda ocultarse al otro lado. **Pasa al 250.**

### 53

Un dolor punzante te lacera la pierna derecha, retorcida y desgarrada por el roce de tu cuerpo contra la áspera cuerda. Desciendes tambaleándote hasta que al fin vas a caer en una zanja próxima a los vestuarios del gimnasio -las obras de remodelación fueron paralizadas por orden de secretaría al carecer de presupuesto suficiente-, con tal fuerza que te quedas sin aliento y pierdes el sentido.

Te despierta el agudo dolor de algo que te presiona el pecho y que resulta ser la suela de la bota militar de un Nini. Este te saluda con un malicioso visaje de burla y desprecio, mientras te sujeta el brazo izquierdo contra el suelo. Instintivamente tratas de hacerte con tu herramienta de trabajo, pero esta no se encuentra en su lugar.

Indefenso frente a los crueles Ninis, lo último que ves antes de que toda luz se apague para ti son las cápsulas de bombas fétidas que han sido arrojadas con violencia hacia tu cráneo.

Tu misión termina aquí.

### 54

Parece como si el cielo no escuchara tus plegarias, te llega a los oídos el aviso de un mensaje de Whatsapp. En tu estupidez, decides atenderlo pues estás esperando desde hace días un pedido enviado desde Oriente Medio; recuerdas con ilusión que se trata de una funda para tu móvil con dibujos de la gallina Caponata.

En esto, el casco de una botella de Skol atraviesa el cristal trasero, pasa rozándote la cabeza y destroza el cuadro de mandos de tu vehículo. Haciendo un extraño, este se sube a la mediana volcando lateralmente y dando vueltas de campana.

Aturdido e inmovilizado por la retorcida chatarra, lo último que recuerdas es uno de los anuncios de la Dirección General de Tráfico para el año 2018, ese en el que decides sobrevivir...

Has fracasado en tu misión.

### 55

En el momento mismo en que el Nini salta, te abalanzas sobre él y le acechas con tu objeto, apartándole de la espalda del joven voluntario.

De un salto vuelves a la carga empujando al macarra, que se debate denodadamente. Debido a la sorpresa de tu aparición, suma 4 puntos a tu CAPACIDAD DE ESFUERZO mientras dure la rencilla, pero recuerda restarlos otra vez tan pronto como ésta termine.

Nini: ESFUERZO 9 MOTIVACIÓN 9

Si vences, **pasa al número 325.**

## 56

Oyes el zumbido de una enorme bestia alada que sobrevuela los árboles. Es un Drone Android DJI Mavic Air, servidor mortífero de los Señores de la Ignorancia. Rápidamente te escondes bajo unos espesos matorrales que el encargado de mantenimiento no ha recogido desde el verano, hasta que los horribles graznidos se pierden en la lejanía.

Ahora **pasa al número 222.**

## 57

Descubres que el mobiliario de la habitación ha sido empujado en derredor con objeto de formar un espacio circular en el centro. Desplegados por el suelo ves una guitarra electro-acústica con el cable empalmado a un amplificador antiguo, también una armónica cromática Honner-Simson, de las que no toca cualquiera, atravesada por el tacón de aguja de un zapato colorado; un cajón de flamenco, un contrabajo con tres cuerdas junto a una flauta travesera algo oxidada. Además contemplas un sombrero negro próximo a varias petacas de cristal que transparentan líquidos de diferentes colores. Todo ello circunvala los aparentes restos de una hoguera, con churruscados maderos que todavía humean. Comprendes que alguien se lo debe haber pasado pipa por aquí. Si eliges examinar los instrumentos de música, **pasa al número 164.**

Si prefieres levantar el sombrero, **pasa al 109.**

Si optas por salir de la habitación e investigar en el trastero, **pasa al 308.**

## 58

Echas a correr y bajas a buen ritmo por la escalera. Al oeste, el grupo de fanáticos Ignorantes parece una gigantesca mancha de tinta opaca desparramada entre los pasillos y el vestíbulo.

Después de correr durante varios minutos divisas una horda de Macarras de chupa de cuero negra que desciende por una suave pendiente a tu derecha.

Si decides ocultarte entre unas pizarras digitales obsoletas que funcionaban con *Güindous 98*, las cuales se encuentran apoyadas contra la pared del pasillo, y esperar a que pasen de largo, **dirígete al número 251.**

Si decides seguir corriendo, pero con la herramienta lista por si esos cafres te atacan, **pasa al 160.**

## 59

Escudriñando en la oscuridad, adviertes que unos toscos escalones han sido excavados bajo las baldosas del suelo en lo que es de hecho la entrada de un túnel.

Desciendes con cuidado por la resbaladiza escalera y al pie de la misma descubres en un rincón una cajita de plata. Observas el logotipo Erasmus plus k259 tallado en la tapa; un diseño de gran calidad técnica realizado por alumnos de Arte y Expresión.

Si deseas abrir la cajita, **pasa al número 124.**

Si deseas volver a la superficie y continuar tu camino, **pasa al 106.**

Si deseas seguir explorando el túnel, **pasa al 211.**

## 60

Lo último que se te graba en la memoria antes de que la oscuridad de la Ignorancia te trague es el resplandor de los dientes plateados de tu impío verdugo. Eres otra víctima de Aurora, La Confusa Orientadora, y de Mario, el Correligionario, el mismo que ahora te coloca una cadena en el cuello. Hace días, aprovechando la ausencia de muchos profesionales de la enseñanza por la confusión provocada por el ataque de los Señores de la Ignorancia, la pareja se instaló en los despachos de Orientación para beneficio propio. A partir de ahora tú serás su nueva mascota.

Tu búsqueda acaba aquí.

## 61

Al fin llegas a la planta de las estancias que rodean los despachos de jefatura y dirección. Mientras corres hacia un puesto anexo, escuchas los gritos excitados de varios profesores que te vitorean pues, gracias a los dioses, te han reconocido a pesar de tu aspecto mohíno y zarrapastroso; la chupa que vistes ahora está hecha jirones, tienes la cara llena de arañazos y manchada de tizne, y el mucilaginoso polvo de los subterráneos te cubre de la cabeza a los pies.

Tambaleándote, atraviesas chapoteando un charco que rezuma de los baños hacia el pasillo hasta alcanzar la puerta de la sala de profesores. Todo el horror sufrido en esas galerías inhóspitas empieza a hacer mella en ti. Lo último que recuerdas antes de que el cansancio te haga perder el sentido es que te desplomas en los brazos tendidos de dos compañeros que han acudido corriendo a ayudarte.

**Pasa al número 268.**

## 62

Los impostores yacen rendidos a tus pies. Eran alumnos absentistas pertenecientes al Curso de Orientación Universitario, chicos que van pasando asignaturas nadie sabe muy bien cómo; “¡De cinco en cinco, y tiro porque te la...!” era la coletilla con la que solían regodearse en la cantina. En fin, cosas de adolescentes consentidos, piensas.

Ahora, sabedores de que si pasaban el curso en la Universidad se les iba a acabar el chollo, apenas aparecían por clase y se dedicaban a tramar todo tipo de artimañas con objeto de matar el aburrimiento. En este caso, todo indicaba que se habían colado en algún Departamento para hacerse con los atavíos que vestían. De esa guisa, sus pesquisas resultarían más divertidas y logradas.

Al registrarlos encuentras 28 Yuros, dos napolitanas de chocolate blanco y una bolsa de gusanitos, provisiones suficientes para 3 Comidas. Los embaucadores iban armados con un tirachinas y tres varas de avellano. El tirachinas ha quedado inutilizado en la reyerta, pero las varas están intactas y puedes quedarte con ellas si lo deseas.

Arreglas el equipo, diriges una mirada cautelosa hacia atrás y prosigues tu marcha hacia los despachos de dirección.

**Pasa al número 288.**

### 63

El insano comercial te grita enfurecido. Te echa la culpa de su pérdida de comisiones y maldice a los dirigentes del IES LaFlorylaNata, a los que acusa de ser agentes de los Señores de la Ignorancia encubiertos. En este caso, como el asalariado no atiende a las leyes de la razón, te sacas el cinturón y decides ponerle en su sitio mediante leyes que entienda todo el mundo, las de la naturaleza.

Comercial de Editorial Desequilibrado : CAPACIDAD DE ESFUERZO 11  
MOTIVACIÓN 10

Si el muchacho finalmente recapacita, [pasa al número 269.](#)

### 64

Te despiertan los rotores mecánicos de un VANT que vuela en círculo sobre el vehículo en el que estás. Es por la mañana temprano y el cielo está nublado y plomizo. No muy lejos, en el Parque Curvo, divisas una cuadrilla de Camellos embutidos en sus cazadoras de cuero y cadenas, a menos de cien metros de distancia, tras la Fuente de Los Sapos. Parecen estar puestos hasta arriba. Sospechas que están preparando una emboscada. Debes actuar con toda rapidez.

Si decides recoger tu equipo y correr a refugiarte en los árboles cercanos, **pasa al número 188.**

Si decides soltar el freno de mano del coche y tratar de atravesar la formación de Macarras para ganar el camino libre al otro lado, **pasa al número 16.**

### 65

Tus sentidos te avisan de que ese lugar es maligno y debes abandonarlo

lo antes posible. **Pasa al número 104.**

### 66

Sobresaltado, te das la vuelta y ves a la fornida profesora de Educación Física, Ramona Lamasmona, cerca de la jubilación pero también experta en full-contact. Escoltada por dos atléticos auxiliares en prácticas, compañeros del C.I.P. (Curso de Inaptitud Pedagógica), corren hacia ti blandiendo sus nunchakus y dando saltos mortales cual saltimbanquis.

Te aprestas a defenderte, pues parece que ellos están dispuestos a atacar primero y preguntar después. Pero de repente la mujerona ordena a sus pupilos que se detengan. Ha reconocido tu atuendo. Enfundan las armas y te piden disculpas por su equivocación. Ramona manda a uno de sus becarios a buscar al jefe de estudios mientras te conduce hacia la mesa del secretario.

Allí te recibe un apuesto caballero elegantemente vestido que escucha atentamente tu relato. Al acabar la narración de tu peligroso viaje a la capital, observas lágrimas en los ojos del distinguido amanuense, quien te ruega que le sigas. Atraviesas espléndidos gabinetes y corredores dentro del cuartel directivo. Su orden y limpieza admiran al que los contempla. En esto llegáis ante una gran puerta labrada, delante de la cual hacen guardia la presidenta y el vicepresidente de la Asociación de Madres y Padres, quienes te saludan orgullosos.

Estás a punto de ver a la Directora.

**Pasa al número 350.**

### 67

La competencia de Iniciativa emprendedora te anima a descubrir varias colillas recientes que recorren el sendero del sur. Son los restos de un tabaco de liar más una sustancia conocida por sus cualidades sedantes. Alguien debe andar escondido por aquí.

No te da buena espina, por lo que decides que es mucho más seguro tomar la ruta del este.

**Pasa al número 252.**

### 68

Después de caminar un rato, llegas a un punto donde un sendero que va de oeste a este cruza tu presente ruta.

Si deseas torcer al oeste, **pasa al número 130.**

Si deseas dirigirte hacia el este, **pasa al 15.**

### 69

Intuyes acertadamente que estás muy cerca de encontrar un grupo de compañeros amigos.

Evitas los arbustos y **pasa al número 272.**

### 70

Te encuentras ante un puentecillo, una plancha de hierro sobre una zanja que cruza la acera exterior del recinto de tu instituto. Los operarios de la empresa telefónica salieron a escape en cuanto supieron de las pesquisas de los señores de la Ignorancia por estos lares. Un paso bordea un ramal hacia el este. Y otro sendero mucho más estrecho se interna de nuevo en el centro, cerca de donde están los aparcamientos de bicicletas hacia el sur.

Si deseas utilizar la competencia de Iniciativa y Espíritu emprendedor, **pasa al 8.**

Si deseas ir hacia el este, **pasa al número 28.**

Si deseas ir hacia el sur, **pasa al 157.**

### 71

Estás sin aliento, pero no herido. Has caído unos quince pies desde el techo de una bóveda subterránea. Las paredes son verticales y lisas y no puedes trepar por ellas. Un túnel abovedado sale del sótano hacia el este. Delante de ti contemplas un armario metálico de grandes proporciones.

Si deseas utilizar la habilidad Iniciativa y Espíritu Emprendedor, **pasa al 65.**

Si quieres abrir el armario para ver si encierra algo valioso, **pasa al número 242.**

Si prefieres salir del recinto subterráneo por el túnel, **pasa al 104.**

### 72

Al volverte, ves a un Camello que te mira despectivo y abre su mandíbula amarilla y carcomida por la caries como las teclas de un piano. Debes encararte con él, pues no es un amigo.

Camello Pasota: CAPACIDAD DE ESFUERZO 15 MOTIVACIÓN 24

Si consigues quitártelo de encima, **pasa al número 265.**

### 73

Aprovechando unos diseños de pobre calidad grafitados sobre toda la pared, te desvistes hasta quedar semidesnudo, en gayumbos, y te sitúas contra el muro en posición hierática egipcia: una mano a la altura de la cabeza apuntando adelante, y la otra abajo hacia atrás. Escudriñando atentamente ves con gran sorpresa que los chicos no son simpatizantes

de la erudición.

Son Neets de alto standing, que se cuentan entre los partidarios más implacables de los Señores de la Ignorancia. Han debido de disfrazarse de tunos para poder llegar hasta esa zona del colegio. Agradeciendo a tu adiestramiento en el IES LaFlorylaNata el haberte salvado del apuro, te alejas sigilosamente. en dirección contraria.

**Pasa al número 243.**

## 74

Los VANT y sus jinetes aterrizan en el camino a escasos diez pies del lugar donde tú estás escondido.

Los Ninis desmontan de los plastificados lomos de sus Drone Androides y se dirigen hacia ti con sus mecheros de gasolina en alto y listos para enfrentarse. Te han descubierto.

Si decides vértelas contra ellos, **pasa al número 138.**

Si decides huir sin demora, corriendo hacia el interior del patio del instituto, **pasa al 281.**

## 75

Oteando cuidadosamente el margen del que provienen los ruidos, divisas a tres hombres que van vestidos de verde y montan en veloces segways. Reconoces en ellos a dos de los tres guardias civiles que el año pasado trajeron al instituto sus perros policía por petición propia del departamento de Orientación; la idea era motivar al alumnado, en clase de tutoría, para con el amor de los animales. La cosa fue un escándalo cuando uno de los canes volviöse medio loco y, tras escapar de la correa de sus dueño, olisqueando entre los jóvenes espectadores, quedose absolutamente paralizado apuntando a una de las mochilas. Todavía recuerdas el nombre del alumno propietario del macuto, PablicoKeBonico EscobarEldelBar. El muchacho estuvo espabilado y, presuroso, dijo sentirse indispueto. Tras alejarse añadiendo que iba a llamar a su casa, desapareció y no se supo nada más de él.

Los guardias son perseguidos por una turba de Neets a todo correr. Disparan sus cerbatanas contra los gendarmes. Uno es derribado de su velocípedo y rueda por la orilla del canal, cegado por un pegote de papel mascado directo al globo ocular.

Si deseas ayudar al agente, **pasa al número 260.**

Si deseas permanecer oculto y dejarte llevar por la corriente río abajo,

**pasa al 163.**

**76**

La tarjeta resulta pertenecer al diseño de uno de los múltiples programas de Difícil Desempeño en los que está inmerso el proyecto educativo del IES LaFlorylaNata. Caes en la cuenta de que tú deberías estar dirigiendo uno de ellos, pues fuiste seleccionado para ello en el último claustro. Sin embargo, en vez de eso, aquí estás zascandileando por los pasillos del centro sin un objetivo claro. Pierdes 2 puntos de MOTIVACIÓN por la angustia que conlleva este recuerdo. Agarras la tarjeta y la introduces en el bolsillo de tu cazadora. ¡Borrarás el nombre que lleva inscrito y lo sustituirás por el tuyo! De ese modo, al menos te aseguras los créditos correspondientes al programa.

Aún sonríes por tu buena fortuna, levantas tu patín y partes en dirección sur. **Pasa al número 118.**

**77**

Los fumetas Ninis de barrio no están acostumbrados a perseguir a sus presas a través de grandes explanadas y pronto los dejas atrás, hasta que finalmente el sonido de sus gruñidos y maldiciones desaparece por completo.

Cuando estás convencido de que han desistido de darte caza, te detienes unos minutos para recobrar el aliento y examinar tu equipo. Con las imágenes la biblioteca derruida aún vivas en tu memoria, vuelves a meter en la mochila tus escasas pertenencias y sigues adelante.

**Pasa al número 19.**

**78**

Cuando el auto pasa velozmente junto a ti, brincas a la parte posterior y logras asirte a la manivela del portón trasero. Luego te incorporas y afianzas los pies sobre el parachoques. De repente, el cristal de la hoja superior de la puerta se abre y te encuentras ante un enfurecido operario.

Si decides informarle de que eres un Alumno Ayuda y que tienes un mensaje urgente para la directora del IES LaFlorylaNata, **pasa al número 132.**

Si decides ofrecerle unos Yuros para que te transporte sano y salvo al centro educativo, **pasa al 12.**

Si decides enfrentarte al trabajador utilizando tu herramienta, **pasa al 220.**

## 79

Sales a un alero exterior del cual parte un puentecillo en acero que cruza al ala inversa del bloque. Al otro lado del puente, el circuito tuerce hacia el sur. Atraviesas el puente y prosigues.

**Pasa al número 204.**

## 80

Tambaleándote hacia atrás cruzas la puerta delantera, agarrándote con las dos manos el pecho quemado. De la habitación salen oleadas de humo y debes huir antes de que Aurora y su compadre te atrapen.

Vuelves al pasillo principal y buscas perderte entre el tropel de la muchedumbre que circula entrando y saliendo en desorden.

**Pasa al número 7.**

## 81

Al cabo de casi una hora, los Ninis y sus crueles jinetes se desvanecen por el oeste. Cuando los asustados refugiados empiezan a salir de los rincones donde se creían protegidos, oyes a lo lejos el motor de varias bicicletas eléctricas. El sonido se acerca. Permaneces escondido y esperas a que los ciclistas se aproximen más. Son de la Guardia Local, con sus uniformes blancos, negros y azules.

Si deseas llamarles, **pasa al número 183.**

Si prefieres continuar tu marcha por la linde del vallado del centro educativo hacia el sur, **pasa al número 200.**

## 82

El gigante Anacleto el Analfabeto, yace rendido a tus pies. Tus cábalas rimbombantes lo han derrotado. Sus malvados seguidores disparan sus dardos contra ti, en forma de indirectas de mal gusto, y después se repliegan detrás de los portones traseros de la estancia. Los Asesores de la Delegación, leales a Melchor, forman con sus maletines ministeriales una barrera protectora alrededor de ti y del inspector abatido. Negras infamias pasan silbando junto a tu cabeza, pero por un oído te entran y por el otro te salen.

El jefe Melchor, moribundo, te mira a los ojos y dice:

- Loado Alumno Ayuda, debes llevar un mensaje a mi merced Doña Aldonza. El enemigo es demasiado poderoso para que podamos detener su avance. La directora debe mandar a buscar lo que se

encuentra custodiado en los sacros arcones de Secretaría. Toma mi patinete eléctrico y apresúrate hacia los aposentos de Administración. Que la Lomce y la buena suerte te acompañen.

Te despides del Inspector, montas en su blanco patín con batería de litio, y te diriges hacia el sur por la galería norte. El jaleo del salón de actos aún resuena a tus espaldas, pues los acólitos de Inspección rechazan otro asalto parapetados sobre el escenario.

**Pasa al número 235.**

### 83

Llevas recorrido un largo pasaje cuando tres sujetos trajeados surgen del bajo de unas escaleras. Te invitan a parar y tirar al suelo tus herramientas así como el resto de tu equipo.

Por su vestimenta supones que son profesores de pata negra, quizá consejeros de la directora Doña Aldonza, pero uno de ellos muestra salpicaduras de tinta estilográfica en la corbata, otro lleva el pelo enmarañado y los tres, barba de tres días. Te fijas en que el más alto sostiene una carpeta clásica de las que reparte el departamento de Orientación a los tutores individualizados, pero actualizada a fecha de 15 de Agosto.

Si posees la disciplina de Iniciativa y Espíritu Emprendedor, **pasa al número 45.**

Si aceptas hacer lo que te ordenan, **pasa al número 205.**

Si optas por no amedrentarte ante ellos, **pasa al 180.**

Si te limitas a preguntarles cules son sus pretensiones, **pasa al número 232.**

### 84

En el momento en que sientes que el aire agitado por las aspas del Drone Android te sacude la espalda, saltas en marcha del asiento del conductor y, rodando por el suelo, vas a parar a una zanja fangosa al lado de la acera. ¡Los operarios del ayuntamiento podían tener más cuidado!

Resultas ileso y rápidamente te pones de pie y corres a buscar refugio entre los coches estacionados. Pero cuando has recorrido un pequeño trozo de terreno, te percatas de que el VANT vuela en círculo sobre tu cabeza preparándose para otro ataque en picado.

**Pasa al número 188.**

La senda es ancha y va derecha hacia una gran espesura de bicicletas aparcadas cerca de la entrada principal del instituto. Allí los árboles son escasos pero frondosos gracias al canal de Mario Karstino que transcurre cerca de allí, y están insólitamente quietos. Caminas más de una decena de metros y de pronto oyes un siniestro aleteo sobre tu cabeza. Miras hacia arriba y descubres sobresaltado la negra silueta de un Drone Androide Parrot Bebop FTV, que se lanza en picado para atacarte.

Si empuñas tu herramienta y te aprestas a defenderte, **pasa al número 229.**

Si eludes el encuentro y te internas en el patio hacia el sur, **pasa al número 99.**

## 86

Pronto llegas a otra intersección.

Si deseas proseguir tu viaje hacia el este, **pasa al número 6.**

Si quieres dirigirte hacia el norte, **pasa al 35.**

Si prefieres ir hacia el sur, **pasa al 167.**

Si eliges el camino hacia el oeste, **pasa al 42.**

## 87

Centrando tu erudición en la cerradura, tratas de visualizar la posible estructura del mecanismo interno. Poco a poco su imagen aparece en tu mente. Dado el escaso uso, deduces que debe estar viejo y herrumbroso, aunque puede que aún funcione. Operando cuidadosamente sobre el dispositivo, te amenaza el peligro de perder tu concentración cuando un ligero «clic» te confirma que tu esfuerzo no ha sido inútil.

Quitar la horquilla es una tarea más sencilla. Lo levantas fácilmente de la cerradura y lo dejas caer al suelo. La puerta de metal gira sobre sus ocultos goznes hacia ti y la luz mortecina y grisácea del exterior penetra en el lóbrego sótano.

La salida está cubierta por montones de chatarra. Algunos alambres te causan pequeñas cortaduras en la cara y en las manos al abrirte paso hacia la superficie. Entonces te sobresalta un ruido repentino. Al

volverte, autogestionado como estás, te parece ver la calavera de un esqueleto befándose de ti.

Ciego de pánico, huyes de la horripilante catacumba hacia la puerta meridional del vestíbulo del instituto.

**Pasa al número 61.**

## 88

Con gran cautela exploras los alrededores de la carretilla, cuyos utensilios que porta no son otra cosa que variados instrumentos musicales. Así descubres tendido de espaldas al profesor interino de música, Marcial el Imparcial quien, a dos años de jubilarse, intuyes que no lo lleva bien pues está en un lamentable estado. A su lado hay un trombón oxidado y un triángulo metálico. Ves que lleva tatuado en la frente un emblema del su antiguo grupo de rhythm & blues “Warriors and Babies”. El desdichado apenas sí está consciente. Su uniforme de banda de música tipo botones Sacarino, se encuentra hecho jirones y puedes apreciar que a causa de la lepra tiene carcomidas las uñas, lo que le impide flirtear con esa guitarra clásica que tantos éxitos le dio en el pasado.

Al acercarte a él, parpadea unos segundos antes de fijar la mirada en ti. Tras enjugarse los labios, balbucea:

- Apiádese de mí, vuesa... merced -implora-. ¿Quién me pone... la pierna encima para que... no levante cabeza?!

Si posees la competencia de Motivación Extra y deseas utilizarla con este hombre, **pasa al número 216.**

Si no posees esa destreza o no quieres usarla, **pasa al 31.**

## 89

Envuelto en una nube de polvo y rocas sueltas, descienes a la toda prisa por la la maroma deportiva que cuelga de una arandela, a la que accedes de un brinco. El aceitoso Drone Androide aún vuela en círculo sobre tu cabeza como si quisiera dirigir a los Ninis contra ti.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte.**

Si el número es un 0 o un 1, **pasa al 53.**

Si está entre el 2 y el 4, **pasa al 274.**

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 316.**

## 90

Se hace de noche y pronto te encuentras inmerso en la más total oscuridad. La iluminaria del IES LaFlorylaNata sufre constantemente cortes de suministro por parte de la compañía eléctrica, que no ve un duro desde hace años. Tratar de proseguir avanzando sería inútil, pues a buen seguro podrías tener un percance. Después de apoyar el patinete junto a un radiador, te envuelves en tu cazadora Levis Strauss 501 adquirida en el mercadillo de los domingos, y caes en un sueño desasosegado.

**Pasa al número 18.**

## 91

La pequeña habitación está a oscuras y huele a humedad. Libros y artilugios de todos los tamaños y colores llenan los numerosos anaqueles. Puedes leer consejos mundo-feliz de todo tipo en carteles desplegados por los cuatro costados; ingenuos, alegres, incluso eufóricos. Cuando cierras la puerta, desde una esquina un perrillo azul lapislázuli empieza a ladrarte. Es un juguete de mercado oriental detector de movimiento, sus ojos centellean sincronizados en un vivo color rojo. Una seductora y estilizada mujer(!), de corte vampírica pero con expresión infantil, toda embutida en cuero negro, aparece por detrás de un gran biombo y te da la bienvenida. Sientes que el candor de su heterocromática mirada, en amarillo y verde, te cautiva. Cortésmente te pregunta por el objeto de tu visita y te ofrece poner a tu servicio sus conocimientos.

Si posees la competencia de Iniciativa y Espíritu Emprendedor, **pasa al 198.**

Si deseas averiguar en qué consisten sus capacidades cognitivas, **pasa al número 152.**

Si declinas su ofrecimiento y volver a la calle, **pasa al número 7.**

## 92

Te tiras en plancha tras el banco justo a tiempo, pues una lluvia de globos de colores procedente del otro lado de la verja del patio acribilla el lugar donde tú estabas unos segundos antes. Cubriéndote con tu cazadora para confundirte con las mochilas amontonadas allí, decides correr como alma que lleva el diablo, tratando de huir lo más rápidamente posible de los gamberros emboscados. Toda la zona está infestada de Ninis y debes escapar a la mayor velocidad. Continúas corriendo sin descansar durante más de un cuarto de hora hasta que encuentras una ruta que conduce hacia el este. Sigues por ese camino,

atento a cualquier señal que pueda revelarte la presencia de enemigos.

**Pasa al número 13.**

### 93

Te das la vuelta y corres hacia las escaleras en el preciso momento en que un enorme bloque cae con gran estruendo detrás de ti. La cámara en la que estabas queda completamente bloqueada. Al salir a la luz del día, vislumbras a tu espalda la figura encorvada de una vieja andrajosa que levanta lo que parecen ser un alicate pelacables y un probador voltímetro. La conocida leyenda urbana que se mastica en los retretes del instituto en los recreos, te hace reconocer quién es: la electricista María, la Maruja Avería. Un segundo más tarde, un rayo relampagueante estalla a tus pies. Sin perder un segundo echas a correr colina abajo maldiciendo tu suerte por aquel retraso, pero dando gracias a tus competentes conocimientos.

**Pasa al número 106.**

### 94

Aurora, La Confusa Orientadora, al ver que te has deshecho de su colaborador, se vuelve y sale corriendo por una puerta trasera.

En la bolsa del vicioso truhan encuentras 12 Yuros y otros 4 en una caja de madera debajo de un pupitre. Examinas detenidamente los volúmenes y artículos que tienes a tu alrededor y pronto compruebas que la mayoría de la información que puedes adquirir aquí no es más que filosofía barata, proveniente de libros de autoayuda. De hecho, la sala está llena de imitaciones orientales. Una investigación más profunda revela una cámara de video junto a unos naipes diseñados con dibujos de carácter obsceno, en un cajón. Moviendo la cabeza con gesto de desagrado, tras decidir agenciarte la grabadora de imágenes, regresas al pasillo principal.

**Pasa al número 7.**

### 95

Pronto tropiezas con un estrecho pasaje que atraviesa el edificio de norte a sur.

Si deseas seguir el trayecto en dirección norte, **pasa al número 240.**

Si deseas ir hacia el sur, **pasa al número 5.**

### 96

Conteniendo la respiración, aprietas el puño alrededor de tu herramienta de trabajo y te dispones a defenderte. La tensión es insoportable. Los

Ninis están tan cerca que el hedor de sus cuerpos sucios te apesta. Les oyes maldecir en su extraño lenguaje de jerga barriobajera. Después dejan el repecho y empiezan a alejarse hacia el aparcamiento de bicis. Cuando estás seguro de que se han marchado, respiras al fin libremente y te limpias el sudor de la frente.

Si deseas seguir explorando la cloaca, **pasa al número 33.**

Si deseas abandonar la alcantarilla, **pasa al 248.**

### 97

Ante tus ojos, un feroz enfrentamiento tiene lugar en lo que reconoces ser el salón de Actos. Los desgarradores y enconados alaridos de hombres y bestias resuenan a través de la espaciosa sala. En medio del conflicto ves a Melchor, el Inspector, mano derecha de la Directora Doña Aldonza. Tiene una seria confrontación con Anacleto el Analfabeto, quien blande un código legislativo en hebreo de catorce libras sobre su escamosa cabeza, y está a punto de arrojarlo contra el Inspector. De repente, el Inspector cae mareado por la plática negra a la que está siendo sometido.

Si deseas defender a Melchor, el Inspector, **pasa al número 255.**

Si echas a correr hacia el otro lado del salón de actos, **pasa al 306.**

### 98

Los cancerberos parecen creer tu historia y se inclinan ante ti por respeto a tu rango de Alumno Ayuda. Uno de ellos tira de un cordón oculto que hace sonar una campana y los enormes portones se abren suavemente. Te invitan a entrar y oyes cómo la puerta se cierra detrás de ti.

**Pasa al número 139.**

### 99

Te lanzas en plancha hacia un banco de madera en el mismo instante en que la bestia pasa rozándote la cabeza. Te vuelves rápidamente y ves cómo el horrible pajarraco gira en el aire disponiéndose a atacar de nuevo. Te incorporas y corres a internarte en los arbustos de los laterales del patio en busca de una mayor seguridad.

**Pasa al número 222.**

### 100

El frío corredor dobla de repente hacia el este. Percibes un resplandor verdoso que ilumina el túnel a lo lejos. Al acercarte a rastras, el corredor

desemboca en una gran cámara, y lo que ves te deja sin palabras.

La extraña luz parece emanar del agujero de un inodoro, del tipo que va acompañado por las dos huellas que dejó el hombre en la luna, el cual se encuentra situado en lo alto de una especie de altar de granito. Sobre una columna enfrente de la antediluviana letrina se alza una estatua. Semeja un graduado de Bachillerato posando para la orla, con su beca, diploma lacrado y birrete.

Si deseas aprovechar y hacer de vientre, **pasa al número 161.**

Si quieres examinar la estatua, **pasa al número 133.**

Si prefieres buscar la salida de la cámara, **pasa al 257.**

### 101

El estruendo de la complicada situación se extingue pronto a tus espaldas, pero el silencio que le sigue se ve turbado por una voz dentro de ti que te acusa de ser un cobarde al haber abandonado a un ser humano, a un semejante en peligro. Tratas de desechar esos remordimientos de conciencia diciéndote a ti mismo que tu misión es con mucho lo más importante y que no solo la vida del joven voluntario, sino el futuro educativo de todos tus compañeros dependen de que tú llegues sano y salvo al despacho de dirección.

De repente ves a lo lejos otro grupo de macarras y rápidamente buscas refugio y te escondes. Pero es demasiado tarde. Los Ninis te han localizado y debes correr lo más velozmente que puedas.

**Pasa al número 281.**

### 102

Pulsa el menos uno y a medida que descienes por el ascensor, con destino al gabinete de Administración, percibes una extraña neblina que se adensa sobre ese lugar gris y prohibido, ocultando la luz artificial de las bombillas incandescentes y cubriendo el elevador con una perenne oscuridad. Al abrirse, la puerta automática emite un chirrido y se atasca quedando entreabierta. Un escalofrío te recorre el cuerpo.

Con un sentimiento de profundo pavor entras en la espeluznante necrópolis.

**Pasa al número 284.**

Los escalones, que se han vuelto algo escurridizos a causa de la humedad, conduce a una confluencia donde enlaza con otro ramal que se dirige hacia el este.

Si deseas tomar este ramal, **pasa al número 13.**

Si prefieres continuar hacia el nordeste, **pasa al 287.**

#### 104

Los muros están húmedos y llenos de limo. El aire rancio te produce ahogo y telarañas te rozan el rostro. Una sensación de pánico te atenaza el estómago conforme el conducto se va volviendo cada vez más tenebroso.

Llegas a un lugar donde el túnel se cruza con un corredor que va en dirección norte-sur.

Si deseas torcer hacia el norte, **pasa al número 26.**

Si quieres ir hacia el sur, **pasa al 100.**

#### 105

Te encuentras en un corredor del que parten aulas en ambos laterales. Te asomas por el quicio de la puerta de una de ellas y posado sobre una tarima de madera hay un personaje masculino de poca estatura, blanco de piel como la cal y con el pelo rojo como un tomate.

Si posees la competencia lingüística puedes llamar a este enano de apariencia extranjera y **pasa al número 298.**

Si no posees esa destreza o no quieres utilizarla, **pasa al 335.**

#### 106

Entre tanto, llegas a una puerta por cuyo quicio inferior borbotea agua a raudales. La puerta se abre con facilidad y, de unos escalones que ascienden a la planta superior, la espumosa corriente cae en cascada perdiéndose por otro tramo de peldaños hacia la izquierda.

Si deseas seguir el curso del arroyo, **pasa al número 263.**

Si prefieres explorar aguas arriba, **pasa al 334.**

#### 107

Atraviesas corriendo la cámara y, como poseído, comienzas a lanzar mawashi geris contra las figuras haciéndolas pedazos. Adviertes que dentro de cada busto hay una burbujeante jalea gris que bulle y cambia de forma. De esa masa reluciente parecen brotar unos birretes y unas togas desgarradas que visten a unos espectros semejantes a murciélagos.

Son los espíritus nebulosos de estas almas en pena, que buscan resarcirse de las burlas sufridas durante tantos siglos por todo el que pasaba por allí. Con horror y repugnancia te precipitas hacia el corredor de salida y logras escapar en el preciso momento en que un pesado rastrillo cae con estrépito, cerrando completamente la cámara tras de ti.

**Pasa al número 23.**

### 108

Vuelas por el aire describiendo un arco hacia el tejado de enfrente. Todo parece desarrollarse a un ritmo muy lento. Divisas abajo, en el suelo, el hervidero humano que circula nervioso ante las difíciles circunstancias que rodean el centro educativo, y a tu derecha, en el alero de un tejado, un nido de gorriones. Oyes sus gorjeos sobresaltados cuando aterrizas con gran estrépito en el otro lado. Pero ese es el último sonido que oirás jamás. Las tejas saltan en pedazos y tú caes atravesando las cuatro alturas del IES LaFlorylaNata. Afortunadamente, los cables mal recogidos de la antena parabólica pirata, que fue instalada por los alumnos de informática el año pasado, detienen tu caída. Así pues, tu pierna ha quedado amarrada de tal modo que ahora quedas suspendido en el aire boca abajo.

Sin embargo, pasará demasiado tiempo antes de que una limpiadora te descubra penduleando al otro lado de la ventana y pueda auxiliarte.

Tu misión termina aquí.

### 109

Lo único que hay debajo del sombrero es una entrada para un concierto que reza así:

<p>THE SHE-WARRIORS AND THEY Monday, December the 28th, 2019 at 6.00 am <i>YOU CAN'T MISS IT!</i></p>
---

Puedes quedarte el ticket si lo deseas (¡Y quién no!).

Puedes examinar más de cerca los instrumentos musicales, **pasando al número 164.**

O puedes salir de la clase y explorar el trastero adjunto, **pasando al**

**308.**

**110**

Apuntas rápidamente y lanzas el palo de madera a la cabeza del gamberro con todas tus fuerzas. Pero observas con espanto que el Nini se agacha y el objeto pasa sobre su cabeza sin hacerle ningún daño. Debes actuar inmediatamente si quieres salvar al voluntario.

**Pasa al número 55.**

**111**

Unos pocos minutos después de alejarte del cruce, ves a lo lejos una puerta de madera acorazada. Es el acceso a el aula Althia, donde se despliegan una hilera de ordenadores en serie para disfrute del alumnado, y conectados a su vez a una computadora central controlada por el profesor. Al llegar inspeccionas el interior a través de una ventana lateral. La clase tiene pinta de haber sufrido un cataclismo y parece abandonada a su suerte: papeles desparramados por todos los sitios, sillas boca abajo, algunas pantallas están puestas del revés, las teclas de muchos teclados no corresponden con su posición original, los ratones deben habérselos comido el gato y varios auriculares parecen inalámbricos al tener los cables arrancados. Junto a esta entrada observas otra portezuela con un letrero que reza: "Trastero".

Si deseas entrar en la caótica aula Althia, **pasa al número 57.**

Si deseas explorar el trastero, **pasa al 308.**

**112**

Súbitamente, la enorme losa de hierro detrás de la cual estás escondido rueda hacia un lado y te encuentras frente a dos Ninis que profieren sonoros gruñidos e intentan pillarte. La boca de la cueva es muy estrecha, por lo que solo puedes lidiar contra los Ninis de uno en uno.

Nini 1: ESFUERZO 13 MOTIVACIÓN 10

Nini 2: ESFUERZO 12 MOTIVACIÓN 10

Si vences, puedes seguir examinando la cueva. Para ello **pasa al número 33.**

También puedes salir de la alcantarilla y continuar tu misión. Para ello **pasa al número 248.**

**113**

Después de caminar durante más un cuarto de hora, atrae tu mirada unas flores rojas y brillantes que asoman junto a los restos de una papelera destrozada. Ves que es un estuche con esta decoración, lo abres

y en su interior hay un sospechoso polvo blanco dentro de una bolsita de plástico. Pruebas una puntita y reconoces esta sustancia, muy apreciada por sus propiedades curativas. Es aspirina triturada.

Recoges tu botín para guardarlo en la mochila. Puedes probar de este producto para recuperar puntos perdidos de MOTIVACIÓN. Cada dosis te devuelve 3 puntos de MOTIVACIÓN y has recogido suficiente para 2 tomas. Después de cerrar la mochila, continúas tu misión.

Si deseas dirigirte al nordeste, **pasa al número 347.**

Si deseas dirigirte al este, **pasa al 295.**

#### 114

Raudo y veloz te repeinas, te abrochas el botón superior del cuello de la camisa y logras apostarte contra el quicio de la puerta de la sala de visitas. Pones cara de padre *despistao* y preguntas a los que van pasando si los tutores de tal y cual curso están disponibles esa hora. La plebe que corretea no te hace mucho caso, poco a poco lo ves alejarse y desaparecer al fondo del pasillo.

Entonces tú decides partir también.

**Pasa al número 239.**

#### 115

Al entrar en una de las clases tropiezas y caes de bruces en el suelo. Es uno de los laboratorios de Química. Huele como a fritanga. Ves un enorme matraz de Erlenmeyer que cuelga sobre unos rescoldos medio apagados y una gran poyata de madera preparada como para diseccionar a algo o a alguien. Quienquiera que morase en esta sala debió de abandonarla precipitadamente. En unos tubos de ensayo hay líquidos de colores burbujeando y, sobre el platillo de una balanza, lo que parece una triste e irrisoria pulga de pan de ayer envuelta en film transparente, con una etiqueta escrita a boli donde puede leerse: “Emparedado de piel de mamífero porcino crujiente en su cristal de aceite de Andújar”. En el otro platillo hallas una especie de producto temblequeante, ligeramente gualda, con forma de tronco de cono y acompañado de otra etiqueta: “Tembladera de azúcar y huevo al golpe de calor en su espejo de caramelo”.

Si decides tomar un rápido almuerzo dando cuenta de estos supuestos manjares *deluxe*, **pasa al número 150.**

Si decides explorar el resto del laboratorio con más ahínco, **pasa al 177.**

Si prefieres salir y continuar tu camino, **pasa al 83.**

#### 116

Al salir del agua fangosa te recibe una andanada de munición hostil. Corres a refugiarte entre los contenedores y esperas a que los perversos correligionarios se alejen de la orilla opuesta para proseguir a pie tu camino hacia la directora Doña Aldonza.

**Pasa al número 321.**

**117**

La mujer está malherida y a punto de perder el conocimiento. Si posees la competencia de Motivación Extra, puedes animarla a seguir con ilusión sus tareas, pero se encuentra ciertamente deprimida y crees que tú no eres capaz de lograrlo sólo con tus conocimientos. La cocinera pierde el sentido. Procuras acomodarla lo mejor posible al pie del horno pirolítico antes de partir. Luego reemprendes tu marcha hacia el nordeste camino del pasillo que da a las aulas de primero de la ESO.

**Pasa al número 330.**

**118**

Aceleras a tope para que el patinete recorra a toda pastilla el largo y recto corredor. A lo lejos divisas la silueta de la puerta entreabierta de los despachos de la dirección del centro. Y al fondo, las ventanas de hierro forjado del año de la polca, con autoventilación natural, rematadas con las persianas de varillas metálicas recortadas contra el horizonte, resplandeciendo al sol de la mañana. El recorrido por el que avanzas empalma con un pasillo que va de norte a sur. Es la principal ruta que une las aulas de convivencia con jefatura de estudios. Te diriges hacia los despachos, siempre vigilante por si aparece algún dron en esta mañana que juzgas maravillosa, y que verás cómo viene alguien y la...

**Pasa al número 224.**

**119**

Al abrirte camino penosamente entre los arbustos, las espinas te desgarran tus nuevos pantalones *cagaos* y la cazadora, además de ocasionarte profundos arañazos en brazos y en piernas. Unos quince minutos más tarde logras salir de los zarzales y, dando tumbos, atraviesas el campo de futbito del patio. Resta 2 puntos de MOTIVACIÓN de los que tengas actualmente, por las heridas que has sufrido.

Te sientes algo aturdido y los párpados te pesan como losas. De pronto te encuentras al borde de unos escalones y una pendiente lateral que lleva a la puerta principal del gimnasio.

Si deseas ascender por la pendiente con el mayor cuidado posible,  
**pasa al número 226.**

Si consideras que en tu actual estado de somnolencia no te encuentras en condiciones de arriesgarte a efectuar ese difícil ascenso, camina por los escalones agarrado a la barandilla **pasando al número 38.**

### 120

Oyes detrás de ti el estruendo de los desalmados Camellos que están lanzando botellas al furgón. Te arriesgas a echar un rápido vistazo por encima del hombro y ves un Drone Android Phantom que alza el vuelo. ¿Va dirigido a ti o su interés se centra en otra presa? La sombra que cada vez se agranda más sobre tu cabeza te indica que tú eres la víctima pretendida. Este se lanza en veloz picado hacia ti.

Si esperas a que el VANT se aproxime para saltar del asiento del conductor, **pasa al número 84.**

Si te concentras en la conducción para alcanzar la mayor velocidad posible, **pasa al 171.**

Si agachas la cabeza, rezas al cielo pidiéndole buena suerte y sigues lanzado a pesar de todo, **pasa al 54.**

### 121

Después de andar durante unos pocos minutos ves a un extraño personaje vestido de traje regional cantonés, que permanece de pie delante de ti en medio del pasillo. Te vuelve la espalda. Su cabeza está cubierta con una caja de folios A4. A su derecha, arrimadito se encuentra el enano forastero que viste anteriormente.

Si deseas llamar a este personaje, **pasa al número 342.**

Si quieres aproximarte a él cautelosamente, **pasa al 309.**

Si prefieres empuñar tu arma y atacarle, **pasa al 283.**

### 122

Inmediatamente el ente percibe tu comunicación y se tranquiliza. Te aproximas y acaricias su cabeza para calmarlo. Se trata de Dondoña Josemariajosé Sichicochica Nolosé, un cándido ser transexual que ingresó en el cuerpo de profesores gracias a sus habilidades estándar para impartir cualquier tipo de materia. Notas que está como ausente. Por su afición a los tatuajes, no le queda centímetro cuadrado de piel sin ilustración. Esto, unido a clandestinas operaciones de quirófano con dudoso resultado, convirtieron a Dondoña Josemariajosé en alguien sin género definido. En el registro de administración sinceramente no sabían cómo definir su caso, quedando así mal archivado y perdido en un mar de papeleo burocrático. Un mes de septiembre, antes del comienzo de curso, pasaron por alto su presencia y no le fue adjudicado horario

alguno. La depresión hizo el resto; luego el personaje simplemente dejó de asomar por la sala de profesores.

Te compadeces de este alma en pena y lo acompañas amablemente hasta el exterior. Una vez a cielo abierto, sus ojos no parecen estar muy acostumbrados a percibir la luz del sol, por lo que apenas puede abrirlos. Te despides con un beso -que le soplas desde lejos-, y reanudas tu marcha hacia el sur.

**Pasa al número 206.**

### **123**

Ante la angustia de sentirse derrotado, la criatura se abraza el abdomen doblándose como el prospecto de un medicamento. Le surgen arcadas de vómito y retuerce su cuerpo encharcándolo poco a poco en el repugnante líquido verde. Observas que las losetas y sus juntas sobre las que se esparce el humeante fluido diluyen su color volviéndolo gris. En el suelo, junto al cuerpo caído, hay una Pulsera de Actividad Deportiva que parece valiosa.

Alzas la vista, y a través de la ventana divisas un gran destacamento de Ninis que corren hacia ti.

Si deseas tomar la Pulsera, **pasa al número 304.**

Si prefieres alejarte de allí a toda prisa, **pasa al número 2.**

### **124**

Dentro de la caja encuentras 15 monedas de tres Yuros y la llave de una taquilla etiquetada a mano como: “1ºB ESO, Francisco Clodoveo Sinoloveo Nolocreo”. Si deseas conservar la Llave, acuérdate de anotarlo en tu **Carta de Acción.**

Puedes continuar explorando el tenebroso túnel si **pasas al número 211.**

O puedes salir de él y alejarte **pasando al 106.**

### **125**

El sendero desemboca en la parte trasera del patio del centro. Descubres en la tierra, cerca de una fuente, unas extrañas huellas de garras. Son huellas de VANT. Por el número de las huellas y la extensión del terreno hoyado estimas que han debido de posarse allí, en la última media hora, por lo menos cinco de esos artefactos.

En el otro extremo del patio ves dos salidas. Una conduce al oeste, la otra al sur.

Si posees la competencia Conciencia y expresiones culturales, **pasa al**

**301.**

Si deseas tomar el sendero del sur, **pasa al número 27.**

Si deseas ir hacia el oeste, **pasa al 214.**

**126**

Diriges tu Patinete con maestría en el instituto. En silencio das las gracias al Inspector Melchor por tan raudo vehículo, pues aunque el terreno en ocasiones es una maraña de papelotes y botellines de plástico, no ha tropezado una sola vez. Pronto dejas atrás al grupo de Alumnos desaventajados y concedes un descanso al motor eléctrico. Ha oscurecido rápidamente y es casi de noche.

Si deseas seguir de frente, **pasa al número 46.**

Si prefieres torcer a la izquierda (en la dirección de la ruta que dejaste mucho más atrás), **pasa al 143.**

**127**

Después de arrastrarte por el perímetro del aula más de un cuarto de hora, los Neets se detienen de repente y salen despavoridos al ver acercarse por el corredor a una enorme criatura recubierta de ceniza. Es el Alma en pena de Don Pepito, el hombre del traje gris, quien hace lustros fue cabeza de mando del colegio concertado NoSeasPrimo, de la Rivera del río Jamacúcar limítrofe a Harbarcitia por el oeste. La bestia se aproxima y tú puedes percibir su fétido aliento y su torva mirada. Lanzando un rugido te atenaza la cabeza con su poderosa mano peluda. En el anular de la otra mano brilla amenazador el dorado anillo cabeza de tigre con el que suele amartillar a sus víctimas. Otras artimañas tuyas hartas conocidas son dar cucones con la falange media del dedo corazón, tirar de las patillas hacia arriba o ir arrancando los pelos de la nariz de uno en uno sin dejarte estornudar.

Lo último que oyes antes de desmayarte es el hilarante regocijo de tu verdugo. Tu búsqueda acaba aquí.

**128**

Al apartar precavidamente la cortina de macarrones que da a la puerta trasera de la cocinilla de la cantina, te horrorizas ante lo que contemplan tus ojos. En una pared junto a la puerta del congelador, tres Ninis tienen atada a una bella mujer de mediana edad y están prendiendo fuego a un montón de papeles que han apilado a sus pies. Por su mandil blanco nuclear a corazones magentas, la reconoces: es una de las 69 cocineras provenientes del programa televisivo *Misterchef* que ayudan a satisfacer las necesidades del instituto en los recreos, precisamente la encargada de organizar los pedidos diarios que cada día a tercera hora son trasladados a la sala de profesores. Han debido de tratarla con saña y está casi

inconsciente.

Si posees la competencia de Aprender a Aprender, **pasa al número 297.**

Si no la posees, debes apresurarte a ayudar a la indefensa doncella. **Pasa al número 336.**

## 129

Llegáis la cancela que da acceso a los despachos de dirección, donde tú contemplas asombrado las suntuosas puertas acorazadas de roble macizo y adamantium. A los lados quedan, incrustadas en la pared, las vitrinas que muestran centenares de documentos oficiales: horarios del profesorado, partes de guardia, listas de alumnos amonestados, asignaturas pendientes, etc. Con sus tropecientos años de historia, los despachos de dirección han resistido los estragos del tiempo y los embates de los Señores de la Ignorancia en el pasado. Sin embargo, piensas, no han sido asaz suficientes los esporádicos conatos de remodelación; ciertamente, una mano de pintura no le vendría nada mal.

El bedel y tú atravesáis corriendo la antesala, de unas diez yardas de longitud, que cruza la entrada, y finalmente os detenéis delante de la oficina principal de los jefes de estudios adjuntos. Multitud de padres, madres, profesores y resto de civiles entran y salen precipitadamente de ella. Te parece mucho barullo de gente y no ves a tu acompañante muy decidido a abrirse camino a empujones. Él asegura que es mejor hacer cola y esperar a que se aclare el paso.

Si deseas seguir aún las prerrogativas del ordenanza, **pasa al número 3.**

Si crees que tienes más posibilidades de llegar por tu propia cuenta al despacho de la directora Doña Aldonza, **pasa al número 144.**

## 130

Pronto alcanzas un pequeño claro en medio del patio. Cerca de la verja hay un banco, que ha sido pintarrajeado con caricaturas de profesores. Estás hambriento y tienes que tomar ahora una comida.

Cuando hayas acabado, si decides abandonar el patio por el sur, **pasa al número 28.**

Si eliges otro sendero más estrecho que conduce hacia el este, al interior,

**pasa al 201.**

### **131**

Después de recorrer aproximadamente unas decenas de metros, oyes gritos y ruidos como truenos delante de ti. Al acercarte distingues un claro en el que reconoces las ruinas del campo de baloncesto, un antiguo lugar deportivo en el patio.

Un destacamento de Ninis compuesto por unos veinte o treinta poderosos macarras está maltratando las canastas desde todos los lados. La mayoría de los Ninis están ya cansados o agonizan entre los restos de las barras de hierro, pero los restantes aún asaltan a unos alumnos de 1º ESO que quieren refugiarse subiéndose por encima. De repente, un grito atronador desbarata la primera fila de Ninis, dispersando en todas direcciones a los macarras que se tambalean bajo el peso de sus chupas de cuero. Un Nini más alto que los demás y vestido con una camiseta negra de pies a cabeza maldice a sus colegas y los fustiga con una antena de radio antigua.

Sujetando con firmeza tus herramientas avanzas hasta el borde del claro y, escondiéndote tras los barrotes de un banco de madera, tratas de avistar a los defensores. Con gran asombro descubres que las canastas son defendidas por un joven, más o menos de tu misma edad. Reconoces su sudadera de color blanco, con una cruz colorada en el medio. Es un joven que suele dar charlas en las tutorías: un voluntario de la Cruz Roja.

Los macarras cargan contra el voluntario enarbolando sus mecheros y el joven retrocede apresuradamente entre los hierros. Luego se vuelve y levanta la mano izquierda, de cuyos dedos brota un puntero láser de llamas azules que confunde a los rugientes Ninis. Cerca de donde tú estás escondido pasa corriendo un Nini que va a subirse a una de las canastas. Lleva entre los dientes una navajita tipo llavero y se dispone a saltar sobre el joven voluntario, que permanece en pie de espaldas a él.

Si deseas lanzar un grito para poner en guardia al joven voluntario,

**pasa al número 241.**

Si quieres salir de tu escondite y atacar al Nini antes de que salte, **pasa al número 55.**

Si decides agarrar un trozo de madera y arrojárselo a la cabeza al Nini, **pasa al número 302.**

Si prefieres dar media vuelta y alejarte del campo de baloncesto retrocediendo hacia el interior del patio, **pasa al número 101.**

El operario de telefonía de la empresa Nomoliestar te mira con gesto de sospecha y cierra de golpe la puerta. Oyes voces que parlotean dentro de la furgoneta. La puerta vuelve a abrirse y aparece la cara del que promete ser el jefe. Reconoce tu aspecto de Alumno Ayuda y te pide disculpas por el comportamiento de su compañero.

Te dice que han sido increpados hoy varias veces desde que salieron del polígono Monterroñoso: “¡...Por Ninis, por vendedores de clines y por los alienígenas del planeta Agostini!”, dice. Creían que tú podías ser otro revoltoso. El interior del coche está lleno de cables y elementos electrónicos. El operario jefe te invita a comer los restos grasientos del bocadillo *guarrimorci* que chorrean sobre el envoltorio en papel de aluminio, lo cual aceptas agradecido. Aumenta en dos puntos tu MOTIVACIÓN. Después de la regia pitanza, la fatiga de tan penosas experiencias acaba vencéndote y, tras pedir permiso para recostarte entre las cajas de herramientas, te sumes en un profundo sueño.

**Pasa al número 64.**

### 133

Al aproximarte a la estatua, en su superficie de piedra aparecen varias grietas. Sin previo aviso, la estatua estalla: un auténtico personaje de piel morada se libera de su manto pétreo y te embiste. Lo reconoces por las portadas de la revista “El Trespié”, que edita de cuando en cuando el departamento de Artes Aplicadas. Se trata de Bakunin Badbulling, un histórico alumno saltabardales experto en tirar la piedra y esconder la mano. Condecorado varias veces por sus simulados éxitos académicos, tanto el profesorado como los padres endiosábanlo hasta el punto de negar la oscura realidad... hasta que fue demasiado tarde.

Debes combatir a esta impía criatura.

Bakunin Badbulling: CAPACIDAD DE ESFUERZO 16 MOTIVACIÓN 18

(Este alumno extraviado es inmune al Ataque de Dominio Internauta). Si resuelves el conflicto satisfactoriamente, **pasa al número 266.**

### 134

Utilizando tus destrezas detectas huellas de botas militares alrededor del perímetro, las típicas utilizadas por los Ninis. Las huellas son recientes y de ellas deduces que esos crueles servidores de los Señores de la Ignorancia han estado en esa zona no hace mucho.

Prevenido por este conocimiento, si decides explorar con mayor ahínco, **pasa al número 305.**

Si prefieres evitar todo problema e irte, **pasa al número 40.**

### 135

Te introduces disimuladamente en el aseo de profesoras. Cierras el pestillo de una de las cabinas y te lías a golpes contra el inodoro. Lo arrancas y terminas haciendo un boquete suficientemente grande como para poder penetrar.

Después de reptar por un angosto túnel, al final llegas a una zona más amplia donde mueren los sumideros alcantarillados de todo el edificio. Es el canal subterráneo de Mario-Cristiano. Observas en el centro de las aguas un palé de madera que viene flotando. También descubres un contenedor azul sin tapa encallado en la orilla, que quizás podría ser útil como embarcación.

Si deseas servirte del palé para flotar conducto abajo, **pasa al número 223.**

Si quieres usar el contenedor, **pasa al número 4.**

### 136

Los Ninis se van acercando y después se arrastran por el suelo como si se dispusieran a saltar sobre ti súbitamente. Ves las afiladas puntas de sus dientes corroídos por la nicotina y oyes su lenguaje grave y gutural. El más corpulento de los dos Ninis grita:

-iketeméeeKeteméeeeketemetooo! ¡Pijuyaä!

Y gesticula como sabiendo artes marciales *inventao*.

Debes hacerte valer sucesivamente contra los dos Ninis. Suma 1 punto a tu CAPACIDAD DE ESFUERZO durante este conflicto, ya que tienes a tu favor la ventaja de estar en una posición más elevada.

Nini 1: ESFUERZO 13 MOTIVACIÓN 10

Nini 2: ESFUERZO 12 MOTIVACIÓN 10

Si vences, **pasa al número 313.**

### 137

Cuando la última de esas sucias criaturas se desvanece, la luz verdosa empieza a extinguirse. Descubres que dentro de cada una de las esculturas rotas hay una sortija dorada con el sello del instituto LaFlorylaNata y de la delegación de cultura, diseñados conjuntamente. Comprendes que deben representar algo así como los anillos que se otorgan a los vencedores de la NBA. Tomas 20 de esas joyas antes de que la cámara se sumerja en la más completa oscuridad. Recuerda anotarlas en tu **Carta de Acción.**

Rápidamente abandonas la cripta y prosigues tu camino.

**Pasa al número 23.**

### 138

Preparas tu herramienta y sales al encuentro del enemigo. Son dos Ninis de barrio bajo y debes plantarles cara de uno en uno.

Nini 1: CAPACIDAD DE ESFUERZO 13 MOTIVACIÓN 10

Nini 2: CAPACIDAD DE ESFUERZO 12 MOTIVACIÓN 10

Si vences, **pasa al número 291.**

### 139

La sala de juntas, donde se está celebrando un consejo escolar de máxima prioridad, bulle de actividad. Los subdelegados y ordenanzas esperan inquietos junto a sus segways las órdenes que les transmiten los componentes del comité allí reunidos. A su vez, ellos llevan esos mandatos con gran rapidez al resto del personal educativo, los cuales aguardan impacientes en la sala de profesores anexa. Tan pronto como unos parten, otros regresan, a menudo sin aliento y cariacontecidos.

Apenas si has dado media docena de pasos a través del salón cuando oyes una voz grave que retumba:

-¡Detengan a ese zagal!

**Pasa al número 66.**

### 140

Estás en un espacio próximo a un muro derruido en la parte posterior de tu instituto. Hay un gran montón de escombros apilados pero crees que podrías franquearlos y penetrar en la oscuridad del habitáculo. A su vez, del pie de la arruinada pared parten diferentes direcciones.

Si tomas el sendero del sur, **pasa al número 14.**

Si eliges el sendero del este, **pasa al 252.**

Si prefieres seguir el sendero del sudoeste, **pasa al 215.**

Si decides trepar la pila de cascotes, **pasa al 36.**

### 141

Tu sentido emprendedor te avisa de que algunas de las criaturas que atacaron el instituto están registrando los dos caminos en busca de supervivientes de su ataque. Sin embargo, tú puedes evitar esos dos caminos atravesando el patio.

Si deseas encaminarte hacia el sur por el exterior de la valla, **pasa al número 56.**

Si quieres atajar a través de los campos de futbito y baloncesto en dirección nordeste, **pasa al 333.**

### 142

Has alcanzado una especie de plataforma elevada. Desde allí divisas las

altas paredes blancas y las cristalinas vitrinas de cristal repletas de trofeos que enmarcan los aposentos de la directora Doña Aldonza, el centro neurálgico de la organización del IES LaFlorylaNata. Sus banderas, representando a casi todo un continente, ondean desde los aleros donde anidan las oscuras golondrinas que pronto han de tornar, si es que Mantenimiento no arregla antes las claraboyas. Ves que se dirigen hacia allí una gran masa de adeptos a los Señores de la Ignorancia, probablemente con la intención de capturar a los pocos cargos de dirección desconocedores de la grave situación. Te viene a la cabeza la posibilidad de alcanzar tu objetivo por algún itinerario alternativo. Quizá accediendo por los sumideros de los baños de profesoras y, desde allí, enlazar con las cloacas subterráneas anexas al canal de Mario Cristiano, el cual cruza toda la manzana en ese punto y que pasa justo bajo tu objetivo. Tú sabes que en ese lugar existe una trampilla oculta. Tus conocimientos de fontanería de cuando comenzaste a estudiar el Grado Medio te convierten ahora en un privilegiado. ¡Qué tiempos aquellos! Rememoras con nostalgia que, por aquel entonces, tu carácter jocosos te creó más de un problema; ciertamente, untar con *mousse* de chocolate las manivelas de los baños no fue una buena opción.

A tu derecha también puedes ver unas escaleras que descienden contrarias a la ruta que están siguiendo los acólitos de la Ignorancia. Yendo por ellas, podrías alcanzar en unos minutos las puertas acorazadas externas de los despachos de dirección, aunque la mayor parte del tiempo estarías al descubierto y serías vulnerable al ataque de los drones.

Por último, si utilizaras el ascensor a tu izquierda llegarías a la compuerta de la cámara de Administración, contigua a los despachos directivos. Esos archivos y documentos ruinosos de una edad olvidada ocultarían tu avance. Pero se trata de una zona prohibida; innumerables horrores sin nombre duermen impacientes entre esas ruinas, esperando hacer presa en el imprudente intruso.

Si quieres probar suerte por las escaleras, **pasa al número 58.**

Si consideras que tienes más probabilidades de alcanzar dirección por las cloacas, **pasa al número 135.**

Si eres tan valiente como para afrontar los peligros desconocidos que te

acechan en las oficinas de Administración, **pasa al número 102.**

### 143

Pronto emerges de la penumbra del pasillo. Como puedes reconocer, es la encrucijada principal que une la sala de Administración con las escaleras que suben a Jefatura. Calculas que, poniendo a prueba las revoluciones de tu velocípedo, puedes llegar antes de lo previsto.

**Pasa al número 149.**

### 144

Con gran esfuerzo te abres camino entre aquella aglomeración de gente a lo largo de la dependencia principal hacia el despacho de dirección, que se divisa a lo lejos. La multitud corre en desbandada de un lado a otro, empujando al suelo las pilas de papeles amontonados en las esquinas de las mesas. Tropiezan con el cableado de teléfonos e impresoras, pues la gente está nerviosa y aterrada al correr el rumor de que la estabilidad del sistema educativo en la ciudad tiene los días contados.

En aquellas apreturas te roban un objeto de la mochila -hay gente para todo-. Si ya no tienes mochila, pierdes una herramienta. Acuérdate de anotar en tu **Carta de Acción.**

Un comercial de una editorial que solo trabaja con libro de papel, visiblemente alterado tras conocer que tu centro ha implantado en su totalidad el libro digital, desbocado, pasa a la carrera junto a ti y te arroja contra una puerta. Quedas aturdido y pierdes 2 puntos de MOTIVACIÓN. Al ponerte en pie, tambaleándote, el tipo se gira y te amenaza con un folleto enrollado donde alcanzas a leer: “Pretecnología, la revolución del MP2”. Está completamente loco y debes resolver este malentendido o emprender la huida.

Si eliges intentar hacer entrar en razón a este empleado editorial, **pasa al número 63.**

Si deseas eludir todo contacto con él, **pasa al 217.**

### 145

Sientes como si te diera una colleja a mano abierta el bravucón aquel que se metía contigo en cuarto de Primaria. Al caer de bruces, lo último que recuerdas antes de sumirte en las tinieblas es el sabor a polvo del pavimento y un terrible dolor de la nuca.

**Pasa al número 165.**

### 146

Después de deslizarte aproximadamente unas decenas de metros, te derriba del patín eléctrico un globo de agua que pasa rozándote la frente. Pierdes 3 puntos de MOTIVACIÓN.

Al ponerte de pie, ves una patrulla de cinco díscolos alumnos que recuerdas fueron expulsados el mes pasado por cuestiones ajenas al interés del lector. Y aunque eres Alumno Ayuda y tienes habilidades para fomentar la concordia y la comprensión en tu entorno, más que convencer a estos tipos para que renuncien a sus oscuros propósitos, en este caso ves más factible que se haga realidad el chiste de Carchuto\*. Asoman de detrás de una puerta, has caído en una emboscada y debes escapar lo más rápidamente posible.

**Pasa al número 154.**

*\*(Un soldado incapaz de pronunciar correctamente la palabra "cartucho", la cual transformaba siempre en "carchuto". Harto de escuchar semejante engendro fonético, el capitán encarga al sargento que corrija al recalcitrante soldado.*

*Los dos militares de graduación inferior se apartan del pelotón y comienza la tutoría:*

*-Cartucho.*

*-Carchuto.*

*-Car-tu-cho.*

*-Carchuto.*

*-¡¡¡CAR-TU-CHO!!!*

*-Carchuto.*

*Tres horas más tarde, el sargento se persona ante el capitán:*

*- Mi capitán, misión cumplida. El soldado ya sabe decir carchuto perfectamente.)*

**147**

Llevas caminando unos pocos minutos cuando descubres un húmedo y musgoso habitáculo de ladrillo que sobresale del edificio por su parte central. Te desvías del camino y entras. Se trata de la sala de conserjería, y la encuentras vacía como siempre suele estar; desde hace tiempo, los recortes educativos y las continuas huelgas de los conserjes dieron pie a que cada profesor acabara haciendo las fotocopias por su cuenta.

Tienes hambre y debes tomar aquí una comida o perderás 3 puntos de MOTIVACIÓN. Mientras comes, observas que hay otra salida en lado opuesto.

Si deseas ir por ahí, **pasa al número 42.**

Si quieres deshacer el camino andado, **pasa al número 28.**

**148**

Abriendo la puerta de una patada, entras como una tromba en el cuarto de comunicaciones. un Drone Androide Sky Rocket planea en el cielo

sobre el edificio, lanzando un pitido de victoria, pues de sus garras metálicas pende una víctima. Te pones en pie y compruebas que estás solo. Sin embargo, apoyado contra el cuadro de interruptores de energía hay un walkman Casio último modelo del 83. Puedes tomarlo si quieres.

Si deseas permanecer entre estas cuatro paredes, **pasa al número 81.**

Si crees que es más seguro volver al recinto del instituto, puedes aventurarte a salir corriendo y **pasar al número 320.**

Si decides explorar la habitación en la que te encuentras, **pasa al número 199.**

### 149

Mientras serpenteas por el pasillo central, miras por los ventanales y notas que está empezando a oscurecer. Pronto se hará completamente de noche y será imposible percibir los peligros que pueden acecharte, pues la iluminación del instituto va como va, y no puedes confiar en que todos los puntos de luz funcionen adecuadamente. Decides ocultarte y descansar acurrucado junto a un radiador, esperando que el encargado de turno no olvide encenderlo a su hora.

Convencido de que nadie puede descubrirte, te arropas con tu cazadora vaquera y al poco tiempo te sumes en un sueño intranquilo.

**Pasa al número 256.**

### 150

Deslías el envoltorio del mini sándwich, en el interior del pan no aparece más que un trocito de torrezno blandujo. Pruebas con el dedo el otro producto y descubres que únicamente se trata de un malogrado flan *Mandarín*. Ambas vituallas apenas alcanzan para una comida; suma medio punto a tu MOTIVACIÓN. En cuanto a los pigmentados jugos efervescentes de las probetas, no son otra cosa que polos de hielo *Flash* en ebullición pero que, tras enfriarlos, al menos sirven para calmar tu sed.

Cuando llevas más de media hora descansando en aquella aula, caes en la cuenta del retraso que todo esto ha supuesto para tu empresa.

Prepara tu equipo y ponte en marcha. **Pasa al número 83.**

Cual MacGyver, si te concentraras en las posibilidades termodinámicas que rodean la cerradura, podrías mover el mecanismo y abrir la puerta. Luego podrías levantar con tu habilidad técnica el alfiler y sacarlo de la chapa para no ser presa de las posibles trampas que pueden accionarse cuando la puerta se abra.

Si deseas utilizar tus conocimientos físico-cuánticos sobre la materia para abrir esa cerradura y levantar el alfiler, **pasa al número 87.**

Si deseas quitar el alfiler, **pasa al número 337.**

## 152

La atractiva dama se presenta como Aurora, La Confusa Orientadora, y te ofrece una selección de apotegmas especiales, en forma de Magic Mushrooms. Según cuáles elijas, podrían servir para aumentar la autoestima o volver más o menos invisible al que los prueba, otros otorgan el don de la cautela y algunos comunican el poder de convertirse en un ser tan fascinante que nadie podría resistir a sus encantos. La mujer abre el cajón inferior de su escritorio para enseñarte una magnífica cachimba bañada en oro. Dice que es un poderoso artilugio contra toda ignara criatura y que te hará creerte invulnerable en tus disputas. Te señala la misteriosa inscripción tallada en la tapa de marfil que cubre la cazoleta.

Si quieres inclinarte sobre el objeto para leer la extraña inscripción, **pasa al número 49.**

Si te interesan más las aojadoras callampas, **pasa al 231.**

## 153

Desde lo alto de una terraza interior, divisas las altas paredes blancas y las cristalinas vitrinas de cristal repletas de trofeos que enmarcan los aposentos de la directora Doña Aldonza, el centro neurálgico de la organización del IES LaFlorylaNata, con sus banderas representando a casi todo un continente, ondeando desde los aleros donde anidan las oscuras golondrinas. Ves que se dirigen hacia allí una gran masa de adeptos a los Señores de la Ignorancia, probablemente con la intención de capturar a los pocos cargos de dirección desconocedores de la grave situación. Te viene a la cabeza la posibilidad de alcanzar tu objetivo por algún itinerario alternativo. Quizá introduciéndote por el aseo de profesores para, desde allí, enlazar con las cloacas subterráneas anexas al Canal RonaldíaCristiana, el cual cruza toda la manzana en ese punto y queda justo debajo de tu objetivo. Existe una trampilla oculta que no

muchos conocen. Tus conocimientos de fontanería de cuando comenzaste a estudiar el Grado Medio te convierten ahora en un privilegiado.

A tu derecha puedes ver unas escaleras que descienden contrarias al sentido que están siguiendo los acólitos de la Ignorancia. Yendo por ellas, puedes alcanzar en unos minutos las puertas acorazadas externas de los despachos de dirección, pero la mayor parte del tiempo estarías al descubierto y serías vulnerable al ataque de los drones. Por último, utilizando el ascensor y puenteando el pulsador-llave -1, llegarías a la compuerta que permite el paso a la Cámara Administrativa... Un lugar donde incluso las ratas se cuidan de pulular a sus anchas. Esos archivos y documentos ruinosos de una edad olvidada ocultarían tu avance, pero se trata de una zona prohibida. Innumerables horrores sin nombre duermen impacientes entre esas ruinas, esperando hacer presa en el imprudente intruso.

Si quieres probar suerte por las escaleras, **pasa al número 202.**

Si consideras que tienes más probabilidades de llegar a dirección por las cloacas, **pasa al número 135.**

Si eres tan valiente como para afrontar los peligros desconocidos que te acechan en las oficinas de Administración, **pasa al número 329.**

#### 154

Conmocionado por el golpe, caminas tambaleándote entre los pupitres de un aula que de nuevo el profesor de turno se ha olvidado de cerrar. Al fin, logras salir otra vez al pasillo creyéndote a salvo.

De repente caes hacia adelante como si te hubieran arrebatado el suelo bajo los pies. Has caído por el hueco del ascensor. Al mirar hacia arriba ves a cuatro Jaimitos que preparan otra andanada de globos de a saber qué llevan dentro. Sus feos rostros te hacen visajes de burla y desprecio.

Mientras todo oscurece, lo último que sientes son las esferas plastificadas impactando fuertemente en tu pecho. Ante el pestilente fluido que impregna toda tu ropa, pierdes el conocimiento.

Has fracasado en tu misión.

#### 155

Cuando tú te acercas, el grupo de gente cesa de hablar. Deduces de sus

expresiones que han reconocido tu vestimenta clásica de Alumno Ayuda. Muy despacio, uno de los hombres te tiende la mano en señal de amistad y dice:

-Señor, hemos oído el rumor de que la cultura en este sitio ha sido seriamente dañada. Que los cielos sean alabados si no es así. Temíamos que todo estaba perdido.

Tú no les dices nada acerca de la destrucción de la biblioteca, pues esta gente pertenece a un grupo de ilustrados refugiados procedentes de la Universidad Puerta de la Sancha que han perdido todo cuanto poseían, y temes que la mala noticia les afecte en demasía. Ahora, su única esperanza es que los Señores Catedráticos, mediante un decisivo golpe de efecto, contraataquen y logren la victoria. Te enteras de que el campus del norte se vio desbordado por mar y aire ya que las fuerzas de los Señores de la Ignorancia, aprovechando la celebración del Día de la Ñoña, eran mucho más numerosas que la valiente guarnición de los Señores Catedráticos. Les aseguras que Harbarcitia no será vencida y les deseas suerte en su viaje.

**Pasa al número 70.**

### 156

Negros proyectiles pegajosos se esclafan en el barro a tu alrededor. En la inclinada pendiente de la orilla del río aparecen más camellos que disparan contra ti. No hay donde refugiarse en esa orilla de la cloaca.

Si deseas tirarte al agua y nadar a favor de la corriente, **pasa al número 294.**

Si quieres atravesar el apestoso canal a nado para buscar refugio entre los containers que has avistado en la otra orilla, **pasa al 245.**

### 157

La niebla provocada por nubarrones de evolución diurna empieza a aclararse hasta que finalmente descubres ante ti una escalinata que baja de unos balcones hacia la puerta de entrada al instituto. También distingues a unos chavales que, dirigiéndose hacia el sur, transportan sus posesiones en las cestas de unas bicicletas oxidadas.

Si deseas unirte a los estudiantes para tal vez informarte de lo acontecido en otros lugares de la ciudad, **pasa al número 30.**

Si prefieres continuar el amparo de las alturas en las terrazas, **pasa al 167.**

### 158

La Llave encaja y la cerradura se abre. Empujas la puerta y te encuentras

frente a una extraña anciana. En su mano derecha tiene unos alicates pelacables y en la izquierda un aparato semejante a... ¿un voltímetro? Al momento caes en la cuenta: es la Electricista María, alias la Maruja Avería. Se la cree culpable del apagón que provocó el boom de natalidad hace unos tres lustros en Harbarcitia. Tú mismo sabes que eres una consecuencia de ello. De repente, un rayo relampagueante sale disparado del lateral del voltímetro y te hiere en el pecho. Pierdes 6 puntos de MOTIVACIÓN. Gritando de dolor apartas de un golpe a la *agüela* y subes corriendo las escaleras hacia la luz del día. Estás a la mitad de la subida cuando la vieja te lanza otro rayo.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si el número está entre el 0 y el 5, el rayo no te da y se estrella contra la pared.

Si el número se encuentra entre el 6 y el 9, el rayo te alcanza en la espalda y pierdes otros 4 puntos de MOTIVACIÓN.

Si sobrevives, llegas al exterior dando tumbos y maldiciendo tu mala suerte. Pues fue mala suerte descubrir por casualidad el refugio secreto de la Maruja Avería. Pero eres afortunado de haber escapado. Rápidamente vuelves decidido a resolver tu empresa indagando en los recovecos del centro educativo.

**Pasa al número 106.**

### 159

Tu plan no da resultado, pues el trabajador no te permite entrar en su furgoneta. De pronto da un chasquido con los dedos y su compañero echa mano de su cinturón de hebilla de plata.

Si quieres entrar en liza con él, **pasa al número 191**.

Si decides saltar del vehículo en marcha y escapar corriendo, **pasa al 234**.

### 160

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si está entre el 0 y el 4, eres descubierto y **pasas al número 286**.

Si el número está entre el 5 y el 9, los camorristas no te descubren y se alejan lentamente por el otro extremo de la pendiente. **Pasa al número 10**.

### 161

Antes de colocarte en posición, te ves como hipnotizado por el boquete horadado en el suelo; no tienes miedo de lo que pretendes dejar, tienes miedo de lo que podría salir de allí. Te subes lentamente y, al ponerte en

posición, imaginas que ahora la figura del bachiller se pone una capucha y te ahorca.

La cosa se presenta complicada: ofreces la espalda al azulejo dispuesto al tema, te sujetas el dobladillo del pantalón, también el faldón de la camisa, con cuidado la cazadora doblada que no se te caiga, cada dos segundos recogerte el flequillo pues al amagarte te cae en los ojos, y, sobre todo, muy pendiente de que no aparezca nadie entrando con alegría. Ardua tarea, por lo que ni por asomo se te pasa por la cabeza además sacar un rotulador y dejar tu glosa: “*Aquí estuve yo...*”.

Tras el último estertor, intuyes algo extraño y un frío sudor comienza a recorrer tu cuerpo. Empuñas tu herramienta con mano temblorosa por si las moscas y tiras de la cadena. En ese momento, bajo el birrete de la extraña estatua surge un retazo de tela roja unido a una Llave Magnética color verde pistacho que queda colgando. Un panel en la pared oriental se abre con un ruido metálico poniendo al descubierto una salida.

Tomas la Llave y sales de la cámara lo más rápidamente posible.

**Pasa al número 209.**

## 162

Al aproximarte a los individuos, les llamas. Ellos se vuelven para mirarte y tú sientes un escalofrío y el corazón te comienza a latir con violencia: son Neets disfrazados -la rama más radical de los adeptos a los Señores de la Ignorancia-, que de repente cargan contra ti. Te derriban al suelo, te atan con cuerdas y te arrastran tras ellos a lo largo del pasillo hasta introducirte en un aula vacía. Te han quitado la mochila y las herramientas, pero no te han registrado la ropa ni despojado de tu dinero. Expertos en *Bulling*, se ríen amenazadoramente y comentan con todo detalle las diabluras que te esperan.

Si dominas la competencia de Conocimiento Físico-Cuántico sobre la materia, **pasa al número 258.**

Si no posees esa habilidad, **pasa al 127.**

## 163

Gradualmente notas que la corriente se vuelve más impetuosa. Alzando la cabeza para mirar sobre la superficie del agua, descubres que te estás acercando a un remolino en medio de una gran curva del canal. Si te atrapara, seguramente te ahogarías, así que nadas raudamente hacia la orilla derecha y continúas tu misión a pie, cargando con todo tu equipo.

**Pasa al número 321.**

### 164

Después de acercarte con cuidado, examinas los instrumentos uno a uno. Parece que son pertenecen a diferentes personas. De pronto te fijas en la armónica cromática. Al levantar una de las bonitas láminas plateadas laterales, donde deberían aparecer una serie de lengüetas de latón, no hallas más que complejos elementos de un circuito eléctrico que van a parar a un puerto USB, apto para enchufar *pendrives*; es un objeto falso, creado para aparentar emitir su melodía de manera digital. ¡Así cualquiera!- piensas.

Puedes quedarte con esta bonita armónica cromática, como una herramienta más. Aumentará en 2 puntos tu CAPACIDAD DE ESFUERZO mientras dure tu participación en un conflicto. No te olvides de anotarla en tu **Carta de Acción** y de tacharla cuando la hayas usado.

Después decides explorar el trastero **pasando al número 308**.

### 165

Te despiertas con fiebre. Ante tus ojos desfilan imágenes que en seguida se desvanecen. El dolor en el codo es muy intenso y te hace gritar para desahogarte. Sientes sobre tu frente un paño frío y húmedo y vislumbras el rostro preocupado de una joven. Un anciano le susurra algo al oído y luego desaparece de tu vista. La muchacha se arrodilla a tu lado y te conforta con palabras amables y tranquilizadoras. Pero la luz vuelve a extinguirse rápidamente y de nuevo te hundes en una total oscuridad.

**Pasa al número 212.**

### 166

Estás en presencia de un gran mal. Ondas electromagnéticas Wifi de alta frecuencia son emanadas contra ti provenientes del sarcófago. Tu mente es sometida a prueba por un ser poderoso e intemporal, y debes defenderte. La lucha ha comenzado y tu cordura está en peligro. Se trata de una prueba larga y tortuosa durante la cual experimentas muchas apariciones fantásticas y terribles que te tientan y espantan: dibujos hechos con Paint, fuentes de todos los tamaños de Word, el buscaminas estallando casillas erróneas, cartas francesas del solitario revoloteando... Como resultado, pierdes 4 puntos de MOTIVACIÓN y caminas vacilante hacia el túnel, todavía soñando despierto que vas atravesando la verde colina bajo el idílico cielo azul del fondo de pantalla güindous equis pe.

**Pasa al número 104.**

### 167

Llevas recorrido aproximadamente unos cien metros cuando divisas dos

piernas que asoman detrás de una carretilla cargada de objetos y cubiertos con una lona..

Si posees y decides utilizar la disciplina de Intuición y Espíritu emprendedor, **pasa al número 178.**

Si deseas inspeccionar más de cerca, **pasa al número 88.**

Si prefieres evitar todo encuentro con quienquiera que sea la persona a la que pertenezcan esas piernas, **pasa al número 264.**

### 168

Te arrimas al furgón silbando y mirando para otro lado y, en un abrir y cerrar de ojos, te lanzas al suelo para colarte entre los bajos del vehículo donde te acomodas como puedes. La noche pronto cubrirá todo con su oscuridad. Un viento frío sopla del oeste y te pegas al tubo de escape para calentarte. Escuchas voces encima de ti dentro del coche y percibes un aroma de carne adobada que te hace la boca agua proveniente del bocata de uno de los operarios. Estás hambriento, deberías comer algo a la menor ocasión.

La fatiga de tantas peripecias acaba por vencerte y, de esta forma anclado con tu cinturón malamente a las tuberías del auto, te duermes con un sueño intranquilo.

**Pasa al número 64.**

### 169

Al pasar junto a las cabezas talladas, cada una de ellas gira lentamente como para vigilar todos tus movimientos. Has atravesado media cámara cuando oyes el agudo crujido de escayola quebrándose. En esto ves unas formas horribles que asoman por el interior de los bustos y extienden sus alas. De esa masa reluciente parecen brotar unos birretes y unas togas desgarradas que visten a unos espectros semejantes a murciélagos. Son los espíritus nebulosos de estas almas en pena, que buscan resarcirse de las burlas sufridas durante tantos siglos por todo el que pasaba por allí. Diez criaturas aladas y viscosas vienen por ti y debes enfrentarte a ellas como si fueran un único enemigo.

Directores fantasmales: CAPACIDAD DE ESFUERZO 16  
MOTIVACIÓN 16

Puedes eludir el conflicto después de la primera embestida y escapar a través del corredor abovedado **pasando al número 23.**

Si triunfas en esta disputa, **pasa al 137.**

### 170

El túnel está oscuro y en su interior el aire es mucho más frío que fuera. Avanzas con mucha precaución apoyando una mano en la pared del para ayudar a tu sentido de la orientación. Después de caminar durante unos tres minutos en total oscuridad, percibes un olor a podrido delante de ti, semejante al de la carne putrefacta. Si tienes un mechero chisquero, lo enciendes para ver por dónde vas.

De repente algo muy pesado se precipita desde el techo sobre tu espalda y te hace caer de rodillas. Es Abelarda la Petarda, la chica de mantenimiento que hace sus labores en el centro por la tarde. Tiene los ojos desorbitados como si hubiese tomado alguna sustancia estimulante de dudosa legalidad. Se desconocía su paradero por las mañanas pues siempre tenía el teléfono desconectado cuando el secretario la llamaba por una urgencia. Has descubierto su escondrijo secreto en el instituto, y ahora debes enfrentarte a ella pues, al considerarte un intruso, trata de agarrarte con sus largos brazos mugrosos.

Chica de Mantenimiento, : ESFUERZO 17 MOTIVACIÓN 7

Si no tienes el mechero, resta 3 puntos de tu CAPACIDAD DE ESFUERZO durante esta escaramuza. Abelarda la Petarda es inmune al ataque de la competencia Internauta.

Si vences, **pasa al número 319.**

### 171

Estás flipando ante la celeridad que has alcanzado. Estupefacto, observas un denso humo negro que sale del capó impidiéndote ver con claridad lo que tienes delante. El Drone, esperando que pierdas el control, ha derramado un líquido viscoso sobre el motor de tu furgón que actúa como ácido corrosivo. El temible cacharro volante zumba amenazador cuando, aprovechando tu sorpresa, se introduce por la ventanilla del copiloto. Saltas desde tu asiento afuera y, dando un portazo, corres a refugiarte entre los transeúntes abandonando dentro del coche al Drone, el cual, confuso, no acierta a encontrar la salida.

**Pasa al número 303.**

### 173

Al llegar a la puerta oyes el estruendo que produce una losa gigante que cae del techo. Giras sobre ti mismo y ves que la salida está bloqueada.

Si tienes una Llave tipo candado de taquilla, puedes intentar abrir la puerta **pasando al número 158.**

Si no posees ninguna Llave de este tipo, **pasa al número 259.**

### 174

Llevas casi una hora flotando río abajo y la corriente se ha vuelto mucho más impetuosa. Eres arrastrado hacia un remolino que hay en el centro de un meandro del canal. Comprendes que, si te atrapa ese remolino, tendrás muchas posibilidades de morir ahogado. Te arrojas al agua y, cuando empiezas a nadar en dirección a la orilla, tienes la mala suerte de perder la mochila y las armas. Sin tu equipo llegas a la ribera, que está cubierta de árboles.

**Pasa al número 190.**

### 175

Haciendo señas con los brazos a la patrulla que se aproxima, reconoces en esos uniformes a guardias locales, conocidos como pitufos, sujetos aguerridos que vigilan los recovecos más dispares de tu Harbarcitia. Tu alegría al verles pronto se desvanece cuando descubres que huyen de una multitudinaria banda de Colgados Canallas, servidores de la Ignorancia. Proyectiles mezcla de chicle mascado, saliva y flema caen sobre los oficiales a medida que los malévolos tunantes les acechan más y más.

Si posees la disciplina de Disimulo, **pasa al número 182.**

Si deseas ponerte a cubierto y esconderte, **pasa al número 41.**

Si quieres cruzar a la otra orilla, **pasa al número 116.**

### 176

Te escondes tras unos espesos geranios evitando que el travieso alumno se percate de tu presencia. Afortunadamente consigues no ser descubierto. El aprendiz de ninismo pasa de largo y desaparece por el camino que tú habías seguido.

Si deseas desafiar a los restantes díscolos alumnos, **pasa al número 253.**

Si decides continuar explorando por otros derroteros, **pasa al 126.**

### 177

Registras los armarios del pequeño taller científico, pero no encuentras nada de utilidad o de valor. Te das cuenta de que has perdido demasiado tiempo allí y debes proseguir tu camino sin más tardanza.

**Pasa al número 83.**

### 178

Tu destreza te permite reconocer las botas y polainas del profesor

interino de música Marcial, el Imparcial. Presientes que el hombre está algo deprimido dadas sus excepcionales circunstancias: las oposiciones al cuerpo de maestros llevan congeladas varios años, no existe rueda desde su lugar de origen (a unos 350 kilómetros de distancia) y, aunque su actual contrato apenas cubre un tercio de jornada, solo le han sido asignadas las horas primera y última de lunes a viernes. Tampoco lo llevó muy bien cuando le notificaron que, por unanimidad, había salido elegido a dedo como único representante del profesorado en el consejo escolar, el cual previamente se decidió convocar todos los sábados después de comer.

Un poco de ánimo no le vendría mal.

Si deseas ayudarle, **pasa al número 88.**

Si prefieres abandonarle a su suerte, **pasa al 264.**

### 179

Has sido divisado por los guardias, quienes te enfocan con sus linternas gritando: “¡Friiiiish!”.

Si decides levantar las manos sobre tu cabeza y caminar despacio hacia ellos, **pasa al número 318.**

Si deseas correr a ocultarte entre los contenedores, **pasa al 51.**

### 180

Te ven preparar tu herramienta y al instante se te echan encima.

Debes enfrentarte a ellos de uno en uno.

Jefe: CAPACIDAD DE ESFUERZO 15 MOTIVACIÓN 22

Farsante 1: CAPACIDAD DE ESFUERZO 13 MOTIVACIÓN 20

Farsante 2: CAPACIDAD DE ESFUERZO 12 MOTIVACIÓN 20

Si te deshaces de los tres, **pasa al número 62.**

Si deseas eludir el conflicto, **pasa al 22.**

### 181

Instintivamente te agachas y te tiras al suelo para esquivar el proyectil del tirachinas. El artillero dispara y notas que una bola de papel de aluminio densamente prensada te roza el brazo izquierdo desgarrándote la manga de tu abrigo. Das gracias a los hados por tu buena suerte y echas a correr con toda la rapidez que te permiten tus piernas.

Los otros fariseos no poseen tirachinas y pronto desisten de darte caza. Después de correr un buen trecho y doblar un par de esquinas, los dejas muy atrás. Has perdido las herramientas y el equipo, pero no la honra.

Te detienes lo suficiente para arreglarte el cuello de la camisa, peinarte un poco y olvidar el desencuentro. Luego, continúas caminando hacia los despachos de dirección.

**Pasa al número 288.**

### 182

Tres guardias urbanos pasan a toda mecha por la orilla del canal, perseguidos de cerca por los gamberros. Pero la competencia de Disimulo te salva de ser descubierto, al agarrar una botella de licor vacía, tumbarte boca arriba y simular estar beodo cantando: "...iy la oposición de catedráticooOOoo pa CuuAAando..!". El destacamento de malvados delincuentes prosigue su persecución sin dirigir hacia ti una sola mirada.

**Pasa al número 174.**

### 183

El oficial ordena a sus hombres que se detengan y te pregunta qué vas buscando. Le dices quién eres y cómo la biblioteca del IES LaflorylaNata ha sido destruida. Tu información le entristece profundamente. Te ofrece una de sus bicicletas y te ruega que le acompañes a ver a uno de los Jefes de Estudios adjunto, el astuto Restituto, lacayo subalterno de la Directora Doña Aldonza.

Si aceptas, **pasa al número 97.**

Si decides declinar su ofrecimiento, **pasa al 200.**

### 184

El furgón corre sin gobierno; cogerle el coche sin carné a tu padre algún que otro fin de semana sin que se entere no te aporta la suficiente habilidad como para dominar un vehículo de estas características. Así que vas dando tumbos por el desigual terreno, subiéndote a las aceras y saltando la mediana. Con gran dificultad consigues reducir caballos y detener el coche.

Una rápida búsqueda en su interior te permite encontrar 40 Yuros, una TDT Radiola en buen estado y sándwiches suficientes para 4 raciones. Si deseas quedarte con todos esos artículos, anótalos en tu **Carta de Acción.**

La fatiga de tantas penalidades acaba por vencerte. Debes tomar una comida. Después te quedas profundamente dormido acomodado entre cajas y cables en el maletero.

**Pasa al número 64.**

### 185

Agudizando la vista, escudriñas el horizonte tratando de descubrir algún

indicio del gamberro oculto. No tienes que esperar mucho, pues al momento un intenso dolor te lacera el pecho a causa del empuje de tres coloridos globos rellenos de orina, plumas y alquitrán que te derriban de espaldas. Te han dejado con una pinta tal que dudosamente vas a ser reconocido a partir de ahora por nadie.

Lo último que ven tus ojos pegajosos son las altas copas de los árboles encima de ti y un gran VANT Quadcopter último modelo, que se posa sobre ti. Tu empresa termina aquí.

### 186

Los kakutillas desaparecen entre el desordenado mobiliario del aula y tú te encuentras pronto confundido. Después de indagar sin rumbo durante casi una hora, oyes por otra ventana el sonido de una corriente de agua. Decides investigar más de cerca.

**Pasa al número 106**

### 187

Dos caras carilampiñas aparecen por encima de una taquilla. Sus ojos miran fijamente la herramienta que llevas en la mano. Ambos animalitos lanzan un grito de terror y, saltando del mueble metálico, desaparecen en el interior del laboratorio industrial.

Si deseas seguirlos, **pasa al número 186.**

Si prefieres dejarlos en paz y continuar tu camino, **pasa al número 228.**

### 188

Ves cómo la sombra del grupo toxicómano se agranda a tu alrededor. De repente uno de ellos te hace la zancadilla y te derriba boca abajo.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte.**

Si el número así obtenido está entre el 0 y el 6, el Camello te arrebatara la mochila. Pierdes así todo tu equipo.

Si el número está entre el 7 y el 9, Conservas intacta la mochila, pero te arañas ambos brazos en la caída. Pierdes 3 puntos de MOTIVACIÓN y corres a refugiarte entre los árboles.

**Pasa ahora al número 303.**

### 189

Agradeces el entrenamiento del IES LaFlorylaNata y tu rapidez de pensamiento, pues el empalagoso vertido podía haber resultado tan pernicioso como cualquier Nini o vándalo desalmado.

Te preocupa el tiempo que has perdido y te apresuras a reemprender la marcha hacia el sur. Ves delante de ti una ancha galería que conduce

en esa dirección.

**Pasa al número 118.**

### 190

Caminas casi a ciegas por el borde del conducto hasta que topas con los restos de una tienda de campaña, marca Decartón, de esas que se abren en dos segundos. Parece haber servido de cobijo a alguien pues, a través de una abertura en la cubierta, observas un saco de dormir junto a diversos utensilios de cocina.

Si deseas explorar el refugio, **pasa al número 20.**

Si quieres proseguir tu camino, **pasa al 273.**

### 191

El operario se vale de un látigo formado por un cable telefónico unido a un módem 56k analógico por un puerto LAN.

Guardaespaldas: CAPACIDAD DE ESFUERZO 11 MOTIVACIÓN 21

Si sales airoso de esta escaramuza, **pasa al número 24.**

Si durante la lucha deseas eludir el conflicto, puedes saltar del carruaje en marcha **pasando al número 234.**

### 192

Contemplas los dientes tintados por la nicotina en las dentaduras de los demacrados Camellos, y cómo vociferan sus horribles alaridos. Dos de ellos vienen derechos hacia ti. Tu vehículo salta sobre el bordillo directo a los energúmenos y estos se lanzan de bruces a un lado. Al pasar, esputas un infecto gapo verde con furia a uno y le aciertas en un ojo. La flema se mimetiza con las legañas en su cara.

Como por arte de magia, te das cuenta de que has atravesado la congregación y sigues a toda pastilla ya con el camino despejado. Pero una sombra te persigue. Es un Drone Android Modelo Phantom que se lanza en picado. Su blanco eres tú.

Si te desvías del camino y tuerces para ponerte a resguardo entre el tráfico, **pasa al número 171.**

Si, haciendo caso omiso del VANT, mantienes tu trayectoria a la mayor velocidad posible, **pasa al número 120.**

### 193

Tu contrincante apenas puede sofocar un exabrupto al desfallecer. Medio oculto en su cinturón, encuentras un libro de tinta magnética en

cuya pantalla encendida hay un texto escrito a base de emoticonos. Puedes tomarlo si lo deseas, pero recuerda anotarlo en tu Carta de Acción. Los otros camaradas se lanzan a la carga contra ti por el pasillo.

Si deseas encargarte de ellos, **pasa al número 253.**

Si deseas escapar antes de que sea tarde, **pasa al 126.**

### 194

Saltas hacia el vehículo. La gente corre en todas direcciones cuando los aterradores Drone Androides atacan y se llevan por los aires tenebrosos a sus pobres víctimas. Un enorme Robot alado planea sobre el autobús y tres rugientes Ninis saltan de su lomo sobre el capó. Debes intervenir en este conflicto o abandonar el bus para refugiarte en un cuarto de comunicaciones cercano cuya metálica puerta observas entreabierta.

Si deseas luchar con los Ninis, **pasa al número 208.**

Si quieres salir corriendo hacia la el cuarto de comunicaciones, **pasa al 148.**

### 195

Tras limpiar los residuos quitagrasas de tu herramienta, introduces la cabeza en el boquete que ha provocado en la fachada la súbita aparición del alocado limpiador. Te encuentras en los aseos de la planta baja pertenecientes a las profesoras. Colillas y diversos líquidos detergentes se aglutinan en el suelo.

Si deseas investigar los servicios, **pasa al número 59.**

Si decides proseguir otro rumbo, **pasa al número 106.**

### 196

Sigues al hombre que te conduce a una pequeña hemeroteca fuera de las oficinas de jefatura de estudios. Empuja uno de los numerosos libros que se alinean en las estanterías a lo largo de las cuatro paredes y oyes un clic metálico. Una sección de la librería se desliza lentamente hacia atrás y deja al descubierto un pasadizo secreto.

Si deseas seguir al hombre por el pasadizo, **pasa al número 332.**

Si no quieres entrar en el oscuro corredor, puedes tratar de encontrar una ruta alternativa. **Pasa en ese caso al número 144.**

### 197

Nicanor El Limpiador yace medio sedado, sonriendo para sí mismo, dentro del contenedor amarillo. Tiene un Vaporizador-Quitagrasas de los *güenos*, como los llama el profesorado de Dibujo, y 6 Yuros que si quieres puedes quedarte. Empujas el contenedor dentro del armario de limpieza y dejas allí al trabajador más contento que triste.

Luego, dándote impulso, empujas el carrito de limpieza al otro lado de la sala, donde te apeas.

**Pasa al número 172.**

### 198

Presientes que hay alguien más detrás de la mampara. En la habitación reina una extraña atmósfera de iniquidad. Mantente en guardia, algo no va bien.

Si deseas salir a la calle, **pasa al número 7.**

Si decides aceptar la oferta del enigmático fulano, **pasa al número 152.**

### 199

La mayor parte de los armarios y cajones están vacíos. Quienquiera que viniese por allí se llevó casi todas las cosas interesantes. Aun así consigues reunir del sótano basura orgánica suficiente para una comida. Anótala en tu **Carta de Acción. Pasa al número 81.**

### 200

Comienza a hacerse de noche. Las sombras de los árboles se tornan más largas y oscuras sobre los edificios colindantes . Cuando te dispones a hacer un alto y descansar, te llama la atención filas de gentes que caminan en tropel hacia el sur por el Paseo de la Tuba. Cerca de allí, divisas el derrape de una furgoneta de la empresa telefónica Nomoliestar, provocando una nube de polvo. Seguramente se dirige al instituto por la puerta trasera; el servidor de Internet del centro, sito en un rincón cercano a los despachos directivos, da tantos problemas que uno de los secretarios, Blas el Suspica, desde hace tiempo sospecha que los operarios realizan mal su trabajo adrede, dado que cada visita la cobran a más de 100 Yuros, de modo que cuanto más los llamen, mejor.

El conductor, cual beodo, se salta la mediana acelerando bruscamente y haciendo eses. Podría ser para ti un medio sencillo de introducirte de

nuevo en el centro.

Si deseas utilizar la disciplina de Disimulo para, aprovechando que la camioneta ha frenado ante un paso de peatones, esconderte entre bajos cual inmigrante desesperado, **pasa al número 168.**

Si decides esperar que arranque y saltar al parachoques trasero según pase por tu lado, **pasa al número 78.**

### 201

Sigues el abrupto sendero sin asfaltar durante casi un cuarto de hora hasta que descubres delante de ti una bifurcación de la que sale una senda más ancha que conduce hacia el otro lado del instituto.

Si deseas dirigirte hacia el sur por la nueva senda, **pasa al número 238.**

Si quieres ir hacia el este, **pasa al 15.**

Si prefieres encaminarte hacia el oeste, **pasa al 130.**

### 202

Acelerando con tu patinete, bajas derrapando por los escalones camino a dirección. En unos segundos, el vehículo aminora de pronto su marcha a empellones hasta que se detiene. Desmontas y alzas la rueda delantera para examinarlo. Maldices tu mala suerte al comprobar que el neumático ha rozado con el rodapié y está seriamente dañado. No tienes más remedio que abandonar tu montura y proseguir a pie lo más deprisa posible.

**Pasa al número 58.**

### 203

De repente un punzante dolor te abrasa el pecho al estallar algo contra él en medio de una explosión de chispas rojas.

Pierdes 10 puntos de MOTIVACIÓN. A través del humo atisbas que Aurora La Confusa Orientadora se dispone a arrojarte otro petardo.

Si aún te quedan 10 o más puntos de MOTIVACIÓN, **pasa al número 80.**

Si tienes menos de 10 puntos de MOTIVACIÓN, **pasa al 344.**

### 204

Después de caminar durante un cuarto de hora, llegas a una nueva bifurcación. La vía por la que vas continúa hacia el sur y allí se le une otro pasadizo que proviene del oeste. Comprendes que el itinerario del oeste te llevaría de nuevo a la zona de donde viniste anteriormente, así que hacia el sur.

**Pasa al número 111.**

### **205**

El que parece al mando recoge el equipo que tú has echado a un lado y te indica que te adelantes por el pasillo. Muecas burlonas aparecen en los rostros de los otros dos hombres y de repente te das cuenta de que no son profesores. Tratas reparar tu error y escapar de ellos echando a correr hacia Jefatura.

Oyes detrás de ti el sonido fatídico de un tirachinas al ser tensado y un escalofrío de terror te recorre la espina dorsal.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si el número está entre el 0 y el 4, **pasa al número 181**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 145**.

### **206**

Tu ruta desemboca pronto en uno de los pasillos principales donde un indicador señala hacia los departamentos de Retórica y Esperanto al norte y hacia Jefatura de Estudios al sur. Tú te diriges hacia el sur, donde está Dirección.

**Pasa al número 224.**

### **207**

La senda se une pronto con una ancha calzada que parece llegar a la fachada principal. Un poste de señales burdamente dibujado por los alumnos de Plástica de tercero de la ESTO, informa que puedes dirigirte al primer piso por la derecha o por la izquierda, según qué escalera elijas. La calle está atestada de gente que se dirige hacia el sur. Algunos empujan carritos de mano en los que llevan sus posesiones pues parecen ser gente sin hogar. Decides reunirte con esta columna de aparentes vagabundos.

**Pasa al número 30.**

### **208**

Las crueles criaturas te atacan con navajas de plástico y pistolas de aire comprimido marca *El Perrito Piloto*. Debes hacerles frente como si fueran un solo enemigo.

Ninis : ESFUERZO 15 MOTIVACIÓN 13

Si vences, puedes correr a refugiarte en el cuarto de comunicaciones

**pasando al número 148.**

O puedes volver al instituto **pasando al 320.**

### 209

Ves ante ti un corredor que asciende en pronunciada subida. Cuando llegas a lo más alto, una puerta de piedra se desliza hacia un lado descubriendo otro pasadizo.

Te introduces por la abertura, que al instante se cierra con un crujido.

**Pasa al número 23.**

### 210

En la misma puerta te detiene quien dice ser un concejal de Educación del ayuntamiento y te pide que le expliques el motivo de tu presencia allí. Con toda serenidad le informas de que tienes un mensaje urgente para la Directora y él se apresura a llevarte al departamento del jefe de estudios. Un distinguido anciano, vestido con pajarita y tirantes de color púrpura oscuro, te saluda y escucha tu historia. Tú conoces a este hombre y sabes de su subrepticia intención de presentar candidatura propia a las siguientes elecciones como director de centro. Después te toma del brazo y te conduce a una salita contigua, cuya puerta cierra tras él. Empujando una de las decenas de archivadores que se alinean en las estanterías, acciona y descorre un panel secreto en la pared. Luego te hace señas para que le sigas.

Si deseas seguirle por el oscuro pasadizo, **pasa al número 332.**

Si no te fías plenamente de ese hombre y prefieres salir de la dependencia, hazlo sin demora **pasando al número 37.**

### 211

Caminas por un corredor iluminado por una luz mortecina. El paso desemboca en una gran cámara cuadrada donde hallas una puerta de chapa en la pared opuesta.

Si dominas la competencia de Iniciativa y Espíritu emprendedor, **pasa al 244.**

Si deseas cruzar la cámara para ir hacia la puerta, **pasa al número 173.**

Si prefieres buscar una salida a la superficie y proseguir tu andadura, **pasa al 106.**

### 212

Cuando te despiertas, del dolor solo te queda el recuerdo. Restituye los puntos de MOTIVACIÓN que habías perdido, hasta recuperar la cantidad original. Un hombre de elevada estatura vestido con camisa de manga corta, corbata y tirantes está de pie delante de ti, con tiritas y un algodón con agua oxigenada en las manos. Después de mezclar un preparado con aceite de ricino en un cazo de agua hirviendo, se vuelve para saludarte.

- Has estado muy cerca de perder el control y bailado con la dama de la locura frente a frente, Alumno Ayuda, pero la vieja Vesania aún no te ha reclamado para que pases a formar parte de su rebaño. Estás curado en el cuerpo, pero presiento que estás herido en el espíritu. ¿Qué es lo que tanto te preocupa?

Reconoces en aquel hombre a uno de los Jefes de Estudios con más solera, Descartes *el de los partes*, prácticamente la mano derecha de la Directora. El bastón arriero que lleva bordado en oro en el cuello de la camisa es el emblema de su respetada profesión. Le cuentas al venerable anciano los acontecimientos que han tenido lugar tanto en la biblioteca como en el resto del instituto, además de tu peligrosa encomienda para ver a la Directora.

Asiéndote del brazo con delicadeza te ayuda a levantarte del sofá y te ruega que le acompañes. Observas que te encuentras en una habitación cuidadosamente ordenada, de la que sale un largo corredor engalanado con trofeos sobre alargados estantes. Poco a poco caes en la cuenta del lugar en que te hallas.

Es la sala de visitas oficial y estás a punto de ver a la Directora Doña Aldonza Lorenza Alba de Tormes Losada y Penalva Becerrá de Soleá Cotoner de los Ríos Nuñez Hoyos Palacios López-Sanz y Bertrán de Lis, para servirle a Dios y a usted.

**Pasa al número 350.**

### 213

Has estado caminando penosamente por los corredores metálicos de las escaleras de incendios. Te asalta el temor de haberte perdido, temor que comienza a parecerte realidad. Aparte del ronroneo eléctrico lejano y ocasional de algún Drone Android, no has visto ni oído ninguna otra señal que delate la presencia de enemigos en esa parte del instituto. Al descender unos peldaños doblas una esquina y divisas algo insólito próximo al pasadizo.

**Pasa al número 331.**

### 214

El sendero se va estrechando cada vez más entre el edificio y la verja, hasta que desaparece por completo entre la densa maleza y la basura sin recoger que el alumnado parece haber arrojado por las ventanas desde tiempos inmemoriales. No puedes seguir adelante en esa dirección, por lo que debes volver al claro.

**Pasa al número 125** y toma el camino del sur.

### 215

Sales a un pequeño claro. En medio de él encuentras el enorme esqueleto en descomposición de una grotesca criatura. Hacia el sur arranca un estrecho sendero que se pierde en la lejanía.

Si deseas examinar los despojos, **pasa al número 346**.

Si prefieres continuar tu camino, **pasa al 14**.

### 216

Le tocas con una mano la frente y con la otra la entrepierna (..?). Sientes cómo el calor de tus poderes estimuladores sale de tu cuerpo y comunica fuerzas al maltrecho docente.

Te dice que su nombre es Marcial, uno de los más ancianos interinos del cuerpo de Maestros en leguas a la redonda. Afirma que, junto a ciertos Catedráticos y sus adeptos, estuvo librando escaramuzas en la región del sur contra una gran fuerza de los Señores de la Ignorancia que había asaltado el edificio del Conservatorio Comarcal, y donde decenas de partituras manuscritas han sido arrojadas al fuego. Durante la confrontación, Marcial fue llevado por los aires por un perverso Drone Android volador para luego dejarlo caer allí.

Su historia te hace recapacitar acerca de cuán estúpidos puede llegar a ser los actos del ser humano; imágenes de ti dando capones a tu hermanico sin motivo alguno cuando erais pequeños cruzan por tu mente.

Acomodas lo mejor posible al desdichado y continúas tu misión.

**Pasa al número 264**.

### 217

Escapas rápidamente del perturbado y doblas la esquina entrando por un pasaje que a su vez se divide en otros dos. Optas por tu derecha y, tras sortear una extensa mesa de reuniones con la que casi tropiezas, sobre una puerta morada ves que cuelga un letrero, el cual dice así:

#### DEPARTAMENTO DE ORIENTACIÓN

*No hay problemas sin solución. Detrás del último no va nadie. Resuelvo los casos más urgentes sobre el amor, salud, dinero, suerte, trabajo,*

*comercios, fama, negocios. Limpieza total (casa, espiritual, corporal). Quitar mal de ojo y mala suerte. Problemas familiares. Problemas de justicia. Regreso de la persona querida. Exámenes. Enfermedades. Deportes. Separación. Depresión. Vicios de drogas y alcohol. Amarres. Ayudo a recuperar tu pareja. Tratamiento de próstata e impotencia sexual. Etc*

**TENGO LOS REMEDIOS MÁS RÁPIDOS. TRABAJO SERIO Y EFICAZ.  
RESULTADOS GARANTIZADOS 100%  
Recibo todos los días de 6:20 a 23:30 hrs.**

Si deseas penetrar en esta dependencia, **pasa al número 91.**

Si prefieres esperar hasta estar seguro de que el orate ha desaparecido y entonces regresar a los despachos de Jefatura, **pasa al número 7.**

### **218**

Tus sentidos te revelan que hacia ti se dirigen no solo vehículos eléctricos. Entonces percibes a lo lejos agudos berreos, el grito de guerra de los adláteres Ignorantes. Por el número de alaridos y maldiciones calculas que deben de ser más de doce bribones. ¡Comprendes que descubrir tu presencia quizá no sea una idea tan buena como pensabas!

**Pasa al número 75.**

### **219**

Una trampilla encima de ti se abre y vuelca toneladas de excrementos. Son las deposiciones acumuladas por el personal laboral en un depósito doméstico durante quién sabe cuántos años. Raro era que el camión de la basura poco pasase por aquí. La falta de reformas acabó inutilizando el sistema de desagüe, y no se encontró otra solución que esconder los vertidos donde fuera.

Lo que resta de ti está incrustado unos cinco pies en las escaleras sobre las que te encontrabas, aplastado bajo una gigantesca mole residual. Cuando consigues salir, comprendes que careces de la presencia necesaria para continuar tu tarea.

Tu misión finaliza aquí.

### **220**

El trabajador se quita el cinturón y arremete contra ti.

Operario de Telefonía : ESFUERZO 11 MOTIVACIÓN 20

Si le vences, **pasa al número 24.**

Si deseas eludir el conflicto en cualquier momento de la lucha, puedes saltar del auto en marcha **pasando al número 234.**

### 221

Precavidamente te acercas a la base de la barrera. Las vallas están toscamente colocadas y presentan numerosos salientes en los que puedes apoyar los pies para trepar por ellos. Al llegar a lo alto de la valla, te encuentras frente a una linterna que te ciega la vista. El individuo que la sostiene ante tu cara te indica por señas que desciendas junto a él. Sin discutir con el fulano, bajas lentamente por un lado.

**Pasa al número 318.**

### 222

Más adelante descubres una bifurcación.

Si decides utilizar la disciplina de Iniciativa y Espíritu emprendedor, **pasa al número 67.**

Si deseas tomar el sendero del sur, **pasa al número 140.**

Si eliges el del este, **pasa al número 252.**

### 223

Con un gran salto consigues alcanzar el pesado palé y, tras lograr mantener el equilibrio, alejarlo de la orilla ayudándote con el palo de una escoba que hallas a la deriva. Haces un envoltorio con tu equipo y lo encajas entre los maderos. La corriente pronto te empuja abajo. Al cabo de unos minutos, oyes sonidos sospechosos por la orilla izquierda.

Si deseas sumergirte, bucear y parapetarte detrás de la rudimentaria balsa, **pasa al número 75.**

Si decides ponerte en pie y llamar la atención de los aparatos voladores, **pasa al 175.**

### 224

Has surfeado varias galerías franqueadas por las clases de Bachillerato sin avistar señal alguna de compañeros ni enemigos. Te diriges hacia las escaleras del ala superior izquierda que se encuentra a poca distancia de allí. Desde esa zona es posible que divises mejor el despacho de dirección.

Al alcanzar la baranda, la vista que contemplas te llena de esperanza, pero aún tienes que enfrentarte con un reto.

**Pasa al número 153.**

### 225

Gracias a tu adoctrinamiento deduces el lenguaje de los Kakutillas, una especie de primates sin pelo mezclados con gato doméstico, una inteligente raza de animales que producen ciertos laboratorios clandestinos con objeto de comerciar ilegalmente con su carne. No tienes nada que temer de estos seres, pues son muy tímidos y amables en su manera de comportarse. Utilizando la competencia lingüística logras comunicarte con ellos.

Si les dices: ‘-No temáis, soy un amigo;’ **pasa al número 187.**

Si les dices: ‘-Soy un Alumno Ayuda. No deseo haceros ningún daño.

Solo quiero hablar con vosotros;’ **pasa al número 39.**

### 226

Al principio, el ascenso resulta muy fácil aunque tienes dificultades para ver con nitidez y las piernas te flaquean. Los arañazos que te has hecho con las plantas de adormidera empiezan a afectarte. Súbitamente resbalas, caes de cabeza y te sumes en una total oscuridad.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte.**

Si el número está comprendido entre el 0 y el 4, **pasa al 277.**

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 338.**

### 227

Ahora permaneces hundido hasta la cintura en batiburrillo de mobiliario y herramientas de todo tipo que te rodea. Estás en medio de uno de los talleres de Tecnología donde el orden y la limpieza brillan por su ausencia. El aire está infestado de pequeños insectos que te pican en la cara y se introducen por tu nariz. Algo se te enrosca alrededor de la pierna. Es una Escalopendra Maléfica de los pantanos. En estos tiempos oscuros, algunos alumnos de 2º de Formación Profesional Básica suelen salir los domingos de resaca a capturar estos engendros parásitos cerca de las fábricas abandonadas de Los Llanos del Avutarda. Su intención consiste en más tarde conservarlos como mascotas o, en ocasiones, planear bromas de mal gusto contra todo componente de la comunidad educativa que no sea de su agrado.

Ahora tu única alternativa es librarte de ella.

Escalopendra de los pantanos: ESFUERZO 16 MOTIVACIÓN 6

Si en la pelea pierdes puntos de MOTIVACIÓN, **pasa al número 271.**

Si te deshaces del animal sin perder ningún punto de MOTIVACIÓN, **pasa al 348.**

### 228

El sendero continúa hacia el este, pero pronto desaparece tras una valla

metálica con algún que otro agujero sin reparar.

Si prosigues tu camino en esa dirección, intentado introducirte por uno de los enrobinados huecos ayudado por tu herramienta, **pasa al número 140.**

Si te diriges hacia el sur, por donde los espacios son menos densos, a través del patio que se dirige a conserjería, **pasa al número 215.**

### 229

El VANT planea sobre tu cabeza, levantando polvo con el batir de sus enormes alas marrones. El polvo se te mete por los ojos y la nariz y empiezas a toser. Entonces la bestia te ataca.

Debes enfrentarte con ella sí o sí. A causa del polvo, resta 1 punto de tu CAPACIDAD DE ESFUERZO.

VANT: CAPACIDAD DE ESFUERZO 16 MOTIVACIÓN 25

Si le vences, puedes elegir entre estas posibilidades:

Puedes registrar al pajarraco **pasando al número 267.**

O puedes continuar tu viaje por el sendero del este **pasando al número 125.**

### 230

A lo lejos distingues las siluetas de representantes de la autoridad en unos tableros que han tendido a modo de puente a través del canal. Oyes los roncros berreos de los Ignorantes facinerosos que vuelven por la orilla opuesta.

Por una vez desechas toda precaución y corres a lo largo del margen del canal hacia las distantes pasarelas.

**Pasa al número 179.**

### 231

Cuando preguntas acerca de las propiedades terapéuticas de sus remedios, la pitonisa asegura que todo depende de los propósitos que uno persiga: si lo que se ansía es sentirse invisible, lo mejor es esperar a tener una cierta edad; respecto a la autoestima, es fácil trabajarla siempre y cuando uno no se llame Pocoyó, en cuyo caso habría que empezar haciendo la Confirmación con objeto de cambiarse el nombre; en cuanto a la cautela, Aurora te muestra un mensaje de texto en su móvil: “Si alguna ves te yega un linc a tu mobil ande dise: *Cómo adquirir duros a cuatro pesetas*, no lo avras por que es un birus que te desavilita el correstor del nabegador y te ace espresarte con fartas de horterografía. ¡Menos mal que yo no lo havri...!”.

Le preguntas también sobre la cuestión de cómo podrías convertirte en todo un irresistible casanova. Ella se limita a sugerir que, en todo caso, lo que nunca se debe preguntar a tu pareja cuando regresa orgullosa de la peluquería es si estaba cerrada.

Estando a punto de interpelar a Aurora La Confusa Orientadora acerca del precio de sus honorarios, el biombo de bambú se viene abajo con gran estrépito. Un joven adefesio, mugroso y harapiento se te echa encima y vomita sobre ti. En la mano sostiene el frasco de uno de los preparados estimulantes con los que se debe trapichear en este antro. Grita llamarse Jominulo, y que por favor no hagas rimas.

El muchacho la ha tomado contigo. Has de solventar como puedas esta trifulca para salvar la dignidad.

Jominulo: CAPACIDAD DE ESFUERZO 13 MOTIVACIÓN 20

Si lo subyugas en 4 asaltos o menos, **pasa al número 94.**

Si después de 4 asaltos aún sigues en liza, **pasa al 203.**

Puedes dejar el conflicto después de 2 asaltos escapando por la puerta delantera. Si deseas hacerlo, **pasa al número 7.**

## 232

El jefe, haciendo groseros ademanes, se acerca a ti y te dice:

- Nuestras exigencias son muy simples, amable pupilo: queremos que nos cantes el tema de Lapili y Jirafa Rey: *Muslona*.

Por un momento te lo piensas, pero entonces uno de sus secuaces añade:

- ¡...y haciendo la percusión!

Si te cierras en banda, **pasa al número 180.**

Si decides echar a correr, **pasa al 22.**

## 233

Inmediatamente, el ente percibe tu presencia y se tranquiliza. Te diriges hacia él y le acaricias la cabeza para calmarlo. Se trata de DonDoña JoseMariaJosé Sichicochica Nolosé, una singular eminencia transexual que ingresó en el cuerpo de profesores gracias a sus habilidades multidisciplinarias para impartir cualquier tipo de materia. Notas que está como ausente. Por su afición a los tatuajes, no le queda centímetro cuadrado sin ilustración. Esto, unido a las últimas operaciones de quirófano, han convertido a DonDoña JoseMariaJosé en alguien sin un género definido. En el registro de administración sinceramente no sabían cómo definir su caso, quedando así mal archivado, perdido en un mar de papeleo burocrático. En septiembre, al comenzar cada curso, dejaron de contar con su presencia, no adjudicándole horario alguno. La depresión hizo el resto y, simplemente, desapareció.

Te apiadas de este ser y lo acompañas amablemente hasta la salida a

cielo abierto más cercana. Sus ojos no deben estar muy acostumbrados a percibir la luz del sol, por lo que apenas puede abrirlos. Te despides con un beso, que le lanzas de lejos, reanudando tu marcha hacia el sur.

**Pasa al número 206.**

### **234**

Saltas del vehículo en marcha, pero caes en muy mala postura y te rompes un tobillo. Sientes un dolor terrible y pronto pierdes el conocimiento.

Por desgracia, cuando vuelves a recobrarlo sufres un severo ataque de amnesia y empiezas a vagar cual zombie por las calles de tu ciudad sin rumbo. La gente que te conoce intenta hacerte recordar qué implica ser un Alumno Ayuda, mas en vano. Quizá te interese saber que ni siquiera recuerdas el texto que estás leyendo ahora mismo.

Tu memoria y tu misión acaban aquí.

### **235**

El patinete eléctrico del Inspector es realmente un magnífico vehículo, rápido y seguro. Las ruedas se deslizan por el tortuoso interior del instituto como si flotaran sobre raíles imantados. Al fin, el ruido de la trifulca se extingue a lo lejos.

Tienes hambre y debes tomar una comida mientras patinas.

Al cabo de varias decenas de metros, el pasillo termina bruscamente en una bifurcación. Hay en ella un poste de señales, pero alguien lo ha cortado y derribado.

Si decides utilizar la la competencia de conciencia y expresiones culturales, **pasa al 254.**

Si deseas torcer a la izquierda, **pasa al número 32.**

Si quieres doblar a la derecha, **pasa al 146.**

### **236**

A modo de crucifijo, presentas la Tarjeta Identificativa de Personal de Dificil Desempeño ante el espectral ex-empleado público situándola sobre su boca. Emitiendo un intenso fulgor rojo, sin tiempo de reacción, una ardiente llamarada carmesí hace explosión desde el armario metálico y destroza la plastificada cédula por completo. La onda explosiva te arroja contra la pared opuesta y caes inconsciente.

Cuando despiertas, la cámara está totalmente vacía. El esqueleto y el taquillón han desaparecido. Tú pierdes 6 puntos de MOTIVACIÓN y tu inicial CAPACIDAD DE ESFUERZO queda reducida en 1 punto para el resto de tu aventura.

Te pones en pie con gran cuidado y te diriges a trancas y barrancas hacia

el túnel.

**Pasa al número 104.**

### 237

Utilizas al máximo tu competencia: rápidamente coges un papel del suelo, lo enrollas a modo de cigarrillo y lo colocas sobre una oreja; después, te enjutas en tu cazadora, un calcetín abajo y el otro arriba sobre el pantalón, te desaliñas la melena, y con el cieno que bordea una tapa de alcantarilla te dibujas perilla, patillas y bigote. Te sientas en el suelo y conformas una suerte de ocarina con tus manos para entonar una melodía que no hay quien la reconozca. Todo ello con la intención de implorar a los transeúntes algo de limosna por compasión.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si te sale un número entre el 0 y el 4, no eres descubierto y **pasas al número 265**.

Si sacas un número entre el 5 y el 9, no tienes esa suerte y **pasa al número 72**.

### 238

El sendero serpentea entre arbustos, zarzas y matorros sin arreglar. Es una zona carente de todo cuidado botánico; recuerdas al respecto las palabras altisonantes que tronaron provenientes del despacho de Secretaría tras ser expuesto este tema en un claustro previo: “¡No hay dinero!”.

Finalmente, tropiezas con los restos de una fogata. El fuego ha debido arder allí hasta hace no mucho pues las cenizas aún están calientes y humeantes.

Todo esto te huele a chamusquina.

Puedes partir en dirección sur **pasando al número 42**.

O puedes dirigirte hacia el norte **pasando al número 68**.

### 239

Mientras te internas velozmente por los entresijos de tu instituto, oyes los pasos que resuenan sobre el solado y se pierden hacia el norte. Sigues patinando durante casi un cuarto de hora hasta que llegas a un cruce de pasillos. Del otro extremo de uno arranca una vía que conduce hacia el sur.

Si deseas seguir ese sendero, **pasa al número 34**.

Si prefieres cruzar recto y tomar el sendero de delante, **pasa al número 118**.

El sendero atraviesa una serie de galerías burdamente reformadas con tejados de amianto y cambia de dirección hacia el este.

**Pasa al número 79.**

### 241

El voluntario reacciona a advertencia y se vuelve con tiempo suficiente para emitir un rayo de su puntero láser contra el macarra. Esto provoca que el tipo se maree y, finalmente, su cuerpo cae entre retortijones hasta quedar en posición fetal al pie de la canasta.

El jefe de los Ninis te ve y arenga a su intimidada tropa:

-¡Qué *paza* contigo, titi!

Los bandarras huyen en desbandada del campo de baloncesto buscando cobijo lejos de aquel lugar.

El joven chico de la Cruz Roja se enjuga la frente y se acerca a tendiéndote la mano en señal de gratitud.

**Pasa al número 349.**

### 242

La bisagra del taquillón se parte y la puerta se desliza hasta el suelo con un sordo crujido. Presencias los restos de un esqueleto humanoide que yace rodeado aún de lo que debe ser su particular tesoro; son una amalgama de carpetas y disquetes de primera generación, cada cual con una etiqueta identificativa diferente. Te fijas en el portafolios que el personaje mantiene abrazado contra su descarnado costillar, donde pone: “La Quimera de los Horarios a Quince Horas”. Un embudo de plástico, muy adornado con diseños mandalas, ciñe todavía su calavera. Las mandíbulas del esqueleto están abiertas y la boca parece una oscura sima sin fondo. Se oye un retumbar lejano que parece surgir de las profundidades de la tierra.

Si posees la disciplina de defensa Digital contra el Malware, **pasa al número 166.**

Si no la posees, **pasa al 9.**

### 243

Ahora vas cruzando raudamente los pasillos de las aulas pertenecientes a 2º de Bachillerato, tropiezas y caes por una escarpada escalinata yendo a parar a un pasadizo oculto que hay debajo.

Sobre el losado yace una especie de vagabundo, un individuo de apariencia andrajosa en posición decúbito prono. Urgas en sus bolsillos y según su tarjeta identificativa responde a un profesor informático, experto en Cobol y Pascal, ahora un servidor malvado y cruel de los Señores de la Ignorancia. Hace mucho tiempo sus colegas fueron

utilizados por los Señores de la Ignorancia para que les reconstruyeran los sistemas operativos que les diesen el poder necesario para controlar el mundo. Así fue como se desarrolló la construcción de la red social más influyente de la época: Caralibro. Fue una larga y torturante pesadilla para las familias, el verse impotentes cuando sus hijos caían uno tras otro en este círculo vicioso de desprestigio social. Solo los más fuertes de los literatos adolescentes sobrevivieron a la atmósfera seductora y ponzoñosa de Caralibro. La criatura que yace ante ti es un descendiente de aquellos pobres de espíritu. Tras mucho tiempo en la sombra, le ha fulminado un ataque repentino de cargo de conciencia. A su lado reposa un Módem versión 2.0 marca IBM de 1993, de esos que hacen pitidos como un fax. Si lo deseas, puedes tomar esta valiosa herramienta.

Continúas por el escondido pasadizo hasta desembocar en un enorme recinto **pasando al número 97.**

#### 244

Tu intuición te sugiere que no estás solo y que corres un gran peligro; debes regresar a la superficie lo más rápido posible.

**Pasa al número 93.**

#### 245

Una lluvia de perdigones babosos golpea el agua encima de ti, pero se hunden sin causarte ningún mal mientras te diriges buceando hacia la orilla opuesta.

Rápidamente sales del canal y corres a refugiarte entre cubos de basura, lejos del alcance de los palurdos Ignorantes, que vuelven a reagruparse para proseguir la persecución. **Pasa al número 190.**

#### 246

Cuando el carrito se encuentra en medio del encharcado, el hombre deja de empujar y se yergue. Se ríe amenazadoramente y sus ojos parecen desorbitados. Está absolutamente desconocido, quizá debido a lo que ha estado inhalando. Debes intentar mediar con él.

Nicanor El Limpiador: CAPACIDAD DE ESFUERZO 15 MOTIVACIÓN

23

Si consigues someterlo a tu voluntad, **pasa al número 197.**

### 247

El operario parece furioso y llama a su compañero. Debes pensar algo rápidamente.

Si decides ofrecerle algo de más valor de entre los objetos que llevas en la mochila, **pasa al número 159.**

Si te dispones a combatir contra el guardaespaldas, **pasa al 220.**

### 248

Alzando la vista, deambulas medio despistado contemplando las formas caprichosas de los cumulonimbos. Al cabo de unos pocos minutos descubres una nueva bifurcación.

Si deseas seguir en dirección hacia el norte, **pasa al número 44.**

Si decides dirigirte hacia el este, **pasa al 300.**

### 249

Bajas unas escaleras de piedra que conducen a una gran cámara. Te espera un espectáculo macabro. En la pared opuesta hay una puerta, rematada por un arco, que da acceso a un oscuro corredor. La extraña luz verdosa, de dirección contrapicada, procede de dos filas de bustos en escayola a tamaño natural, que reposan sobre columnas de piedra. Están situadas unas frente a otras formando un horripilante pasillo a través de la cámara. Al aproximarte compruebas, al leer las esquelas, que representan la saga completa de quienes han albergado el cargo de director en el IES LaFlorylaNata desde su construcción. No obstante, las esculturas están pintarrajeadas con grafitis de colores oscuros tipo mandala, y tienen además multitud de alfileres pinchados aleatoriamente, lo que ofrece un aspecto dantesco a todo el conjunto.

Si deseas cruzar la cámara para dirigirte hacia la puerta arqueada, **pasa al número 169.**

Si decides liarte a golpes con la imagería, **pasa al 107.**

### 250

Aunque no es muy de tu estilo gritas:

- *¡Qué te gustan más o los higos..!*

Al ver que no recibes respuesta, saltas desde lo alto del tronco y te encaramas al quicio de la ventana, así te plantas delante de los dos

peludos animalitos que parecen haber escapado de sus jaulas. Reconoces que son Kakutillas, una especie de primates sin pelo mezclados con gato doméstico, una inteligente raza de animales que producen ciertos laboratorios clandestinos con objeto de comerciar ilegalmente con su carne. Antes de que puedas pedirles disculpas por tu brusca aparición, los aterrizados kakutillas se escabullen dando brincos desapareciendo entre los estantes.

Si deseas seguirlos, **pasa al número 186.**

Si prefieres continuar tu camino, **pasa al número 228.**

### **251**

Tienes suerte, pues no parecen percatarse de tu presencia. Lentamente, pasan de largo y pronto desaparecen por el otro extremo del corredor. Tú reemprendes la marcha.

**Pasa al número 10.**

### **252**

A lo lejos, entrando por la puerta principal del vallado del instituto, vislumbras a un grupo de personas de rasgos eslavos que platican con gran excitación y gesticulan exageradamente con las manos. Son dos niños, tres hombres y una mujer. Llevan al hombro unos fardos en los que han envuelto sus posesiones top manta. Sus ropas parecen de buena hechura y caras, pero están desgarradas y llenas de polvo. Rememoras las recientes clases de Historia Contemporánea en los países nórdicos. Allí, la crisis del petróleo, agravada por la eliminación industrial de sus derivados por parte de la Unión Melopea, incluidos los plásticos contaminantes, provocó desde hace años la emigración de toda población aria hacia la tierra prometida de las regiones meridionales. Es el caso del condado de Harbarcitia, tu ciudad natal.

Si deseas acercarte a ellos y preguntarles quiénes son, **pasa al número 155.**

Si prefieres evitar el encuentro y seguir adelante con tu misión, **pasa al número 70.**

### **253**

Los torcidos estudiantes se abalanzan sobre ti y debes resolver este conflicto de uno en uno.

Jaimito 1: ESFUERZO 13 MOTIVACIÓN 24

Jorgito 2: ESFUERZO 14 MOTIVACIÓN 23

Juanito 3: ESFUERZO 14 MOTIVACIÓN 22

Marquitos 4: ESFUERZO 15 MOTIVACIÓN 21

Si logras suscitar en ellos de nuevo el amor por el estudio y animarles a que se matriculen en el curso de Habilidades Sociales promovido por el AMPA, los lunes y jueves por la tarde de seis a siete, **pasa al número 278.**

### 254

El dominio de tus habilidades te revela que varios rastros arrancan de un pasillo a la derecha en dirección opuesta al de la izquierda. Las huellas pertenecen a las típicas botas militares de los Camellos del barrio. Los Señores de la Ignorancia utilizan a semejantes engendros como exploradores para sus maquiavélicas argucias, dada su escasa empatía con el prójimo y su destreza pilotando Drones Android.

El sendero de la izquierda conduce hacia los despachos de Dirección, el de la derecha hacia los pasillos de los laboratorios y aulas de Tecnología. Puedes elegir la ruta que quieras.

Si deseas torcer a la izquierda, **pasa al número 32.**

Si quieres girar a la derecha, **pasa al 146.**

### 255

La criatura que tienes ante ti es el Analfabeto Anacleto, un ente de sangre fría que suele morar en las profundidades y traicioneras cavernas de Villabierta, el suburbio maldito de tu ciudad. Los andrajosos habitantes de este miserable barrio son el prototipo del Superhombre Nietzschiiano, la raza superior; jamás nadie vio a ninguno de sus adolescentes llevar gafas, brackets, parches ópticos, férulas para la espalda o cosas por el estilo. El alimento preferido de esta prole es absorber los nutrientes del cerebro humano.

La carpeta de piel de Melchor, el Inspector, reposa a tus pies. Puedes tomar y utilizar esta poderosa herramienta repleta de sugerentes cuestionarios incriminatorios, si quieres. Anacleto se dispone a atacarte y debes librar contra él una liza sin cuartel.

Analfabeto Anacleto: CAPACIDAD DE ESFUERZO 20 MOTIVACIÓN 30

Esta criatura es inmune al Ataque Internauta.

Si vences, **pasa al número 82.**

### 256

Te despiertan los graznidos de unos Drones Android que vuelan muy por encima de ti en el claro cielo de la mañana. Te restriegas los ojos y miras hacia arriba a través de brumosas nubes de evolución diurna. Divisas

tres de esos aparatos teledirigidos que pasan volando hacia el norte. Estás casi seguro de que sus cámaras no te han localizado pero, por si vuelven, es mejor que emprendas ahora mismo la marcha. Montas en tu Patinete de última generación con sistema bluetooth y cenicero, y aceleras hacia el sur por el camino central.

**Pasa al número 224.**

### 257

En la pared de la derecha descubres una puerta de acero galvanizado, pero no parece haber medio alguno de abrirla.

Si deseas examinar la estatua, **pasa al número 133.**

Si quieres deponer en la letrina, **pasa al número 161.**

### 258

Utilizando la disciplina del Conocimiento Físico-Cuántico sobre la materia, desatas las cuerdas que te sujetan las manos. Esperas a tener una oportunidad para escapar y correr a refugiarte lo más rápidamente que puedas en las clases cercanas. Bombas fétidas y tracas de petardos “El Mandarín” te pasan silbando, pero ya estás muy adentro del pasillo y de nuevo a salvo. Has perdido la mochila y las herramientas pero sigues ileso. Continúas avanzando a través de la escuela.

**Pasa al número 50.**

### 259

En aquel recinto el frío es cada vez más gélido. Percibes un creciente olor a azufre. Oyes un soniquete acompasado, como si procediera de algún sitio en otra parte del cuchitril. En la pared de piedra, lentamente, se resquebraja una hendidura por la que aparece el extremo de una negra vara, de la cual, en un plis, surge un relampagueante rayo azul que te hiere en el pecho.

Conmocionado por el impacto, sientes que la ilusión por vivir se te escapa poco a poco. Lo último que ves antes de desfallecer es la figura de un anciano con rasgadas vestiduras que dirige una espeluznante jeringa hacia tu cuello.

Tu misión acaba aquí.

### 260

Mientras nadas hacia la orilla, ves al guardia despatarrado al borde del agua. Te acercas a él y compruebas que, tras la caída, permanece inconsciente.

En un abrir y cerrar de ojos, dos de los malhechores saltan sobre ti

desde no sabes muy bien dónde. Debes afrontar el desafío. Estás desarmado, luego tendrás que salvar los muebles con las manos desnudas. Resta 4 puntos de tu CAPACIDAD DE ESFUERZO y atente a ellos de uno en uno.

Traficante 1: CAPACIDAD DE ESFUERZO 11 MOTIVACIÓN 18

Traficante 2: CAPACIDAD DE ESFUERZO 12 MOTIVACIÓN 17

Si consigues desembarazarte de ambos facinerosos, **pasa al número 156.**

### 261

Sudando y sin aliento saltas entre dos coches aparcados y te agazapas junto a los parachoques. Ves a un espeluznante Drone Android Phantom 4 volar sobre el autobús. Tres crueles Ninis saltan del lomo de la bestia y avanzan con sus sucias intenciones contra los desvalidos niños.

Si deseas volver corriendo y defender a los niños, **pasa al número 208.**

Si huyes cual ruin y miserable scooby doo, **pasa al número 264.**

### 262

El operario jefe toma el oro que le ofreces y da un chasquido con los dedos. Entonces su subordinado te acomete con un cable telefónico puerto LAN fijado a un módem de 56k analógico a modo de látigo.

Si quieres resolver este conflicto cara a cara, **pasa al número 191.**

Si eliges eludir el conflicto, salta del coche en marcha y **pasa al número 234.**

### 263

Con gran precaución sigues el curso de la corriente. De pronto divisas a lo lejos algo que te hace detener.

En el sótano, en medio del agua turbulenta, como una gran presa negra, yace un enorme vehículo volador VANT flotando inerte. Te acercas a rastras, escondido entre estanterías metálicas, y ves tres destornilladores profundamente clavados en la coraza plastificada del prodigio electrónico. Atrapado bajo el peso está el cuerpo del supuesto piloto. Reconoces de quien se trata: Antónico, El Cínico Químico, otrora una de las mentes más brillantes del IES LaFlorylaNata y ahora un servidor de los Señores de la Ignorancia. Hace muchos años gozaba de todos los privilegios habidos y por haber que puede disfrutar un funcionario clase

A. No obstante, tras el último cambio de legislación, denostado por sus superiores y sintiéndose soldado raso cual novato recién llegado a la Legión, decidió utilizar sus conocimientos para lucrarse individualmente. Al producir elementos estupefacientes, haciendo usufructo de los productos sobrantes en clase de Bachillerato, rápidamente se hizo un hueco entre los capos de las más reconocidas familias Ignorantes. Quién sabe si ha sido un ajuste de cuentas lo que ha acabado con sus torcidas pretensiones. Su billetera contiene 666 Yuros en billetes de seis que puedes quedarte si quieres.

Puedes continuar por uno de los ramales a tu izquierda, **pasando al número 70.**

O puedes apartarte de la corriente y seguir tu camino a través de una abertura que atisbas en el techo **pasando al número 157.**

### 264

No te has alejado mucho cuando oyes el fragor de un acalorado zipizape en dirección oeste.

Si deseas dirigirte al lugar de donde proviene el ruido, **pasa al número 97.**

Si prefieres continuar hacia el sur, **pasa al 6.**

### 265

Rápidamente saltas la valla y te internas en el instituto antes de que aparezcan más amenazas.

Después de caminar unos minutos, te alzas a lo alto de la repisa de un ventanal. La vista que desde allí contemplan tus ojos te llena de esperanza. Aunque aún debes afrontar un reto desalentador.

**Pasa al número 142.**

### 266

Has conseguido, como buen alumno ayuda, aclarar las ideas al pérfido graduado. Por ello se retuerce en los estertores de la agonía sobre el suelo de piedra negra al invadirlo el arrepentimiento y reconocer su culpa. Entonces la puerta de la pared de la derecha se abre con un chasquido metálico y deja al descubierto un corredor. Te escabulles a toda prisa por esa puerta secreta y un instante después se cierra de golpe.

**Pasa al número 209.**

### 267

Cubriendo tu nariz con la camiseta, te aproximas cautelosamente a la bestia aturdida. Su olor acre y fétido te revuelve el estómago pero estás decidido a seguir adelante. Entonces reparas en una gran bolsa atada a su pecho. Al abrir la bolsa, encuentras en ella un mensaje escrito en clave sobre una hoja de papel cuadriculado:

*“.mp enin ta egdirb nori eht rednu lla uoy gnies ot drawrof gnikool ma I noisses repaehc a teg ot redro ni seilppus nwo sih gnirb ot evah dluow ydobyreve ,noititep yraterceS evisulcxe roF .eno laiceps a eb lliw ytrap rennid evE samtsirhC txeN”*

En el fondo de la bolsa encuentras también una táblet de esas que cede en usufructo vitalicio la OCUV (Organización de Consumados Usufructuarios Vitalicios) por solo darte de alta, y que cualquiera disfrutar aunque se dé de baja al día siguiente de recibirla.

Tras hacer buena cuenta de los hallazgos, te alejas de la alimaña y continúas andando por el sendero hacia el este.

**Pasa al número 125.**

## 268

Durante unos pocos minutos has permanecido inconsciente pero poco a poco vuelves en ti no sin hacer un supremo esfuerzo. Con precaución y agradecido por seguir con vida, te apoyas en los hombros de los profesores de guardia para luego caminar apetente hacia unas viandas que reposan sugerentes sobre mesas alineadas a lo largo de la sala, a modo de cátering. Olvidando pagar el importe tras el ágape, decides partir hacia los despacho de la directora Doña Aldonza sin más tardanza.

**Pasa al número 288.**

## 269

El desequilibrado individuo se arrodilla y comienza a lloriquear como un niño, consciente de haber perdido los nervios. Aparecen en la puerta dos corpulentos profesores de guardia, e inmediatamente te felicitan. Te explican que el lunático se había escapado del departamento de filosofía, donde lo tenían confinado por su bien, para que se relajase leyendo algo, y que ellos llevaban dos días buscándole. Uno de los docentes te entrega una recompensa de 20 Yuros y se ofrece a escoltarte hasta dirección.

Si aceptas su ofrecimiento, **pasa al número 314.**

Si prefieres confiar en tu propio sentido de la orientación, **pasa al número 7.**

## 270

Oyes los gritos furiosos de una horda de alumnos provenientes de un aula al fondo del pasillo. Al parecer, el profesor de Ciudadanía los ha

tenido retenidos sin recreo más de un cuarto de hora, y salen ahora en tropel completamente desbocados. Debes partir de allí antes de que te arrollen. Montas en el patinete eléctrico y te internas en los recovecos del IES LaFlorylaNata. **Pasa al número 21.**

### 271

Te sientes muy débil. El veneno del miriápodo ha penetrado en tu sangre y los músculos se te tensan o aflojan involuntariamente. Finalmente, las piernas se te doblan para acabar desfalleciendo en un sueño perpetuo entre el embrollo de enseres. Tu única esperanza es, tarde o temprano, ser encontrado por algún alma caritativa que se digne aparecer para ordenar todo esto.

Tu cometido acaba aquí.

### 272

Dirigiendo inquisitivas miradas hacia el cielo, avanzas raudo por el camino. Recuerdas que esa ruta conduce a la cantina de La Bruma Matutina, la cual ha sido habitada por una familia de carboneros durante cerca de cincuenta años. Al cabo de un rato largo llegas al borde de la entrada trasera que accede por el patio del recreo. No hay ni rastro de la habitual mezcla de niebla y humo a la que el antro debe su apropiado nombre y la zona de las mesas está sorprendentemente silenciosa.

Si posees la competencia de conciencia y expresiones culturales, puedes **pasar al número 134.**

Si no posees esa habilidad, prepara tu herramienta y acércate con precaución a la barra del bar. **Pasa al número 305.**

### 273

A lo lejos distingues las siluetas de representantes de la autoridad sobre unos tableros que han tendido a modo de puente a través del canal. Oyes los roncos berreos de diversos Ignorantes facinerosos que vuelven por la orilla opuesta.

Si por una vez desechas toda precaución y corres a lo largo del margen del canal hacia las distantes pasarelas, **pasa al número 179.**

Si prefieres refugiarte entre unos containers y escombros próximos, **pasa al número 51.**

### 274

En tu precipitación por huir del enemigo tropiezas con la valla que protege los escombros de las obras de remodelación del pabellón, y caes patas arriba levantando un remolino de polvo y arenisca. Descubres así la verdad de las palabras del secretario, quien juró y perjuró paralizar las

reformas si no recibía el tan prometido montante económico, por parte de la Delegación de Cultura, correspondiente al ejercicio 1973. En seguida te pones de pie y, saltando entre las zanjas que se despliegan a lo largo del parqué, corres a ocultarte a los vestuarios. Al cabo de casi veinte minutos de espera, descubres que has perdido tu herramienta principal. En fin, al menos conservas la ilusión y la mochila. Limpiándote la mugre de la cara continúas adelante buscando una salida.

**Pasa al número 331.**

### 275

Has seguido el serpenteante sendero durante unos minutos cuando oyes un batir de alas por encima de los árboles. Miras hacia arriba y ves a un enorme VANT que se aproxima desde el norte, proyectando con sus aspas negras una gigantesca sombra sobre los árboles.

Montadas en él van dos criaturas de aspecto desaliñado. Son Ninis de barrio, feos y pequeños seres llenos de odio y maldad. Hace muchos siglos, sus antepasados fueron empleados por los Señores de la Ignorancia en la construcción del barrio del Conguito Neherlandés, situada en los llanos del Aguilucho que hay al otro lado de la cordillera de la vereda de Jaén. La construcción del barrio fue una larga tortura y solo los más fuertes de los Ninis sobrevivieron a la atmósfera asfixiante y venenosa de la zona.

Rápidamente te lanzas en plancha buscando el amparo de un gran árbol cuando el VANT pasa volando sobre tu cabeza. El corazón te late con violencia y das gracias a tus rápidos reflejos que te han salvado de ser descubierto.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si el número que te depara la suerte está entre el 0 y el 4, **pasa al 345**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 74**.

### 276

Agarras tu herramienta y consigues abrirte camino empujando las patas del enmarañado revoltijo de silla. Tu cazadora está desgarrada por varios sitios y te has magullado la pierna derecha encima de la rodilla.

Pierdes 1 punto de MOTIVACIÓN y **pasas al número 213**.

### 277

Al despertar te encuentras tendido en el suelo, al pie de la escarpada pendiente ante la entrada del gimnasio. Confundido, echas en falta la mochila y la herramienta que llevabas asida y te duele la cabeza. No sabes cuánto tiempo has permanecido inconsciente, pero en cualquier caso comprendes que debes continuar tu misión sin más tardanza.

Te pones de pie y descubres la mochila, que está intacta. En cambio tu herramienta se ha partido en dos y es, por tanto, inservible. Acuérdate de tacharla en tu **Carta de Acción**. (Si tienes más de una herramienta, solo una de ellas se ha roto y puedes elegir cuál.) Recoges rápidamente la mochila y partes hacia el bosque.

**Pasa al número 113.**

### 278

Abandonas con presteza esa galería y aceleras presto por el camino que conduce a Jefatura de Estudios. Al llegar al punto donde los pícaros alumnos se pararon, divisas más allá del tablón de anuncios, donde los diferentes departamentos pinchan las tareas para recuperar las pendientes, la puerta principal que une el recibidor con la puerta que da acceso a Administración. Observando el tiñoso sofá para estudiantes pachuchos en el que tantas horas has pasado con los pies hacia arriba, opinas que deberías alcanzar tu objetivo en un tiempo prudencial.

**Pasa al número 149.**

### 279

Deslizas el trasero por las mohosas rocas y entras en la cloaca. Inmediatamente después, empujas una gran tapa de la alcantarilla para sellar la entrada.

Al cabo de unos pocos minutos ves por el orificio central de la tapa a los Ninis que han llegado a la embocadura de tu escondite. Con sus malignos ojos amarillentos buscan cualquier resquicio que pueda haber para forzar la apertura. Están tan cerca que tienes la certeza de que serás descubierto en cualquier momento.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si el número que te toca en suerte está entre el 0 y el 6, **pasa al 112**.

Si está entre el 7 y el 9, **pasa al 96**.

### 280

Al comenzar tu escalada hacia el tejado oyes un batir de alas que se acerca por el oeste. ¡Son VANTS! Te percatas de que tienen situados varios de sus nidos bajo los tragaluces del pasillo que dan a la sala de profesores. Calculas por el ruido que deben de ser al menos diez, quizá más. Maldices tu mala suerte, pues la superficie de la cubierta no te ofrece ningún refugio si te atacan desde el aire. Durante ese difícil ascenso te será casi imposible rechazar un ataque y al mismo tiempo permanecer en pie.

Si decides empuñar tu herramienta de trabajo y permanecer

completamente inmóvil con la esperanza de que los temidos Drones Automatas no te descubran, **pasa al número 327.**

Si prefieres bajar a toda prisa por la escalera de incendios y ponerte a resguardo en el túnel, **pasa al 170.**

### 281

Mientras corres entre los árboles oyes el horrible cachondeo de los Ninis mientras te pisan los talones. Pronto los árboles comienzan a estar más espaciados y frente de ti ves el edificio del gimnasio.

Si te aproximas a la puerta trasera del gimnasio, **pasa al número 311.**

Si cambias de dirección corriendo a través del patio, **pasa al 77.**

### 282

Mirando por encima de las cabezas de una cola de alumnos que esperan para abonar la cuota correspondiente para un viaje a la nieve, descubres que tras uno de los mostradores donde deben apuntarse, hay un archivador con diferentes documentos oficiales: autorizaciones, tarjetas sanitarias, justificantes de pago... De repente se te ocurre un atrevido plan. Abriéndote paso a codazos entre la multitud, logras llegar al otro lado de la dependencia... Llamas al encargado haciendo sonar una campanilla pero nadie da señales de vida. Hurgas en los papeles; aparte de un taco de tarjetas con la razón social del instituto y algunos almanaques impresos por varios sindicatos, encuentras lo que buscas: el sello de caucho oficial con la firma de la directora Doña Aldonza.

De detrás de la puerta recoges una chaqueta con la que parecen los botones Sacarino. Después regresas ante la puerta principal del despacho de Dirección.

-¡Es una emergencia!, gritas tratando de engañar a los guardianes que te dan el alto y preguntan qué quieres -. Llamada urgente de la directora... necesita validar todos los presupuestos y dietas de los proyectos kas 207, 211, 508 y 3200 Erasmus plus anuales desde hace dos lustros, por requerimiento de la Agencia Tributaria. ¡O habrá que devolver todo el montante económico!

Los vigilantes dudan un momento, pero tú les aseguras que se trata de un caso muy urgente y te dejan entrar. Mientras uno abre lo justo el portón, el otro te cuela bruscamente a través de la estrecha abertura.

**Pasa al número 11.**

### 283

Te encuentras a escasa distancia del extraño encapuchado cuando, en un plis, el enano pelirrojo emite un gruñido avisando a su amo, quien

inmediatamente se gira en redondo. Se te hiela la sangre en las venas al contemplar el horrible rostro de un Camellaco Bellaco, lugarteniente de los Señores de la Ignorancia, un fracasado de esos que incita a los chavales más desmotivados a traficar dentro del instituto con sustancias ilícitas. Debes enfrentarte a él.

Debido a la sorpresa de tu súbita aparición, puedes sumar 2 puntos a tu CAPACIDAD DE ESFUERZO solo para el primer asalto.

Para los siguientes resta 2 puntos a tu CAPACIDAD DE ESFUERZO a menos que controles la disciplina de Competencia Internauta; el Camellaco se siente aturdido al comprobar que se ha quedado sin señal WiFi a causa de un virus que transmites vía bluetooth.

Camellaco Bellaco: CAPACIDAD DE ESFUERZO 17 MOTIVACIÓN 25  
Si le vences, **pasa al número 123.**

## 284

Atravesar el camposanto administrativo no va a ser fácil, pues el terreno es desigual, el ambiente húmedo y putrefacto, hay sucios papeles esparcidos aleatoriamente y todo está cubierto de un polvo casposo. Alambres retorcidos procedentes de vigas herrumbrosas te desgarran la ropa y te producen cortaduras en las piernas. El aire es sofocante y no corre ni una brisa. Los archivadores abiertos emanan gases fétidos y los oídos te zumban debido al persistente ruido de un murmullo lejano.

Con gran precaución te acercas a una abertura entre dos antiguos pilares y apartas las telarañas con la mano envuelta en tu cazadora. De pronto, el suelo se hunde bajo tus pies y caes arrastrado por un derrumbamiento de tierra y piedras.

**Pasa al número 71.**

## 285

Con un golpe sordo el bloque de madera se estrella contra la espalda del Nini en todo el medio. El gamberro cae lentamente de rodillas y luego queda postrado sobre el suelo. Contento de tu habilidad, corres a ayudar al joven voluntario.

**Pasa al número 325.**

## 286

Mensajeros delatores, y ávidos de transmitir sus noticias, los pendentieros te rodean y empiezan a meterse contigo sin piedad. Tú les reprendes con gran valentía y les adviertes de que se lo piensas decir al tutor, pero es inútil, pues hay demasiada socarronería contra ti. Víctima del Bulling, con la sangre enardecida sientes herido tu orgullo y una súbita desazón empieza a nublarle las ideas. La última imagen que recuerdas alzando la mirada en tu desesperación antes de desmayarte es el resplandor del sol atravesando las claraboyas del techo y, a contraluz, el aleteo de una paloma descendiendo hacia ti. Has fracasado en tu misión.

## 287

El pasillo desaparece pronto por completo en una maraña de hierros cubiertos de herrumbre; todo parece derruido, como si hubiera recibido el impacto de un rayo.

Si decides volver a la anterior bifurcación para dirigirte hacia el este, **pasa al número 13.**

Si decides abrirte camino poco a poco a través de el entresijo de chapas, **pasa al número 330.**

## 288

Justo antes de partir, la gran puerta de doble hoja de la sala, cuyo manillar apenas se ve pues está repleta de carteles promocionales de los sindicatos, se abre para dar paso a un jefe de estudios adjunto. Se encuentra impregnado de polvo tóner, fatigado por el altercado que hace unos minutos ha tenido con una impresora que al parecer ha salido loca. Este, en un extraño acento, se dirige hacia ti al reconocer tu indumentaria de Alumno Ayuda:

- ¡Acho, acho, acho, acho! ¿Dónde ubícanse los demás miembros de los Departamentos? ¿Y el resto de tus congéneres Ayuda? Ansiamos desesperadamente vuesa erudita sapiencia. Los Señores de la Ignorancia nos acosan con crueldad. A causa de sus acometidas hemos sufrido bajas en demasía, muchas por depresión, aunque algunas de dudosa verosimilitud, todo hay que decirlo. Los casos son llamativos; sin ir más lejos, en el último parte recibido se pretendía justificar una jaqueca adjuntando una etiqueta de Anís del Mono.

Informas al bravo funcionario del terrible final de tus compañeros y de la urgente misión que tienes que cumplir: alertar al Consejo Escolar

por medio de la Directora. Chasqueando los dedos y sin mediar palabra, el jefe de estudios insta a un ordenanza que traiga dos flamantes Scooters Eléctricos, patinetes monociclo Skateboard Hoverboard con LED y ruedas de 16.5". Ambos montáis en ellos y partís *ipso facto* hacia las dependencias principales.

**Pasa al número 129.**

### 289

Los dos centinelas parecen cansados e inquietos. Sostienen nerviosamente como alabardas dos palos de escoba en posición horizontal, utilizando el extremo del cepillo para apartar a quienes se acercan demasiado a la puerta. Una madre que declara venir exclusivamente a recoger el teléfono móvil sustraído a su hijo, furiosa, se encara cual verdulera a uno de ellos, golpeándole el pecho con los puños cerrados y haciéndole caer contra su compañero. Los tres se derrumban en un amasijo de brazos y piernas debatiéndose con esfuerzo. Apartando la mirada del refajo de la mujer, encontrando en esa caída tu oportunidad, te abalanzas sobre la palanca que abre los portones y tiras de ella.

Te deslizas en el interior y la puerta se cierra tras de ti sin que nadie te haya visto entrar.

**Pasa al número 139.**

### 290

Dentro de una larga caja hay un Palo Selfie envuelto en papel higiénico. Puedes tomar ese objeto si quieres. Pateas el resto del paquete de correos y descienes con cuidado procurando pisar solo en los cascotes más estables.

**Pasa al número 140.**

### 291

Los dos Ninis yacen a tus pies, con los cuerpos retorcidos y así como sedados. Una rápida búsqueda te permite descubrir 6 Yuros, dos cerbatanas boli Bic y un cargador de móvil.

Puedes quedarte con los objetos. Acuérdate de anotarlos en tu **Carta de Acción**.

El VANT se fue volando durante el conflicto y el camino está ahora despejado. Te ajustas la mochila y continúas tu misión.

**Pasa al número 272.**

### 292

Lo último que experimentas en esta vida es la sensación de ser tragado por el vacío tenebroso de la nube de internet. En realidad, te has convertido en un ente binario de unos y ceros. En este mundo queda poco de ti, pues has pasado al reino de la existencia sin tiempo. A partir de este momento no eres más que el esclavo digital de un antiguo mal. Tu aventura termina aquí.

### 293

Baldomero te dice adiós agitando la mano y se aleja del instituto. Tú prosigues tu misión y continúas caminando a través del patio. No has avanzado mucho cuando adviertes que varios pares de ojos amarillentos te vigilan tras los vehículos aparcados al otro lado de la valla, a tu derecha. Amenazadora, una blanca bolita de papel mascado lanzada mediante cerbatana boli bic pasa rozándote la cabeza. Es una emboscada de Ninis y debes huir lo más velozmente que puedas para eludirla.

**Pasa al número 281.**

### 294

Permaneces sumergido bajo el agua el mayor tiempo que te es posible. Finalmente subes a la superficie y ves a los maleantes a lo lejos. Has perdido las herramientas y la mochila, pero al menos estás aún vivo. Sales del agua fangosa y sigues tu viaje bajo el amparo de los cubos de basura que se alinean en la orilla derecha.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si el número está entre el 0 y el 2, **pasa al número 230**.

Si está entre el 3 y el 6, **pasa al 190**.

Si está entre el 7 y el 9, **pasa al 321**.

### 295

Después de vagar sin rumbo claro durante unos cinco minutos, de repente un globo de agua pasa silbando junto a tu cabeza y va a estamparse en la pared. Instintivamente te agachas y empuñas tu herramienta.

Si deseas permanecer donde estás para tratar de descubrir al sinvergüenza oculto, **pasa al número 185**.

Si quieres refugiarte tras un banco repleto de mochilas olvidadas, **pasa al 92**.

### 296

Presientes que allí se esconde algún enigma. Librándose batallas por

todas partes y estando las fuerzas de los Señores de la Ignorancia tan cerca, ¿cómo es que ese hombre se ha quedado en el instituto? Percibes una extraña aura de maldad alrededor de él y declinas su ofrecimiento.

**Pasa al número 90.**

### 297

Utilizando las destrezas que te enseñaron tus maestros en el arte de Aprender a Aprender, avanzas sin ser descubierto a través de los pucheros sin hacer el más mínimo ruido. En menos de un minuto te hallas justamente ante los amarres con los que está atada la cocinera. Los papeles apilados a sus pies están ardiendo provocando una nube de humo que envuelve a la pobre víctima. No necesitas más que un hábil movimiento de tus dedos para soltar las ataduras y liberarla. Decides arrastrarla hacia el interior del congelador buscando mitigar el dolor de las quemaduras. Mientras, oyes los gritos de los Ninis al descubrir que su prisionera ha desaparecido como por arte de magia. **Pasa al 117.**

### 298

El chico vuelve despacio la cabeza y te maldice. Un instante más tarde salta por encima del poyo de una ventana próxima y pronto desaparece. Sobresaltado por lo que acabas de oír, estás ahora seguro de que el hombre era un explorador espía de los Señores de la Ignorancia y probablemente va a informarles de tu paradero.

Si deseas continuar tu marcha por el camino, **pasa al número 121.**

Si decides dejar el camino y seguir a través del bosque, **pasa al 38.**

### 299

Pronto te das cuenta de que estás penetrando en una zona de aulas mal iluminadas y abarrotadas de objetos. Continuar en esa dirección sería peligroso y apenas progresarías.

Si deseas seguir adelante, **pasa al número 227.**

Si prefieres cambiar de dirección y encaminarte hacia un terreno más despejado, **pasa al número 95.**

### 300

Llevas andando más de una hora y durante todo ese tiempo te has mantenido vigilante por si atisbabas algún Androide surcando el cielo. Dos veces has divisado en lo alto sombras sospechosas y en ambas ocasiones tus rápidos reflejos te han salvado de ser divisado. Ahora estás hambriento y debes tomar una comida.

Después puedes proseguir tu viaje **pasando al número 13.**

### 301

Tus conocimientos del terreno te revelan que el sendero del oeste lleva a un punto muerto un poco más allá.

Así pues, eliges el sendero del sur y **pasas al número 27**.

### 302

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si el número que has sacado está entre el 0 y el 2, **pasa al 110**.

Si está entre el 3 y el 9, **pasa al 285**.

### 303

El follaje en esa zona se hace menos denso. Ahora las ramas apenas te ocultan por lo que te verías en dificultades en caso de ser avistado desde el aire. Por eso corres de árbol en árbol y entre los coches medio agachado para evitar que los Drones te descubran. Así continúas hasta que, a escasa distancia, oyes aproximarse una jaranera vocinglería en comitiva entonando *La Probe Miguela*, lo que te hace frenar en seco.

Si eres experto en Disimulo, **pasa al número 237**.

Si no, **pasa al 72**.

### 304

La pulsera despide un calor increíble y te quema la mano. Resulta ser un objeto de broma de esos adquiridos en las tómbolas, que dan calambre. Pierdes 2 puntos de MOTIVACIÓN.

En seguida la agarras con la manga de la cazadora para introducirla en tu mochila. Pese a todo, una pulsera de ese tipo puede venderse por unos cuantos Yuros, pues parece una imitación perfecta de un *Rollex*. Pero ya los Ninis están muy cerca y sus cerbatanas arrojan papeles ensalivados que pasan rozándote la cabeza, por lo que te das media vuelta y corres a buscar refugio sin más demora.

**Pasa al número 2**.

### 305

Al otro lado de la barra ves el cuerpo de Valero el cantinero, que yace boca abajo en el suelo toscamente empedrado. Parece que está sedado

por sobredosis de antihistamínicos, ya que localizas dos cajas de 1ª generación junto a sus pies. Los muebles y demás utensilios de la cantina han sido destrozados y ni un solo objeto permanece intacto.

No hay duda de que aquello es obra de los malvados Ninis, a quienes encanta destruirlo todo. Un rápido examen de las demás zonas te revela una historia semejante de destrucción. En la última mesa que registras encuentras un tirachinas estilo Nini, lo que confirma tus sospechas. Puedes quedarte con ese utensilio si lo deseas.

Más decidido que nunca a llevar a feliz término tu misión, reemprendes la marcha cruzando la portezuela que da acceso al pasillo interior del centro.

**Pasa al número 105.**

### **306**

El sonido de la contienda se desvanece poco a poco detrás de ti. De repente, algo te derriba al suelo. Son tres Desalmados Facinerosos quienes han saltado sobre ti desde la barra que sujetan los focos del escenario, donde estaban posados cual gorriones. Forcejeas con ellos, pero es inútil, son demasiados contra ti, y muy fuertes.

Lo último que oyes son las espantosas risotadas de los Desalmados cuando levantan sus smartphones de alta gama para grabarte mientras te chulean.

Tu misión terminan aquí.

### **307**

Te resulta fácil trepar por la fachada. Recuerdas las muchas prácticas de escalada que realizabas de niño en las cercanías de Ayuna, el pueblo de tus allegados, o cuando querías arrancar fruta, o contemplar desde lo alto de las rocas el bello paisaje de la sierra baja Harbarcicieña.

Empujas el cristal de la ventana circular y la abres. Libros desordenados por las mesas, y dibujos esquemáticos con nombres absurdos grapados a las paredes de este habitáculo te hacen reconocerlo al instante: te hallas en un Departamento de idiomas extranjeros. En un rincón de la pequeña clase está acurrucada una anciana harapienta. Es Katiuska, La Asesora

PluriligüisKa. En su rostro descubres un gesto de gran alivio cuando reconoce tu camiseta de alumno ayuda. Te dice que toda aquella zona está infestada de Ninis y que ha podido contar más de cuarenta VANTs que han pasado volando sobre su techado en las últimas horas. Se dirigen hacia el este.

La anciana se acerca a un aparador y vuelve con una bandeja llena de fruta fresca. “La siso de vez en cuando aguardando tras la puerta del ascensor, cuando la cantinera se despista al transportar las viandas hacia la sala de profesores, ji,ji”, te dice. Le das las gracias y guardas la fruta en tu mochila. Hay suficiente para una comida. La ermitaña saca también un magnífico diccionario de sinónimos y antónimos en esperanto y lo coloca sobre la mesa que hay junto a la puerta.

-A ti te hace más falta que a mí—dice-. Por favor, toma este sagrado escrito. Yo permaneceré reclusa aquí hasta que aclare mis ideas, pues sufro de una gran crisis existencial.

Le preguntas acerca de tal dilema, y ella te responde:

- ¡Qué sé yo! Un día, platicando con el Altísimo, me planteé poner en práctica mis escasos conocimientos de mongol, pues tengo el examen para el Z1 el mes que viene, y dime cuenta de que El Todopoderoso tampoco controla ese idioma mucho mejor que yo... Digamos que más o menos estamos parejos.

Puedes quedarte con esta herramienta de trabajo, pero solo si la cambias por otra de las que tú tengas, pues es el único medio con que cuenta Katiuska para defenderse de todo enemigo ignorante.

Agradeces a la anciana su atención, y con sigilo partes del aula para proseguir tu misión.

**Pasa al número 213.**

### 308

La puerta del trastero está abierta y oyes la respiración profunda de un ser vivo que se encuentra encubierto en el tenebroso interior. De repente, el misterioso ser, algo o alguien carente de ropa, nota tu presencia y sale corriendo como una exhalación, empujándote al suelo. Pierdes 1 punto de MOTIVACIÓN.

Si quieres utilizar la disciplina de Competencia Lingüística, **pasa al**

**número 122.**

Si deseas ir en busca de la criatura, **pasa al 233.**

**309**

No has dado ni diez pasos cuando el pequeño chico lanza un graznido que pone en guardia al extraño encapuchado. Este se da la vuelta y profiere un grito penetrante que te hiela la sangre y te atenaza el estómago. Es un Camellaco Bellaco, un lugarteniente de los Señores de la Ignorancia, uno de los que animan a algunos alumnos desilusionados a trapichear con lo que no deben, aprovechando los despistes del profesorado. Al instante, una patrulla de Ninis aparece por varias aulas y se hacen contigo. Tratas de zafarte valientemente, pero la desigualdad de fuerzas es muy grande.

Lo último que recuerdas es la presión glacial de los dedos amarillos del camello al tirarte de las patillas hacia arriba...

Tu misión termina aquí.

**310**

El soniquete de una alarma te hace descubrir un pequeño smartphone bajo una pila de documentos en un secreter. Casi sin poder evitarlo, acaricias la pantalla con la mano. Salta un mensaje de *whassap* de un contacto etiquetado como *La\_MandAmás*, y dice así: “Reunión urgente del consejo escolar dentro de tres minutos... ¡Ya estás tardando! ¡Tira delante mío..!”

Recuerdas que las sesiones de Evaluación y demás asambleas se celebran dentro de la sala de juntas y estás seguro de que el corredor de la izquierda conduce hacia allí.

**Pasa al número 37.**

**311**

El acceso al lateral del gimnasio es abrupto y la tierra movediza y resbaladiza. Miras de soslayo sobre tu hombro y ves a dos Ninis que salen de detrás de un coche aparcado y empiezan a correr en tu persecución. Cuando te encuentras a mitad de camino del acceso a la puerta trasera, descubres a tu derecha la apertura de una alcantarilla, casi completamente oculta por un corrimiento de tierras.

Si posees la disciplina de Disimulo, **pasa al número 324.**

Si deseas esconderte en la alcantarilla, **pasa al número 279.**

Si decides evitar la alcantarilla y seguir subiendo hacia el gimnasio, **pasa al número 47.**

### 312

Maldices tu mala suerte. Parece que los hados y los Señores de la Ignorancia se han puesto de acuerdo contra ti, pero ello no hace vacilar tu determinación de llegar hasta la Directora.

Te limpias el pringue viscoso de la ropa, te das media vuelta y sigues hacia el interior del instituto.

**Pasa al número 299.**

### 313

Limpias tu herramienta quitándole la fétida sustancia fecal del Nini y descienes rápidamente por la rampa desde la puerta del gimnasio antes de que el VANT descubra a sus jinetes derrotados. A menudo resbalas en el cemento húmedo y ruedas por el suelo.

Resta 1 punto de tu MOTIVACIÓN por las cortaduras y arañazos que te has hecho en las piernas.

**Pasa al número 248.**

### 314

Tardas casi una un cuarto de hora en alcanzar una de las puertas principales aledañas al despacho de Doña Aldonza, donde te encuentras una larga cola de gente excesivamente inquieta esperando ser atendida: un inspector sanitario todo amarillo estornudando y tosiendo, varios profesores desplazados exigiendo una presta solución, algunas madres pidiendo cita con el tutor e intentando colarse, etc. La impresión general que allí descubres es que la comunidad educativa es víctima del pánico y de la confusión. Tu acompañante se acerca a dos alguaciles enviados por la Delegación de Cultura para salvaguardar el orden en estos tiempos impíos. Van camuflados como el Grupo Especial de Operaciones, protegidos con chalecos antibala hechos con Etilvinilacetato, y están apostados ante la entrada. Se les informa de que traes un mensaje urgente para la directora.

Elige al azar un número en la **Tabla de la Suerte**.

Si te sale un número entre el 0 y el 6, **pasa al 341**.

Si el número está entre el 7 y el 9, **pasa al número 98**.

### 315

En el envoltorio de ropas de mujer hay un pequeño bolso de terciopelo que contiene 6 monedas de Yuro y una Pastilla de jabón perfumado. Puedes quedarte con estos objetos y proseguir tu viaje.

**Pasa al número 213.**

### **316**

En tu precipitación por huir del enemigo tropiezas con la valla que protege los escombros de las obras de remodelación del pabellón, y caes patas arriba levantando un remolino de polvo y arenisca. Descubres así la verdad de las palabras del secretario, quien juró y perjuró paralizar las reformas si no recibía el montante económico prometido por la Delegación de Cultura correspondiente al ejercicio 2011. Empuñando tu herramienta, atraviesas las zanjas que se suceden por todo el parque y corres a esconderte a los vestuarios. El VANT ha dejado de volar sobre ti, pero si te asomas por una trampilla puedes ver a contraluz las siluetas de dos Ninis en la cúspide del tragaluz superior.

Limpiándote la suciedad de los ojos, te estremeces al darte cuenta de que te has hecho una gran magulladura en la frente. Sin mucho más que hacer por ahora, esperas que pase el peligro y reanudas la marcha buscando una salida.

**Pasa al número 331.**

### **317**

Instintivamente saltas de donde te encuentras y aterrizas en el suelo empedrado. Tu rápida reacción te ha salvado la vida, pues un enorme montón de excrementos ha caído del techo y derramado justo delante de la cerradura.

Aturdido, pero ileso, te pones en pie. Desde arriba, por el agujero que ha dejado la trampilla abierta, se filtra en la cámara un rayo de luz grisácea y mortecina. A través de ese agujero del techo ves una maraña de alambres y chatarra. Pese al aroma, trepas hasta la abertura y sales del sótano. Después te diriges lo más deprisa posible hacia la puerta sur del vestíbulo del instituto. Divisas entonces las estancias del primer piso donde quedan más cerca los despachos de dirección.

**Pasa al número 61.**

### **318**

Dos urbanos y un sargento van corriendo hacia ti esgrimiendo las porras. Al acercarse, en seguida reconocen tu vestimenta de Alumno Ayuda y un gesto de alivio aparece en sus rostros.

-Muchacho -dice el sargento-, ¿dónde están los otros miembros de tu facción? Necesitamos desesperadamente vuestro saber hacer. Esto es un sindiós. Los Señores de la Ignorancia nos acosan con sus tenaces

hostigamientos en todos los frentes, lo que nos ha ocasionado muchas bajas por depresión y estrés.

Informas al valiente gendarme del aciago destino de tus compañeros y de la urgente misión que te lleva a ver a la directora. Te conduce hasta la salida del alcantarillado más cercana donde os esperan un profesor de guardia y dos ordenanzas que han sido reclamados. Uno de ellos y tú montáis en sendos segways y os dirigís hacia los despachos de la primera planta.

**Pasa al número 129.**

### 319

La criatura lanza un horrible y prolongado alarido cuando cae desfallecida. Habías estado a punto de dejarte vencer por el pánico. A gatas te acercas al cuerpo de la individuo y le arrancas de las mandíbulas lo que crees que es tu riñonera. A lo lejos ves luz y corres hacia allí lo más velozmente que te es posible. Cuando por fin sales al aire libre te desplomas en el suelo cubierto de rubín, jadeando tratas de recuperar el aliento.

Poco a poco te incorporas y compruebas que sigues llevando puesto tu riñonera: después de todo no la habías perdido. Lo que has arrancado de las fauces de la chica de mantenimiento es una correa de cuero con una pequeña bolsa y un smartphone de los que regala la revista OCU (Organización de Corveidiles Universales) con su funda. Rompes la hebilla y encuentras en su interior un billete de 21 Yuros. Puedes quedarte con estas pertenencias si eres capaz de hacerlo (¡Na que sí!).

Sintiéndote un poco mejor, recoges tu equipo y sigues hacia el este a través de los balcones que rodean el instituto. **Pasa al número 157.**

### 320

Mientras corres a campo abierto hacia un lugar donde guarecerte, un VANT se lanza en picado sobre ti y suelta su sucio aceite mineral sobre tus hombros. Antes de que puedas contraatacar, la bestia robótica escapa volando y graznando con fría malicia.

Te adentras en el recinto de tu instituto, pero has perdido 2 puntos de MOTIVACIÓN.

**Pasa al número 264.**

### 321

Caminas durante casi diez minutos por la orilla del serpenteante canal. Más allá del siguiente meandro se oye débilmente un ruido de un altercado. Con mucha precaución subes a una escalerilla para atisbar

mejor la zona.

**Pasa al número 273.**

### 322

Por fin logra penetrar en el gimnasio y, escalando por las espalderas de madera ancladas a la pared, alcanzas a ojear el horizonte desde los tragaluces superiores. Ante ti, por encima de las copas de los árboles, pueden verse las ruinas aún humeantes de la biblioteca. Al norte se eleva hacia lo alto una columna de negro humo. Pequeñas llamas anaranjadas ondean bajo ese humo. Una profunda pena se adueña de ti cuando compruebas que lo que está ardiendo es el Salón de Actos.

De repente, un grito agudo encima de ti te avisa de que un VANT se aproxima. Se encuentra a escasa distancia y se lanza en picado.

Si quieres permanecer donde estás y tirarle de las plumas para arriba cuando se halle a tu alcance, **pasa al número 17.**

Si deseas eludir su acometida y escapar bajando por la cuerda deportiva que cuelga del techo, **pasa al número 89.**

### 323

Desde lo alto del montículo puedes otear en todas las direcciones. Al norte, muy lejos, una columna de negro humo se eleva hacia el cielo. Pequeñas llamas de color anaranjado ondean debajo. Sientes una profunda tristeza al comprobar que lo que está ardiendo es la sala de ordenadores del aula Althia; de todos es sabido que los constantes cortocircuitos provocados por el deficiente estado del cableado tarde o temprano iba a desembocar en una desgracia. Del sudoeste, el viento trae hasta tus oídos el rumor de un acentuado alboroto. No tiene lugar a mucha distancia, a lo sumo a unos minutos de allí.

A tus pies encuentras un paquete de correos alargado.

Si deseas desenvolver el bulto, **pasa al número 290.**

Si prefieres descender con cuidado, y alejarte de la allí, **pasa al número 140.**

### 324

Cobarde cual avestruz asustado, te cubres la cabeza con la parte delantera de la camisa como si hubieras marcado un gol y te agachas para esconderte detrás de las rocas que obstruyen la boca de la alcantarilla. Conteniendo la respiración te acurrucas haciéndote una bola y te cubres por completo con la cazadora. Unos pocos minutos más tarde los Ninis llegan al saliente rocoso delante de la cloaca. Con caras demacradas a causa de tantas noches sin dormir por tanta sesión nocturna de videojuegos, sus cavernosos ojos buscan cualquier resquicio

que pueda haber en los alrededores.

Después, maldiciendo en su extraña lengua - *“iquelemé, quelemé, quelemeto! ¡Quesialotro lemetía tuais, aeste lemeto zrí o foorr...!”*-, se alejan del saliente y siguen ascendiendo hacia la nave del gimnasio. En silencio agradeces a tus viejos preceptores el haberte enseñado el dominio del Disimulo que probablemente te ha salvado de ser descubierto en esta ocasión.

Si deseas explorar la cavidad alcantarillada, **pasa al número 33.**

Si prefieres salir de ella y bajar de la colina por si los Ninis regresan, **pasa al número 248.**

### 325

Al verte aparecer, el jefe Nini grita a su peña y todos huyen acobardados del patio corriendo a refugiarse al otro lado del recinto del instituto:

-¡Amos! ¡Leñe!

Agitando en dirección hacia ti el puño cerrado, el macarra de la negra chupa de cuero vocifera antes de escapar él también:

-¡Ya te pillaré por ahí; me he quedao con tu cara!

En el escenario del marrón cuentas más de quince Ninis que yacen aturcidos entre las derruidas barras de hierro de las canastas.

El joven voluntario se enjuga la frente y va a tu encuentro tendiéndote la mano en señal de amistad.

**Pasa al número 349.**

### 326

Con mucho cuidado introduces la Llave. Oyes un ligero sonido metálico: la Llave funciona. Apartas la pinza del pelo y la gran puerta de chapa gira lentamente hacia ti sobre ocultos goznes. La media luz grisácea del hall del instituto penetra en la sala. La salida está cubierta de bolsas de basura y cajas de folios A4 vacías, y el polvo que emiten al empujarlas te provoca estornudos hasta abrirte camino penosamente hasta la superficie.

Al mirar atrás, ves cómo la puerta del sótano maldito se cierra muy despacio y una risa cruel e inhumana parece surgir del suelo mismo que pisas. Invadido por un ciego pánico, corres a través del horripilante pasadizo hacia el sur. **Pasa al número 61.**

### 327

A los pocos minutos divisas a las VANTs, que pasan volando sobre la cima de los tejados en tu persecución. En un cálculo rápido puedes contar por lo menos dieciséis de esas horribles criaturas. A lomos de cada una de ellas van montados dos Ninis. Estos están armados con

tirachinas de largo alcance y llevan unos gorros jipilongos con rastas a los lados. Oyes los excitados gruñidos de los Ninis, que te han descubierto.

Saltas para alcanzar la entrada del túnel que está unos veinticinco pies más abajo, pero te enganchas las botas en los cables de una antena de pararrayos y quedas colgando de él cabeza abajo, desamparado, inerme y vulnerable. Afortunadamente tu final es rápido. Cuando la primera bola de boñiga te estampa en los morros pierdes toda la ilusión.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

### 328

Al caer aturdida esa criatura, loca de amor y calmados los celos, su cuerpo retorciéndose sensual a causa de la intensa experiencia, poco a poco un asqueroso líquido se derrama por el suelo. Observas cómo los poros de su piel se abren debajo del humeante fluido. Pero un colgante de tela unida a una tarjeta plastificada, al parecer con información que podría ser muy valiosa, yace en el suelo junto al cuerpo sudoroso.

Si deseas apoderarte del collar, **pasa al número 76.**

Si prefieres alejarte de allí lo más rápidamente posible, **pasa al 118.**

### 329

Pulsa el menos uno y a medida que descienes por el ascensor, con destino al gabinete de Administración, percibes una extraña neblina que se adensa sobre ese lugar gris y prohibido, ocultando la luz artificial de las bombillas incandescentes y cubriendo el elevador con una perenne oscuridad. Al abrirse, la puerta automática emite un chirrido y se atasca quedando entreabierta. Un escalofrío te recorre el cuerpo al descubrir que tu patinete eléctrico ya no responde... ¿Es demasiada coincidencia que la batería falle justo ahora? La imagen de la Maruja Avería ronda tu mente.

Con un sentimiento de profundo pavor entras en la espeluznante necrópolis.

**Pasa al número 284.**

### 330

Fatigado por tantos esfuerzos, te paras a descansar unos pocos minutos junto a la barandilla del puente metálico al que has ascendido. Descubres un gran envoltorio bajo una de las planchas de hierro.

Si deseas examinar el contenido del envoltorio, **pasa al número 315.**

Si prefieres dejarlo donde está y continuar tu misión, **pasa al 213.**

### 331

Rodeada de retorcidas barras de acero con la pintura desconchada, ves la

entrada rectangular de un pequeño túnel que desaparece en el interior de la pared de ladrillo. La boca tiene aproximadamente siete pies de altura y algo más de diez pies de anchura. Al acercarte a ella notas una leve brisa que proviene del negro fondo. Si el otro extremo del túnel tiene salida por el muro contrario del edificio, te ahorraría muchas horas de difícil ascenso. Pero también podría encubrir peligros desconocidos. Si deseas entrar en el túnel, **pasa al número 170.**

Si prefieres escalar hacia el tejado, **pasa al 280.**

### 332

Caminas durante unos minutos por un oscuro y tortuoso corredor. Luego subes por una empinada escalera hasta una pequeña puerta de madera. El hombre presiona un pestillo secreto y la puerta se abre. Entrás en un gran aposento lujosamente decorado, con un enorme mueble bar estilo Luis XV con miniaturas en madera de nogal que ocupa un rincón de la pieza. El hombre te sugiere que te refresques mientras él va a solicitar para ti una audiencia con el Rey.

Te das un rápido tentempié con algo más que hielo y soda en una copa, y te pones un corbatín rojo burdeos con bordados en verde esmeralda, mas una levita con solapa ancha como las que llevan los que la baraja les da de comer; vestiduras que te han preparado sobre una gran mesa de mármol. Al cabo de un rato, el hombre vuelve y te conduce por un largo pasillo flanqueado con vitrinas repletas de espléndidos trofeos deportivos, banderas de diferentes países y suntuosos libros forrados en piel. Finalmente llegas ante una gran puerta custodiada por el presidente y la vicepresidenta de la Asociación de Madres y Padres del centro, los cuales te saludan con orgullo.

Estás a punto de ver a la Directora.

**Pasa al número 350.**

### 333

Con habilidad te has abierto camino a través de la verja que separa el aparcamiento del patio durante casi media hora cuando oyes un aleteo por encima de los árboles. Miras hacia arriba y distingues la silueta de una Otis tarda que se aproxima desde el norte. Es uno de los monstruos que han atacado la biblioteca, y sobre su lomo van montadas dos criaturas de piel grisácea armadas con largas navajas harbarcicieñas.

Esas criaturas son Ninis de las montañas, malvados servidores de los Señores de la Ignorancia, llenos de odio y maldad. Hace muchos siglos, sus antepasados fueron empleados por los Señores de la Ignorancia en la

edificación del barrio infernal de Los Desdichados, situada en las tierras volcánicas y desérticas del otro lado de la vereda de Jaén. La construcción de la ciudad fue una larga tortura y solo los más fuertes de los Ninis sobrevivieron a su calurosa y venenosa atmósfera.

Oculto por los árboles, estás temblando y procuras quedarte completamente quieto mientras la Otis tarda pasa volando sobre tu cabeza y desaparece hacia el sur. Cuando estás seguro de que se ha alejado, sigues avanzando a través del bosque.

**Pasa al número 131.**

### **334**

Cuando la corriente desaparece escaleras arriba, de soslayo ves en el pasillo a cuatro personajes vestidos de tuno. Llevan las togas típicas que exige la convención de Ginebra para presenciar ceremonias de graduación.

Si quieres usar la disciplina de Iniciativa y Espíritu emprendedor, **pasa al número 48.**

Si quieres utilizar la competencia de Disimulo y esperar a que se alejen, **pasa al 73.**

Si deseas acercarte a ellos, **pasa al número 162.**

### **335**

Al acercarte, el pequeño ser salta por encima del poyo de una ventana próxima y pronto desaparece de tu vista. Exploras los cajones de la mesa del profesor y la tarima sobre el que estaba apoyado, pero no encuentras en él nada fuera de lo normal. Decides no perder más tiempo, que es para ti precioso, y emprender de nuevo la marcha por el pasillo.

**Pasa al número 121.**

### **336**

Corres hacia donde los fogones y sorprendes a los Ninis. Sin vacilar un instante te lanzas sobre el más próximo a ti y le derribas. Antes de que su cuerpo choque en su caída contra el suelo, está atolondrado. Los otros desenvainan sus piruletas ponzoñosas y se plantan frente a ti. Debes solventar este conflicto contra ellos de uno en uno.

Jeta 1: ESFUERZO 14 MOTIVACIÓN 11

Jeta 2: ESFUERZO 13 MOTIVACIÓN 11

Si vences, liberas a la blanca dama y **pasas al número 117**.

### 337

En el mismo momento en que quitas la adornada horquilla, un fuerte crujido te ensordece.

Elige al azar un número de la **Tabla de la Suerte**.

Si el número así obtenido está entre el 0 y el 4, **pasa al 219**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 317**.

### 338

Al despertar te encuentras tendido al pie de la pendiente ante la puerta principal del gimnasio. Confundido, echas en falta la mochila y la herramienta que llevabas en la mano y tienes un tremendo dolor de cabeza. No sabes cuánto tiempo has estado inconsciente, pero comprendes que es hora de reanudar la marcha. Te pones en pie y descubres tu mochila y tu herramienta en lo alto de la pendiente. Han debido de caérsete cuando rodabas por el suelo. Las recuperas sin más tardanza y reemprendes tu camino a través del bosque.

**Pasa al número 113**.

### 339

Te apartas rápidamente hacia un lado en el preciso momento en que un torrencial vómito salpica la mesa, además de las delicadas manos de Aurora, La Confusa Orientadora, quien queda absolutamente estupefacta. Escondido, uno de los secuaces de los señores de la Ignorancia parece haberse atracado de varios de los productos con los que se trapichea por aquí. Es un joven de tez morena que aparenta más años de los que debiera a causa de la barba estilo Che que gasta. Echa espuma verde por la boca y tiene los ojos desorbitados. Ahora la toma contigo a empujones; debes aclarar este malentendido.

Tripitero: CAPACIDAD DE ESFUERZO 13 MOTIVACIÓN 20

Si lo interceptas en 4 asaltos, **pasa al número 94**.

Si después de 4 asaltos sigues bregando con él, **pasa al 203**.

Puedes eludir el desencuentro escapando por la puerta delantera en cualquier momento si **pasas al número 7**.

### 340

Te colocas en posición aerodinámica al encuentro del Alumno Amonestado y enarbolas tu más eficaz herramienta dispuesta para la

ofensiva. El vilipendiador te ve y desenvaina su tirachinas de globos. Debes bregar contra él.

Alumno Jaimito: CAPACIDAD DE ESFUERZO 14 MOTIVACIÓN 24  
Si sales airoso, **pasa al número 193.**

### 341

Los guardias no creen tu historia y se niegan a dejarte entrar. Tu acompañante se hace el sueco y desaparece entre la multitud. Tú te quedas solo en la revuelta antesala debiendo valerte por tus propios medios. Asombrado y abatido por la negativa del retén, eres arrastrado por el tropel de gente hasta que te encuentras frente a la entrada de la oficina del jefe de estudios adjunto correspondiente a la Formación Profesional. El lugar se alza en un extremo del ala norte del negociado directivo, con un muro colindante a la sala de juntas.

Si quieres utilizar competencia de Conciencia y Expresiones Culturales, **pasa al 310.**

Si deseas entrar la oficina adjunta a la Formación Profesional, **pasa al número 210.**

Si prefieres buscar otra forma de introducirte en el despacho de Dirección, **pasa al 37.**

### 342

Tu voz resuena en todo el pasillo y el encapuchado se vuelve lentamente para mirarte. Sientes que el corazón te late con violencia y la sangre se te hiela en las venas al descubrir que el extraño personaje no parece un ser humano. Es un Camellaco Bellaco, un monstruoso lugarteniente de los Señores de la Ignorancia, uno de esos fracasados que se dedica a perturbar el normal desarrollo de las clases incitando a aquellos alumnos desmotivados a traficar con sustancias ilícitas. Un penetrante alarido te retumba en los oídos y la horrible criatura levanta una enorme CPU negra por encima de su cabeza y carga contra ti. Temblando de miedo, sientes que el Camellaco acomete también con la fuerza de sus virus troyanos contra los dispositivos electrónicos que posees.

Resta 2 puntos de tu CAPACIDAD DE ESFUERZO, a menos que poseas la disciplina de Defensa Digital contra el Malware. Debes apañártelas contra esa criatura, que es inmune a cualquier ataque de Dominio Internauta..

Camellaco Bellaco: CAPACIDAD DE ESFUERZO 18 MOTIVACIÓN 26

Si vences, **pasa al número 123.**

### 343

Estás enredado en una masa de enmarañadas patas de sillas. Al fin logras soltar la mano derecha, empuñar tu herramienta y abrirte camino muy despacio a través del montón de acero verde. Tienes la cazadora desgarrada en varios sitios y te has cortado y magullado malamente el brazo izquierdo encima del codo.

Pierdes 2 puntos de MOTIVACIÓN y **pasas al número 213.**

### 344

Te encuentras débil y aturdido. Ya no sientes las piernas, que se niegan a sostenerte. Tratas de arrastrarte hasta la puerta, pero el malhechor se abalanza sobre ti y te sujeta contra el suelo.

**Pasa al número 60.**

### 345

Te cubres con la capucha de tu cazadora y contienes la respiración mientras el Opis Parda vuela en círculo por encima de ti. Pasados unos pocos minutos, oyes las furiosas maldiciones de los Ninis. El ruido de las alas del pajarraco se apaga al desaparecer la bestia y sus jinetes por el oeste. Tus rápidos reflejos te han salvado de ser capturado y probablemente humillado.

Puedes volver al camino **pasando al número 272.**

O seguir a cubierto si **pasas al número 19.**

### 346

Encuentras entre los despojos del cadaver un documento nacional de identidad expedido antes de la guerra. Deduces pues que el esqueleto debe pertenecer a un profesor de esos que apuran sus posibilidades de jubilación en demasía. Profundamente introducida entre las costillas hay una condecoración en forma de moneda dorada rellena de chocolate. Aunque no está en buen estado, si quieres, y eres capaz de soportar el tufo, puedes quedártela.

Para alejarte del claro, **pasa al número 14.**

### 347

Los árboles empiezan a estar más espaciados y delante de ti distingues unos escaleras de incendios cubierta por una red metálica. Parece abandonada por el óxido que corroe el enrejado. Encuentras bajo los primeros escalones, en el suelo, un pequeño cofre que hay cerca de la puerta principal y descubres un encendedor chisquero de yesca. El

extremo está usado y huele a tabaco; alguien debe haberse escondido por aquí entre clase y clase para satisfacer sus vicios. Junto al cofre hay una regla especial para trazar curvas rota, de las de los chinos. Puedes quedarte con la regla y el mechero, pero no dejes de anotarlas en tu **Carta de Acción**.

Cierras la puerta que da acceso a las escaleras de incendios y comienzas a subir.

**Pasa al número 103.**

### 348

Al levantar la pierna para sacudirte la repugnante gusarapa, el corazón te da un vuelco, pues descubres que era una de las más peligrosas. ¡No se conoce cura para su picadura venenosa, la cual procura un sueño perpetuo! Te das cuenta de que seguir en esa dirección sería poco menos que suicida pues puede haber más de estos animales, dado que tienden a reproducirse con facilidad. Vuelves cautelosamente sobre tus pasos hasta que sales de nuevo al pasillo con objeto de proseguir tu misión. **Pasa al número 95.**

### 349

Es un joven rubio, de ojos profundos y melancólicos. Su rostro muestra señales de agotamiento y mugre del enfrentamiento. Su larga sudadera también lleva las huellas de una vida muy dura a la intemperie. Te estrecha la mano y te hace una reverencia.

-Permíteme que te exprese mi eterno agradecimiento, Alumno Ayuda. Mis energías estaban a punto de agotarse. Si no hubieras acudido en mi ayuda, temo que habría acabado mi jornada chamuscado por un mechero.

Se encuentra muy débil y le tiemblan las piernas. Le sostienes del brazo y le ayudas a sentarse. Después escuchas atentamente lo que va a decirte.

-Me llamo Baldomero. Soy ayudante de la sección de ayuda al toxicómano, Cruz Roja de la calle San Mantón. El responsable del centro me ha enviado a tu instituto con este mensaje urgente.

Saca de debajo de su túnica un sobre y te lo tiende.

-Como ves, he abierto la carta y he leído su contenido. Cuando estalló la movida de la biblioteca, yo andaba por el parque Ondulado con dos compañeros. Los Ninis se metieron con nosotros y al huir por la antigua fábrica de Bicarbonato los perdí.

La carta avisa a los Señores Catedráticos de que los Señores de la Ignorancia han juntado un gran ejército al otro lado de la cordillera de

la Cuba. El maestro de Cruz Roja Harbarcitia urge al Ies LaFlorylaNata para que cancele las celebraciones del día de Las Artes y las Letras y se prepare para la guerra.

-Me temo que hemos sido traicionados -sigue Baldomero, con la cabeza agachada en actitud pesarosa-. Un miembro de mi hermandad, un hermano llamado Ursícino, había investigado los misterios prohibidos de los opiáceos. Hace diez días denunció a la organización y tentó a uno de nuestros jefes. Desde entonces ha desaparecido. Corre el rumor de que ahora ayuda a los Señores de la Ignorancia.

Le cuentas a Baldomero lo que ha sucedido en la biblioteca de tu centro educativo y tu propósito de avisar la Directora. En silencio Baldomero se quita del cuello una cadena de hilo trenzado y te la entrega. De la cadena cuelga un pequeño medallón de la media Luna Roja.

-Es uno de los símbolos de nuestra hermandad y en esta hora aciaga tú y yo somos verdaderos hermanos. Es también un talismán de la buena suerte. Ojalá te proteja en lo que te queda de camino.

Le das las gracias, te pones la cadena alrededor del cuello y tapas el medallón de la Media Luna Roja con el borde de tu cazadora. (Anotarlo en tu **Carta de Acción.**)

Baldomero se despide de ti.

-Debemos alejarnos de este lugar, no sea que los Ninis vuelvan con refuerzos y acaben con nosotros. Que la buena suerte y los dioses te acompañen.

**Pasa al número 293.**

### 350

Entras en el magno Despacho de la Directora del IES LaFlorylaNata. Es un salón magnífico, lujosamente decorado en marfil, pan de oro y maderas nobles. Doña Aldonza Lorenza y sus más inmediatos colaboradores: Jefes de Estudios, Secretarios, el Presidente del Club de Mus, el Concejal de Juventud, un pastor de la Sierra de la Culebra, Delegados de alumnos...; están estudiando un gran mapa del instituto extendido sobre una mesa de mármol en el centro de la cámara. Es evidente que, como prioridad número uno, pretenden controlar los accesos en caso de emergencia. Dado que el último simulacro resultó tan calamitoso que acabó ardiendo el camión de bomberos, hoy por hoy todas las precauciones son pocas. En sus rostros aparecen hondas huellas de preocupación y concentración. En el salón se hace un profundo silencio cuando tú informas a la Directora del funesto destino de tus compañeros y de tu peligrosa odisea hasta dirección. Cuando acabas tu relato, Doña Aldonza se acerca a ti y toma tu mano derecha entre las suyas, las cuales son hercúleas; te viene a la mente la soez coletilla que suele decirse acerca del fuerte carácter que confiere el

clima a los de tu zona:

“ Harbarceiteño o Harbarceiteña,  
furor en la cama,  
y burro pa la leña”.

Natural de tu tierra, Doña Aldonza dice así:

- ¡Oh, gran mancebo! Has dado muestras de abnegado valor, cualidad que debe poseer todo auténtico Alumno Ayuda. Tu viaje hasta aquí ha estado lleno de peligros y, aunque las noticias que nos has traído son para nosotros un doloroso golpe, el espíritu de tu determinación es como un rayo de esperanza en esta hora maldita. Has honrado la memoria de tus maestros y por ello te alabamos.

Recibes las alabanzas y el agradecimiento cordial de todos los presentes, honores que hacen que un cierto rubor aparezca en tu rostro juvenil. La Directora levanta la mano y todas las voces callan.

-Has hecho todo lo que el IES LaFlorylaNata y la ciudad de Harbarcitia puede exigir a un hijo leal, pero la comunidad educativa aún te necesita. Los Señores de la Ignorancia son de nuevo poderosos y su ambición no conoce límites. Nuestra única esperanza reside en los Servidores de Software libre diseñados por la Facultad Macrotecnológica de tu ciudad, un poder que ya una vez derrotó a los Señores de la Ignorancia en el pasado. Tú eres el último Alumno Ayuda, y posees las destrezas requeridas. ¿Querrías ir al Campus Universitario de Harbarcitia y traer el SUMINCEDYC (Stick USB Memoria Interna del Núcleo Central con Diseño de Yesquero Chisquero)? Solo con ese prodigio informático, obra de los ingenieros técnicos más cualificados, podríamos aplastar este mal y salvar nuestra civilización.

Si aceptas colaborar, comienza tu aventura en el segundo libro de la serie Alumno Ayuda, titulado: **Pa Vernos Matao.**