

ひきこもり

(Hikikomori)

Un juego de rol en solitario

(Y creado en 24 horas)

Por Ewen Cluney

Traducido por Guishe

*“Porque estoy ocupado conmigo, mí mismo y yo  
No puedo ser entendido por alguien que no conozco bien  
Así que me encierro de todo el mundo sólo para jugar Nintendo  
Tengo muchos juegos pero me temo que no puedes acompañarme”.*

– Millencollin, “Bullion”.

## Introducción (Del autor Ewen Cluney)

El término *hikikomori* refiere a un fenómeno que se está transformando en un problema en Japón, donde adolescentes y adultos jóvenes (mayoritaria pero no completamente sólo varones) empiezan a buscar aislamiento social, escondiéndose de contacto normal humano lo más posible en favor a quedarse en sus habitaciones. Algunos de ellos tienen hobbies que los mantiene ocupados, mientras otros sólo se quedan mirando al techo. Podría ir en detalle pero (1) este es un juego de rol de 24 horas y ya son las 2:20 PM PST en un lunes, Junio 12 del 2008, estoy ya en la hora y (2) probablemente lo eche a perder, especialmente ya que mi conocimiento de lo que es un *hikikomori* proviene de la novela *NHK ni Youkoso (Welcome to the NHK)* por Tatsuhiro Takimoto (quien recomiendo leer como referencia... Si eres capaz de leer japonés). Por más información que es bastante mejor que cualquier cosa que pueda escribir, busquen en Google o miren esta página:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Hikikomori>

*Jhonny el Maníaco Homicida* de Jhonen Vásquez quizá jugó con esto un poco también, especialmente con los amigos imaginarios.

Como sea, este es un “Juego de rol en solitario”, que en realidad es como un oxímoron. Pero me imaginé que si sería un juego de antisociales encerrados, bien podría ser un juego que se pueda jugar por uno mismo. En este juego tirarás dados (varios de diez caras) y siguiendo instrucciones para generar eventos, hacer unas decisiones sobre ellas y tirar más dados, y al final escribir un diario ficticio basado en los resultados. Por necesidad no es tan de final abierto como un juego de rol común, pero es más bien un ejercicio de escritura. Puedes escribir en papel, mecanografiarlo, o ponerlo en un blog. No hay necesidad de decirlo que me resulta curioso cómo serán los resultados, pero puedes hacer lo que quieras con ellos.

Por defecto, el juego termina luego de que tu personaje pasa por siete días extrañamente lleno de incidentes. Una de las maneras en las que es un juego de rol típico es que no hay una manera particular de “ganar”. Si haces que el personaje salga de su choza y se reintroduzca a la sociedad, que se quede igual o se mate, o lo que sea, puedes empujarlo hacia ese destino, pero muchas cosas dependerán de cómo los dados caigan. El verdadero juego es transformar todo ese sinsentido en escritura coherente.

## Comentario del Traductor (Guishe)

Es sin duda curioso el experimento que fue *Hikikomori: A Solo RPG Thing*. Aunque todo depende del jugador, en más de una ocasión se siente como un test psicológico que examina tu cordura en una situación tan estresante como lo es estar solo sin hacer nada. Hay varias historias colgadas alrededor de internet de los resultados de diversas partidas jugadas, y es un consenso bastante generalizado que *Hikikomori* es depresivo (incluso cuando haces todo lo posible por mantener a tu personaje a flote), y sin embargo muy atrapante.

Podría decir que lo más interesante es que el autor haya logrado atrapar la leve y/o severa demencia de un *shut-in*, un encerrado, un ñoño que vive por sí mismo, para sí mismo, en su propio mundo. Digo “demencia” porque en realidad es un comportamiento fuera de la mente común. Se desarrolla una autofobia descomunal, el *hiki* desaparece del mundo porque *teme* al mundo, y al mismo tiempo, se transforma en el reflejo de la soledad, un esclavo de su propio temor a verse al espejo y darse cuenta que ha pasado cincuenta días frente a la televisión, viendo pornografía en internet, o asomándose tenso en la ventana, viendo gente “normal” pasar frente a él.

Hay que reconocer ciertos detalles, sin embargo: el autor exageró varios rasgos (quizá mucho, quizá poco) de lo que puede desarrollar una persona bajo aislamiento. Las ilusiones y “los amigos imaginarios” son etapas muy avanzadas de fenómenos esquizoides y/o esquizofrénicos, que si bien pueden desarrollarse en mentes trastornadas por la falta de comunicación, no suele ser el caso, incluso en Japón, que los occidentales ven como “la tierra de lo extraño”.

Unas recomendaciones personales que hago de este juego son las siguientes:

1. Mantén la calma. Dependiendo de cómo te tomes tu personaje, puede que termine afectándote. Tomen un respiro. Puede que parezca hasta ridículo que un personaje ficticio pueda afectar tu vida, pero como dije, este juego a veces parece un test psicológico. En ciertas instancias no sentirás que es un personaje externo el que manejas, sino tú mism@, enfrascad@ en una habitación solitaria, desordenada y trastocada.
2. Sean imaginativ@s, no sólo con lo que desarrollen en la historia de su personaje, sino en el medio en que marcarán la historia de éste. Puede ser algo simple desde el diario escrito como recomendaba el autor hasta un videolog ficticio.
3. Considero que es mejor usar un personaje japonés o surcoreano, al menos en la primera partida. Los *hikis* son un fenómeno casi puramente oriental, ya que el trasfondo cultural de occidente hace muy difícil el desarrollo de este fenómeno. Occidente trata de ayudar a gente en esta condición. Oriente no, pues puede ser una “vergüenza familiar”, un estigma que persiga a la persona, o que últimamente sea un problema que deba solucionar por sí mismo.
4. Diviértanse.

Explicado esto, procederé con el resto del manual. Espero les entretenga este interesante proyecto.

## Creación de un Hikikomori

El primer paso es pensar en tu personaje hikikomori como punto de partida. Aunque el fenómeno hikikomori es más común en Japón (aproximadamente hay 50.000 casos allí), asuntos similares están pasando en Corea del Sur, Taiwán y Hong Kong, y no es imposible que pase en cualquier país pos-industrial. Así que tu personaje no tiene que ser japonés precisamente si no quieres que lo sea. Por lo demás, no tiene que ser un “él”, aunque el hikikomori promedio es masculino. Vamos, podría ser incluso un monstruo alienígena andrógino con poderes psíquicos si es lo que quieres. Sea quien o qué sea, imagina varios o al menos unos pocos datos biográficos, como se te de la gana: tú eres el que va a escribir sobre esta persona.

Empiezas con un estatus llamado **Esperanza**, que empieza con 3 dados de 10 caras (3d10). Escríbelo en algún lado donde sea que tengas planeado anotar, pero como cualquier otra cosa de aquí en adelante, debe ser en un lugar donde puedas borrarlo/cambiarlo más tarde.

Siguiente, necesitarás unos **Rasgos**. Estos son varias “cosas” que afectarán a la vida de tu personaje, y son la sustancia del juego. Algunos son buenos, otros son malos, y otros un poco de ambos, depende. Mira a la tabla al lado; elige uno que te guste, y luego lanza un dado de diez caras dos veces para tener otros dos. Si se repite, tira de nuevo. Ve a la página de cada Rasgo para ver cómo iniciarlo al principio de la partida. La mayoría de los Rasgos comienzan con tres dados.

1-2	Hobby Obsesivo
3	Rescatador
4	Amigo Imaginario
5	Perversión
6	Pensamientos Suicidas
7	Vicio
8	Ilusión
9	Problemas de Salud
10	Amigo Real

Ganas Rasgos adicionales y los que ya tienes van cambiando a lo largo de la partida, aunque no tienes gran control sobre esto. Aunque no puedes tener más de uno de estos rasgos al principio del juego, se pueden desarrollar a través del juego, aunque serán diferentes instancias. Por ejemplo, si ya tienes Hobby Obsesivo y ganas Hobby Obsesivo otra vez, serán dos hobbies distintos los que controlen el personaje.

## Modo de Juego

En este juego pasas por siete días en la vida de tu hikikomori. Cada día tienes tres acciones para hacer, y tres de tus Rasgos tratarán de influir de alguna manera sobre ti. (N.d.T: No es que debas jugarlo por siete días, literalmente, sino que cada “día” de tu hiki son esas tres tiradas y las tres acciones de tus rasgos. Bien puedes terminar los siete días el mismo día real que lo empiezas).

## Lanzando Dados

A través del juego estarás lanzando muchos dados de diez caras (o d10, como serán referidos de ahora en adelante) para saber qué pasa. Algunas veces el juego pedirá que ruedes un dado y mires el resultado. Otras te pedirá que lances los dados en tu reserva de Esperanza o de tus Rasgos. Y otras más pedirá que lances los dados de variados rasgos y compares los resultados entre ambos; esto es lo que se llama una “tirada opuesta”, y el margen por el que uno exceda al otro es generalmente importante.

## Sus Acciones

Ve por tus Rasgos, tira sus dados, y organízalos desde el más alto al más bajo. Los tres con los resultados más altos serán los que actuarán durante ese día. Por cada uno de ellos, mira la sección de **Acciones de Rasgos** en su entrada en la sección de Rasgos. Si tienes más de diez Rasgos, elimina los menores que estén excediendo los diez.

## Tus Acciones

Cada día, tienes la oportunidad de hacer tres cosas. Puedes elegir entre las **Acciones Genéricas** o **Acciones Específicas a Rasgos** que están listadas en la sección de Rasgos bajo la entrada de “**Acciones del Jugador**” en cada descripción de Rasgo.

En ambos casos, algunas de estas acciones pueden ser usadas para contrarrestar acciones usadas contra ti por tus Rasgos.

Además, cada acción puede ser usada sólo una vez por día. La única excepción es si tienes dos o más Rasgos iguales. Por ejemplo, si tienes dos Amigos Imaginarios, puedes usar la acción Aplacar dos veces al día, una en cada uno.

## Narración

Una vez ya tienes todas tus acciones y resultados figurados por este ficticio día, es tiempo de escribir tu diario. El sistema está hecho para darte una línea y un par de pistas: es bajo tu criterio cómo lo desarrollarás y darás peso narrativo a lo que salga según las tablas y números y tiradas.

En realidad todavía no pruebo esto (siendo un Juego de Rol en 24 horas), así que es difícil decir mucho más que “tops”, pero una cosa que sí indicaré es cuando borras un Rasgo y luego ganas otro Rasgo de las mismas características, puedes tratarlo como algo que se fue y volvió. Digamos que Izumi, la chica que te molestaba para que salieras de casa (Un Rescatador), finalmente se asustó de tu fetiche lolicon y se fue. Si por la acción Hacer Nada terminas ganando el Rasgo Rescatador nuevamente, en la historia puedes tratarlo como si Izumi hubiera decidido volver (y si el arquetipo de Rescatador es distinto, puede significar que su actitud cambió, y quizá algo pasó en el entretiem po).

Además, aunque tienes que determinar las acciones de tus Rasgos primero y luego las acciones tuyas, puedes darles el orden que quieras en la narración.

(N.d.T: Excepto por un asunto que se explicará más adelante, todo funciona bien, en realidad, las reglas se pueden inferir o interpretar de forma libre. Parte de un juego de rol

es que las reglas no interfieran con tu diversión)

## El Final

Al final de tus simulados siete días, mira la reserva de dados de Esperanza de tu personaje. Si llegaste a cero dados, él/ella perdió toda esperanza y nunca se recuperará de su condición. Si quieres que cometa suicidio puedes ir por esa ruta, pero cualquier Rescatador o Amigo Real tiene la chance de intervenir como es usual (N.d.T: Las reglas de esto son explicadas más adelante). De cualquier manera él/ella se terminará gastando hasta que no tenga parientes de los que colgarse. Si tienes diez o más dados, se “cura” automáticamente de su condición de hikikomori, y sigue con su vida.

Si tienes desde 1 a 9 dados, lanza todos los dados de Esperanza, suma los dígitos y refiere a la siguiente tabla.

1-9	Nada cambia, y te sientes sin esperanzas de cambiarlo.
10-19	Nada cambia.
20-29	Nada cambia, pero quizá pase algún día.
30-39	Logras dar unos pequeños pasos fuera de la puerta, y quizá algún día llegues más lejos.
40-49	Sigues siendo muy poco sociable, pero has encontrado un modo de vida que te acomoda.
50-65	Tener gente alrededor todavía te molesta, pero puedes manejar una vida relativamente normal mientras tengas un tiempo tranquilo de vez en cuando.
66-79	Te sientes completamente perdido, pero ahora sabes que las respuestas están fuera de tu recámara.
80-89	Al fin puedes avanzar. No estás segur@ de lo que quieres hacer de tu vida, pero no te rendirás.
90	Al fin puedes avanzar. Ya pensaste qué harás de tu vida, qué te hará feliz, mejor que muchos otros, irás y lo harás.

Una vez tengas todo esto arreglado, escribe un epílogo. Cuando termines eso, toma un momento para volver a la realidad con el cuidado que puedas. Incluso si has estado pensando cosas que no harías ordinariamente, eres la misma persona que antes de empezar. Ahora piensa lo que puedes hacer para mejorar tu vida. Está en las reglas del juego así que debes hacerlo.

## Acciones Genéricas

### Hacer Nada

Decides no hacer nada en absoluto. Te tiras en el suelo a mirar el techo. O la pared. O cualquier otro objeto convenientemente inanimado. Es aburrido. Lanza 1d10.

1	Ganas un desagradable nuevo Rasgo. Lanza 1d10: 1-4: Ilusión 5-8: Amigo Imaginario 9-10: Pensamientos Suicidas
2-9	Sep. Nada pasa.
10	Alguien toca a la puerta. Lanza 1d10: 1-5: Te escondes hasta que se van. 6-8: Abres la puerta y tienen una conversación muy incómoda. 9: Ganas un Rescatador. 10: Ganas un Amigo Real.

### Salir Afuera

De alguna manera intentas hacer un intento de salir al exterior, aunque a una hora donde no hay mucha gente alrededor. Esta acción refiere específicamente a salir por salir: no tienes que usarlo para otras acciones que te manden afuera. Debes hacer un tiro de Esperanza y conseguir un resultado sobre 25 para poder poner un pie afuera. Una vez estás ahí, lanza 1d10 y añade el número de tu reserva de dados de Esperanza (por ejemplo, si tienes 4 dados de Esperanza, es 1d10+4, no lanzar 5d10) y revisa la tabla debajo:

1-2	Te encuentras con alguien que conocías antes de ser un hikikomori y escapas aterrorizad@. Pierdes un dado de Esperanza.
3-8	A lo más eres capaz de pasar por una tienda abierta sin hacer contacto visual con nadie antes de volver a casa.
9	Encuentras a alguien que conocías antes de ser un hikikomori. Logras mantener una conversación verdadera. Lanza un dado: 1-4: Hablan un rato y se van por distintos caminos. 5-7: Resulta que tienen un par de intereses en común. Ganas un Amigo Real. 8-9: Esta persona decide ser un fastidio. Ganas un Rescatador. 10: Esta persona te hace sentir mejor contigo mismo, aunque sea a través de lo patéticos que son ellos mismos. Ganas un dado de Esperanza.
10-11	Compras un par de cosas y te sorprendes a ti mism@ disfrutando comprar alrededor. Si tienes una Perversión, Ilusión, Amigo Imaginario, Pensamientos Suicidas o Vicio, puedes elegir reducir un dado en uno de estos Rasgos.
12-15	Pasas un buen rato fuera de casa, y sorprendentemente, el aire fresco te hace bien. Si tienes un Problema de Salud, redúcelo en dos dados.
16+	Experimentas algo trascendente por las estrellas del cielo. O lo que sea. Ganas un dado de esperanza.

## Intento de Suicidio

Decides intentar suicidarte. Si tienes algún Rescatador y/o Amigos Reales, lanza sus dados de Rasgo. Si cualquiera tiene un resultado de 14 o más, descubren tu intento de suicidio y lo evitarán automáticamente.

Haz una tirada de Esperanza. Si alguno de tus Rescatadores o Amigos Reales interviene, añade su resultado al de tus dados de Esperanza.

- Si el resultado es 4 o menos, te suicidas y el juego termina.
- Si el resultado es 5-10, te haces daño pero no te mueres.
- Si el resultado es 11-16, preparas los instrumentos de suicidio pero terminas no haciéndolo.
- Si el resultado es 17 o mayor, no puedes siquiera preparar nada, y puede que no estés muy seguro de qué te detiene.

## Gastar Tiempo

Te satisfaces en actividades sin sentido de algún tipo. Juegas videojuegos, lees mangas, miras la tele, te masturbas, o algo igualmente improductivo.

Haz una tirada de Esperanza:

1-4	Estás severamente deprimido por la falta de significado de todo. Pierdes un dado de Esperanza.
5-8	Te diviertes demasiado en lo que sea que estás haciendo. Ganas una nueva Perversión, Hobby Obsesivo o añades un dado a alguno ya existente (tú decisión).
9+	Matas tiempo, quizá piensas un poco de tu vida. Eso es todo.



## Rasgos

Esta sección es de cierta manera la sustancia del juego: Te da la información de los variados Rasgos y lo que éstos puedan hacer contigo y lo que tú puedas hacer con ellos.

## Ilusión

Tu mente empieza a enredarse, y has empezado a creer cosas que no son reales, cosas peligrosas.

### Iniciativa

Si la naturaleza de tu ilusión es determinada por alguna otra regla, tendrás que ir por ello. De otra manera, puedes elegir cualquiera de estas tres, las cuales por su parte determinarán la reserva de dados inicial:

- **Paranoico (3d10):** Estás convencid@ de que algo o alguien quiere atacarte.
- **Mesías (4d10):** Estás convencid@ de que estás destinad@ a algo grande.
- **Ilógico (2d10):** Estás convencid@ de algo raro o sin sentido, que te hace adoptar ciertas costumbres extrañas.

## Acciones del Jugador

### Intento de Sobrellevar

Tienes la ligera sospecha de que algo está mal contigo, e intentas hacer algo al respecto. Haz una tirada opuesta entre tu Esperanza y tu Ilusión.

Esperanza gana por 12+	Lo superas y te sientes mejor por eso. Elimina tu rasgo de Ilusión y ganas un dado de Esperanza.
Esperanza gana por 8+	Vuelves a tus cabales, pero sigues deprimido. Elimina tu rasgo de Ilusión.
Esperanza gana por 4+	Tu cordura se hace sonar un poco. Reduce un dado de tu Ilusión.
Empate	Nada cambia.
Ilusión gana por 4+	Todavía estás loco como una cabra y eso es todo.
Ilusión gana por 8+	Estás ahí, y la manera en que los eventos se desenvuelven hacen de tu pequeña mente un lugar muy deprimente para estar. Pierdes un dado de Esperanza.
Ilusión gana por 12+	Sale el tiro por la culata: terminas yendo más adentro de Pueblo Loco. Tu Ilusión gana un dado.

## Acciones de Rasgo

Cuando tu Ilusión trata de actuar sobre ti, trata de mandarte a hacer locuras. Haz una tirada opuesta entre tu Esperanza y tu Ilusión.

Esperanza gana por 10+	La cordura se defiende. Elimina esta Ilusión por completo.
Esperanza gana por 5-9	Tu cordura se hace sonar un poco. Reduce en un dado tu Ilusión.
Esperanza gana por 0-4	Decides aguantarte de hacer alguna estupidez.
Ilusión gana por 1-4	Decides salir a hacer algo loco. La gente se burla, y te vas a casa.
Ilusión gana por 5-9	Decides salir a hacer algo loco. La gente se burla y te deprime. Pierdes un dado de Esperanza.
Ilusión gana por 10-14	Sales a hacer el mono ahí afuera, alguien lo nota y se preocupa por ti. Si tienes un Rescatador, gana un dado. Si no tenías, ahora sí (ver reglas de Rescatador para ver su naturaleza)
Ilusión gana por 15+	Sales afuera a hacer algo completamente demente que termina saliendo en las noticias y todo... Y te sales con la tuya. Se siente genial. Tu Ilusión gana un dado.

## Problema de Salud

Quedarte 24/7 en tu habitación no es precisamente lo más sano para tu salud, en muchas maneras, y está empezando a notarse de algún modo. Quizá tienes una enfermedad real, es psicosomático, quizá es malnutrición, o alguna condición médica hereditaria que ha surgido y se hizo peor por tu estilo de vida. Sea como sea, está ahí y es un problema.

### Iniciativa

Decide la naturaleza de tu problema de salud, y luego decide lo que tu personaje *piensa* qué es (asumiendo siquiera si lo nota). Empieza con tres dados.

### Acciones del Jugador

#### Buscar Ayuda

Si eres list@, irás al médico. Excepto que eso significa salir de tu refugio e ir a un hospital, donde siempre hay mucha gente. Gente enferma, más encima. Haz una tirada de Esperanza: Si el resultado es bajo 8, decides quedarte en casa. Si es entre 8 y 14, vas a una farmacia y compras medicamentos, reduciendo este Rasgo en un dado. Si el resultado es 15 o mayor, eres capaz de ir a ver a un doctor, y el problema se arregla (El problema desaparece por completo).

## Sufrir

Decides quedarte con el dolor que tu condición causa y sentarte por ahí a sufrir. Haz una tirada opuesta entre tu Esperanza y tu Problema de Salud. Si tu Problema de Salud gana, agrégale un dado. Si gana tu Esperanza, resta un dado a tu Problema de Salud.

## Acciones de Rasgo

Un Problema de Salud intentará hacer una de dos cosas, dependiendo de cuántos dados tenga.

Si tiene 4 o menos dados, intentará **Causar Dolor**. Lanza los dados de este Rasgo: Si el resultado es 14 o mayor, el Problema de Salud gana un dado. Si el resultado es 20 o mayor, junto con lo anterior pierdes un dado de Esperanza.

Si tiene 5 o más dados, intentará **Causar una Emergencia**. Esto significa que tu condición es tan seria que terminas siendo llevado al hospital. La emergencia se toma el tiempo de todas tus acciones, incluyendo las tuyas y las de tus otros Rasgos. Al día siguiente tu Problema de Salud desaparecerá para siempre, pero pierdes un dado de Esperanza.

## Amigo Imaginario

Hay alguien que quiera hablar contigo, y no es muy real. Puede ser algo puramente de tu imaginación, o puede que tus utensilios o muebles comiencen a hablarte.

## Iniciativa

Escribe “Amigo Imaginario 3d10” en tu lista de Rasgos y añade una breve descripción de la apariencia de tu Amigo Imaginario. Lanza 1d10, y repite cualquier tirada que exceda el 6, para determinar el **Comportamiento** inicial de tu Amigo Imaginario.

La siguiente tabla es la escala de Comportamiento, un valor que determina la actitud que el Amigo Imaginario tendrá hacia ti. Algunas acciones afectarán el Comportamiento, empujándolo hacia arriba o abajo, que en cambio influye en cómo tu Amigo Imaginario intentará influenciarte. Mientras más alto el número, más amable será. Si termina quedando muy bajo... Podrías estar en problemas.

1	Asesino	6	Indiferente
2	Furioso	7	Agradecido
3	Enojado	8	Productivo
4	Paranoico	9	Feliz
5	Depresivo	10	Extásico

## Acciones del Jugador

### Intentar Desvanecer

Haz una tirada de Esperanza, luego una tirada de rasgo de tu Amigo Imaginario. Si la tirada de Esperanza es mayor al menos en 4 puntos, elimina el amigo imaginario por completo y gana un dado de Esperanza. Si la tirada del Amigo Imaginario es mayor por 5 puntos o más, pierdes un dado de Esperanza y reduce el Comportamiento de tu Amigo Imaginario por 1, si la tirada del Amigo Imaginario es mayor por 10 o más puntos, reduce su Comportamiento en 2.

### Conversación

Decides conversar con tu Amigo Imaginario. No es una buena señal. Salta a la sección “Acciones de Rasgo” para ver qué sucede.

### Aplacar

Tratas de ser amable con tu Amigo Imaginario a través del diálogo (“Sabe, Señor Tostador, ¡justed hace el mejor pan tostado que he probado!”). Lanza 1d10:

1	No se convence. ¡Incluso se siente muy ofendido! El Comportamiento de tu Amigo Imaginario se reduce en dos y gana un dado.
2-5	Tu Amigo Imaginario ignora tus súplicas y continúa con su imaginaria rutina.
6-9	Haz una tirada opuesta entre Esperanza y Amigo Imaginario. Si gana Esperanza, el Comportamiento de tu Amigo Imaginario sube en uno. Si gana Amigo Imaginario, el Comportamiento baja en uno.
10	Tu Amigo Imaginario escucha con atención. Su Comportamiento sube al eslabón 7 o sube en 2 puntos, cualquiera sea el mayor.

## Acciones de Rasgo

Un Amigo Imaginario sólo puede influenciarte a través del habla. A lo que apunta dependerá de su Comportamiento.

1	Te hace tratar que cometes suicidio. Haz una tirada opuesta entre Esperanza y Amigo Imaginario. Si gana el segundo, haz el intento de suicidio según las reglas más arriba. Si intenta hacer que te mates pero falla, sólo pierdes un dado de Esperanza.
2-3	(N.d.T: Esta entrada en el documento original sólo decía “ <i>Starts making threats, really gruesome stuff that</i> ” y se corta, por lo que tomaré la libertad de escribir algo que haga sentido) Empieza a amenazarte de alguna manera muy gráfica que comienza a afectar tu mente de tal manera que te hará sentir físicamente mal. Haz una tirada opuesta entre Esperanza y Amigo Imaginario. Si Amigo Imaginario gana, añade un Problema de Salud, que será psicosomático pero causará daño como si fuera real. Además, agrega un dado a Amigo Imaginario.
4	Empieza a susurrarte diciendo que hay algo persiguiéndote o que el agua de llave está contaminada con químicos malignos, o algo. Haz una tirada opuesta entre Esperanza y Amigo Imaginario. Si gana Amigo Imaginario, gana un dado y añades una Ilusión

	(Paranoico).
5	Tu Amigo Imaginario parece intentar deprimirte.
6	Todavía está hablándote, y no necesariamente cuando quieres que lo haga, pero sin decir algo que te afecte. Tira 1d10: si la tirada es 1-5, baja su Comportamiento en uno. Si es 6-10, sube su Comportamiento en uno.
7-8	Sorprendentemente, tu Amigo Imaginario empieza a alentarte. Haz una tirada de este Rasgo: si el Resultado es 16 o más, ganas un dado de Esperanza y el Comportamiento de tu Amigo Imaginario sube en 1.
9	Tu Amigo Imaginario te ama por alguna razón, y hace todo lo posible por ponerte en el buen camino. Haz una tirada de este Rasgo: Si el resultado es 10 o más, ganas un dado de Esperanza.
10	Tu Amigo Imaginario quizá te ame demasiado. Haz una tirada de este Rasgo: Si es 16 o mayor ganas una nueva Ilusión (Mesías).

## Hobby Obsesivo

Tienes un hobby raro que te tiene irremediamente obsesionado, probablemente se tome parte de tu tiempo y quizá una buena parte del dinero de tus padres.

### Iniciativa

Decide cuál es tu hobby. Si no se te ocurre ninguno, tira un dado y refiere a esta tabla. Anota tu hobby, que empieza con 3d10.

1	Animé
2	Manga
3	Juegos Hentai
4	Figurillas Plásticas
5	Modelos y Maquetas
6	Trenes
7	Simulación Militar
8	Dibujar
9	Videojuegos
10	Música

### Acciones del Jugador

#### Resistir

Intentas alejarte de tu hobby, y deshacerte de las cosas que te tientan a tomarlo. Haz una tirada opuesta entre tu Esperanza y tu Hobby Obsesivo.

Esperanza gana por 12+	Lo sobrellevas y te sientes mejor por ello. Elimina tu rasgo de Hobby Obsesivo y ganas un dado de Esperanza.
Esperanza gana por 8+	Lo sobrellevas, pero lo extrañas un poco. Elimina tu rasgo de Hobby Obsesivo.
Esperanza gana por 4+	Decides no darle tanto tiempo de tu vida. Reduce un dado de tu rasgo de Hobby Obsesivo.
Empate	Te quejas de esto y aquello sobre el asunto. Nada cambia.
Hobby gana por 4+	Decides seguir con tu hobby después de todo.
Hobby gana por 8+	Decides seguir con ello, y te sientes sin esperanzas de detenerlo. Pierdes un dado de Esperanza.
Hobby gana por 12+	Decides seguir con ello, y te obsesionas más aún con este hobby. Tu Hobby Obsesivo gana un dado.

### Compartir

Decides intentar compartir tu Hobby Obsesivo con alguien que conozcas; esta persona tiene que ser representada por el rasgo Rescatador o Amigo Real. Has una tirada opuesta entre ambos.

Persona gana por 12+	Cree que tu hobby es estúpido y te lo dicen en la cara. Te deprime. Reduce dos dados de tu Hobby Obsesivo.
Persona gana por 8+	Cree que tu hobby es estúpido y te lo dice en la cara. Te desalienta un poco. Reduce en un dado tu Hobby Obsesivo.
Persona gana por 4+	Piensa que tu hobby es poco interesante.
Empate	Piensa que tu hobby está bien, pero no les importa de sobremanera.
Hobby gana por 4+	Piensa que tu hobby es algo genial, pero no les importa personalmente.
Hobby gana por 8+	Piensa que tu hobby es espectacular, pero no algo que ellos puedan hacer. Ganas un dado en tu Hobby Obsesivo.
Hobby gana por 12+	Es completamente encantado por tu hobby. Si la persona era un Rescatador, se convierte en un Amigo Real. Sea como sea, ganas un dado extra a tu Hobby Obsesivo.

### Usar para el Bien

Satisfacerse en tu hobby o tratar de conseguir otros interesados es más fácil que intentar ayudar a otros con él, pero vale la pena intentarlo. Lanza tu Esperanza y Hobby Obsesivo, y *añade los resultados de ambos*. Luego revisa la tabla siguiente.

Sólo puedes usar esta acción una vez en cada Hobby que tengas.

1-10	Terminas muy desalentado: Reduce tu Esperanza en un dado.
11-20	No funciona. Te desalienta: Reduce tu Esperanza y tu Hobby Obsesivo en un dado cada uno.
21-30	Funciona de cierta manera, pero nada que cambie tu vida.
31-40	Haces a unos huérfanos felices o algo así, y te hace sentir muy bien. Aumenta tu Hobby Obsesivo en un dado.
41+	De verdad tocas vidas, de una manera que te hace evaluar tu vida. Aumenta tu Hobby Obsesivo y tu Esperanza en un dado cada uno.

### Acciones de Rasgo

El mayor problema con un hobby obsesivo es que toma mucho de tu tiempo. Siempre que intente actuar sobre ti, haz un tiro de tu Rasgo:

1-9	Nada pasa.
9-18	Pasas un rato en ello: Pierdes una de tus acciones regulares en este día.
18+	Pasas mucho tiempo en ello: Pierdes dos de tus acciones regulares por el día, y el Rasgo gana un dado.

### Perversión

Tienes una obsesión con algo como mínimo un poco desagradable. Lo dejaremos bajo tu imaginación qué es exactamente, pero asumiendo que tu personaje es japonés, *lolicon* es un candidato común. Tú escoria.

### Iniciativa

Decide el objeto de perversión de tu personaje. No, no puede ser sólo “pervertido”. Es la *idea* que te haga incómodo como jugador y produce odio a sí mismo al personaje. Además debe ser algo que pueda satisfacer por sí mismo. Empieza a 3d10, o si encuentras algo que es particularmente asqueroso puedes empezarlo con 4d10 si te da la gana.

### Acciones del Jugador

#### Satisfacer

Tiras tus manos al aire y decides satisfacer tu perversión. Has una tirada de este Rasgo y compara el resultado con la siguiente tabla:

1-4	Piensas cosas pervertidas por un rato, y lo sacas de tu sistema.
5-8	Miras imágenes en internet sobre esto por un tiempo.
9-12	Miras imágenes en internet sobre esto por un tiempo y te sientes culpable.
13-16	Descargas varios gigabytes en material relacionado a tu perversión, y te sientes como escoria por ello. Haz una tirada de Esperanza: Si es menor que el resultado de tu Perversión, pierdes un dado de Esperanza y tu Perversión gana un dado.
16-20	Terminas saliendo de casa con la intención de hacer algo para satisfacer tu perversión. Fallas y terminas algo deprimido.
21-14	Terminas saliendo de casa con la intención de hacer algo para satisfacer tu perversión. Te acobardas a último minuto y te avergüenzas. Pierdes un dado de

	Esperanza.
25+	Terminas saliendo de casa con la intención de hacer algo para satisfacer tu perversión. Lo logras, posiblemente mucho más de lo que te gustaría saber. Añade un dado a tu Perversión.

### Suprimir

Sabiendo que lo que quieres es pervertido y malo, tratas de echarlo abajo. Haz una tirada opuesta entre tu Esperanza y tu Perversión. Si tu esperanza gana por 5 o más, reduce tu Perversión en un dado. Si gana por 10 o más, remueve la Perversión en su totalidad. Si pierde por 6 o más, usa el resultado según las reglas de **Satisfacer** en la tabla de arriba.

### Acciones de Rasgo

Cuando tu perversión asciende y actúa por sí misma, te urge hacer algo relacionado a ésta de la nada, posiblemente peligroso o problemático. Elige si tu **Satisfaces** o **Suprimes** esta necesidad, y resuelve la acción según las reglas correspondientes.

### Amigo Real

Al menos en términos de ser un humano de carne y hueso, tienes un amigo “real”, aunque esta persona es probablemente tan inadaptado como tú. No suele importarle si eres un hikikomori o no, mientras no les afecte personalmente.

### Iniciativa

Tira 1d10 y mira el resultado en la tabla para determinar qué tipo de amigo has hecho, que a su vez determinará la cantidad de dados en su reserva de Rasgo.

1-3	<b>Otaku (3d10):</b> Tu amigo es alguien que tiene una obsesión con algo. Animé/manga y asuntos relacionados es el cliché, pero también pueden haber otakus obsesionados con trenes, computadoras, simulación militar, etcétera.
4-6	<b>NEET (2d10):</b> Acrónimo que significa “Not in Education, Employment or Training”, o en español, “Sin Educación, Empleo o Entrenamiento”. En esencia, es igual que tú pero más sociable.
7-8	<b>Medio Tiempo (2d10):</b> Aunque con vida adulta, no ha tomado ninguna clase de educación superior y sobrevive en trabajos a medio tiempo o similares.
9-10	<b>Perdedor (1d10):</b> Tu amigo es impopular e inepto. ¿Quizá lo tienes alrededor para hacerte sentir mejor?

### Acciones del Jugador

#### Abusar

A veces simplemente quieres ser malo con alguien, y mandarlo a la mierda. Haz una tirada de Rasgo: Si el resultado es 9 o menos, reduce el rasgo en un dado, y si es 4 o menos elimínalo.

#### Apoyarse

Si alguna cosa te está afectando, a veces puedes llamar a la ayuda de un amigo. Mientras los Rescatadores intentarán apoyarte automáticamente, lograr que un Amigo lo haga es un poco más difícil. Lanza los dados de este Rasgo: Si el resultado es entre 12 y 16 puedes



añadir la mitad (redondeada hacia arriba) de este número a una tirada de Esperanza. Si el resultado es 17 o mayor añade el resultado completo. De cualquier forma, si la tirada de Esperanza gana sobre cualquier acción en la que la estabas usando, el Rasgo Amigo Real gana un dado.

### Acciones de Rasgo

Cuando un amigo actúa sobre ti, significa que quiere molestarte con algo. Tira los dados de este rasgo y refiere a la siguiente tabla.

1-5	Tu amigo encuentra una razón para no seguir siendo tu amigo. Elimina este rasgo.
6-10	Tu amigo pregunta por algo trivial. No se molesta si te niegas.
11-15	Tu amigo pregunta por algo que te involucra moderadamente. Puedes aceptar o declinar: si aceptas, este Rasgo gana un dado. Si te niegas, pierde uno.
16-20	Tu amigo está teniendo su propia crisis existencial. Lanza tus dados de Esperanza: Si el resultado es menor a 12, no logras ayudarlo en nada y pierdes el Rasgo. Si sacas 12 o más, logras ayudarlo: tanto el Rasgo como tu Esperanza ganan un dado cada uno.
21-25	Te las arreglas para hacer mejor la vida de tu amigo. Tu Esperanza y Amigo Real ganan un dado cada uno.
26+	Tu amigo madura. Consigue un trabajo de verdad, una novia o similares. Pierdes este rasgo.

## Rescatador

Alguien se ha hecho su misión el sacarte de tu “hikikomorisidad”.

### Iniciativa

Primero, tira 1d10 y según la tabla debajo se determinará el arquetipo general de tu Rescatador. Esto además determina la reserva de dados inicial:

1-5	<b>Persuasivo (3d10):</b> Esta persona puede ser de alguna organización de ayuda o tener una motivación parecida, y tratará gentilmente de persuadirte fuera de tu condición, y sabe que no debe presionarte.
6-9	<b>Cruzado (2d10):</b> Esta persona tiene una necesidad arraigada profunda en su ser de sacarte de tu escondite a toda costa, y no tomará un “no” como respuesta.
10	<b>Hipócrita (1d10):</b> Esta persona en realidad sólo quiere asociarse con alguien más patética y jodida que él/ella mism@.

### Acciones del Jugador

#### Ignorar

Enfáticamente ignoras a tu Rescatador, y esperas que se vaya. Haz una tirada de este Rasgo:

1-7	Es desalentado, se reduce en un dado.
8-16	Sigue en lo suyo. Nada pasa.
17+	Sólo se convence más de su cometido. Aumenta sus dados en uno.

## Sondear

Tratas de descubrir por qué esta persona está haciendo lo que hace. Aquí es donde los Arquetipos juegan un papel. Lanza los dados de este Rasgo y sigue las instrucciones presentadas abajo. Esta acción sólo puede ser usada una vez por Rescatador.

- **Persuasivo:** Si el resultado es 9 o menos, se desalienta y pierde un dado. Si el resultado es 10 a 14, resulta ser una persona que te ayuda por la amabilidad de su corazón. Si es 15 o más, su historia es inspiradora y ganas un dado de Esperanza.
- **Cruzado:** Si el resultado es 8 o menos, se desalienta y pierde un dado. Si el resultado es 9-13, explica sus intenciones sin titubear. Si el resultado es 14 o más, se explica completamente y gana un dado.
- **Hipócrita:** Si el resultado es 7 o menos, se revela a sí mismo como el hipócrita que es, por lo que puedes decidir mandarlo a la mierda (deshacerte de este Rasgo) o convertirlo en Amigo Real (el tipo lo eliges tú y los dados serán equivalentes al que elijas). Si es 8 o más, desviará el tema de forma convincente y evitará responder tus preguntas.

## Apoyarse

Cuando algún otro rasgo quiera hacer algo que te haga daño, puedes añadir la reserva de dados de tu Rescatador a tu reserva de Esperanza, pero automáticamente este Rasgo ganará un dado.

## Espantar

Deliberadamente intentas hacer algo espantoso y bizarro para hacer que tu Rescatador salga de tu vida. Elige alguno de los otros Rasgos –cualquiera menos Rescatador o Amigo Real– y haz una tirada opuesta entre Rescatador y el Rasgo que hayas elegido:

Rasgo gana por 10+	Tu Rescatador se horroriza y se larga para no volver. O al menos decide que salvarte no vale la pena. Envalentonado por este logro, tu Rasgo gana un dado.
Rasgo gana por 5-9	Tu Rescatador es asustado pero no se rinde aún. El Rescatador pierde un dado. Si el rasgo llega a cero, entonces sí se retira para siempre.
Rasgo gana por 1-4	Tu Rescatador se extraña, pero sigue igual de determinado.
Empate	Nada pasa.
Rescatador gana por 1-4	Tu Rescatador no es afectado.
Rescatador gana por 5-9	Sale el tiro por la culata: Tu Rescatador está mucho más decidido. Añade un dado a este Rasgo.
Rescatador gana por 10+	Sale el tiro por la culata violentamente: Tu rescatador se vuelve mucho más decidido (añade un dado a este Rasgo) y te avergüenza sobre tu Rasgo lo suficiente como para arreglarlo de cierta manera (el Rasgo usado se reduce en un dado).

## Acciones de Rasgo

La meta de un Rescatador es, obviamente, sacarte de tu escondrijo. Tira tu reserva de dados de Esperanza y Rescatador juntos, suma todo y revisa la siguiente tabla. No, no puedes combinar esta acción con la acción Apoyarse.

1-8	En sus intentos de reformarte, tu Rescatador se las arregla para hacerte sentir como la mierda. Pierdes un dado de Esperanza.
9-16	Tu Rescatador te molesta sin fin, y tratas de deshacerte de él/ella. Este Rasgo pierde un dado.
17-24	Los intentos de tu Rescatador por alegrarte no surten mucho efecto.
25-32	Te sientes mejor sobre ti mismo. Ganas un dado de Esperanza.
33+	Te sientes mejor sobre ti mismo, y tu Rescatador se siente más motivad@ para seguir en este menester. Tanto tu Esperanza como tu Rescatador ganan un dado.

## Pensamientos Suicidas

Algo te tiene pensando en quitarte la vida. Como es obvio, no sales mucho de casa, así que bien parece que nadie lo notaría.

### Iniciativa

Los Pensamientos Suicidas empiezan con una reserva de 3d10. Mientras tengas este Rasgo, al principio de cada día debes escribir un posible método de suicidio.

## Acciones del Jugador

### Alegrarte

Tratas de convencerte de que tu vida no está tan mal y que matarte no es necesario. Haz una tirada opuesta entre tu Esperanza y Pensamientos Suicidas. Si la Esperanza gana por 8 o más, Pensamientos Suicidas pierde un dado. Si Pensamientos Suicidas gana por 10 o más, pierdes un dado de Esperanza.

## Acciones de Rasgo

Cuando tus Pensamientos Suicidas surgen, naturalmente empezarás a considerar seriamente cometer suicidio. Haz una tirada opuesta entre tu Esperanza y este Rasgo; si gana Pensamientos Suicidas, utiliza la acción Intento de Suicidio como es usual.

## Vicio

Te has enganchado a algo que probablemente no deberías, algún tipo de vicio. Como un hikikomori esto significa algo que puedas hacer en privado, generalmente una droga, legal o ilegal.

### Iniciativa

Piensa en un vicio, preferiblemente algo que bajo cualquier punto de vista sería tonto hacer. Empieza con 3d10, o 4d10 si piensas que es algo muy adictivo.

## Acciones del Jugador

### Decir Basta

Toma mucha fuerza de voluntad dejar el hábito, lo que lo hace muy difícil para ti. Haz una tirada opuesta entre tu Esperanza y Vicio.

Esperanza gana por 10+	En una increíble muestra de fuerza mental, eres capaz de dejar tu vicio de golpe. Remueve el Vicio y gana un dado de Esperanza.
Esperanza gana por 5+	Te tomará un tiempo dejarlo, pero lo estás consiguiendo. Pierdes un dado de tu Vicio.
Cualquiera gana entre 0-4	No llegas a ninguna parte, pero al menos lo intentas.
Vicio gana por + 5	Logras dejarlo un lado hasta que tienes una recaída. Pierdes un dado de Esperanza.
Vicio gana por 10+	No puedes detener tu vicio, siquiera por un par de horas. Pierdes un dado de Esperanza y ganas uno en el Vicio.

### Satisfacerse y Olvidar

Intentas usar tu vicio de manera que bloquee otras cosas que estén molestandote en tu vida. Elige cualquier otro Rasgo, y haz una tirada opuesta entre estos dos. Si tu vicio gana por 5 puntos, reduce un dado en el Rasgo contrario. Si gana por 6 o más puntos, tu Vicio gana un dado más.

### Acciones de Rasgo

Tu vicio trata de que lo satisfagas, sin importar el coste. Haz una tirada opuesta entre Vicio y Esperanza.

Vicio gana por 12+	Te pasas mucho rato metido en tu vicio. Tu Vicio gana un dado, y además ganas un Problema de Salud a causa de éste. Si ya tienes un Problema de Salud por tu Vicio, éste gana un dado.
Vicio gana por 8+	Te pasas un buen rato en tu vicio, y quedas más enganchado. Tu Vicio gana un dado.
Vicio gana por 4+	Te pasas un buen rato en tu vicio, lo que quita parte de tu tiempo. Pierdes una de tus acciones por el día.
Empate	Pasas un rato en tu vicio, pero te lo tomas con cuidado.
Esperanza gana por 4+	Resistes tu vicio, pero te pasas un buen rato en la tentación.
Esperanza gana por 8+	Resistes tu vicio y te vas arreglando. El Vicio pierde un dado.
Esperanza gana por 12+	Resistes tu vicio y lo estás superando. El Vicio pierde dos dados.

## Epílogo (Del autor Ewen Cluney)

La primera vez que escuché sobre el término *hikikomori* fue en la versión manga de *Welcome to the NHK*, de la cual también leí la novela original. Lo más que puedo decir es que Takimoto es un escritor muy emocional (y que en su epílogo dijo que pasó por un bloqueo descomunal después que lo escribió), pero no es un hikikomori. He leído varios artículos sobre el asunto (no sólo Wikipedia), pero este juego definitivamente tiene algo más que ver con la novela. La semana de un hikikomori real probablemente es mucho más calma y mucho menos demente. Podría intentar hacer un comentario social y otras algarabías, pero como un estadounidense que ha pasado apenas dos semanas en tierra nipona, apenas me siento calificado. Desde un punto de vista temático, lo que quería lograr con este juego era una sensación de aislamiento e impotencia. Y locura. Tú entiendes la idea.

Se me ocurrió esta idea de hacer un Juego de rol en solitario antes de la sugerencia de Jeff Moore que fue postada en 1KM1KT (N.d.T: Un blog estadounidense sobre rol) sobre lo mismo, y jugar con el asunto en la Tercera edición básica de GURPS y un par de libros *Elige-tu-Aventura* es la mayor experiencia que he tenido con semejante tema. Este juego tiene un poco de estos elementos junto con... Algo más (¿CCGs, quizá?). ¿Es tener pegotes de mesas normal para este tipo de cosas?

Como sea, un amigo me sugirió hacer un Juego de rol de Hikikomori con muchos jugadores que jugara variados elementos de la personalidad de los introvertidos. A pesar del hecho de que me gustaron ciertas ideas que salieron de ello, estoy seguro que ese tipo de cosas ya está hecho. Quizá en otra ocasión.

De todas formas, me había convencido de no escribir nada aquí siguiendo la idea de “no planear” en la creación de un juego de rol en 24 horas, excepto que gran parte de esto ya estaba en mi cabeza, creo. Ayuda que la primera vez que me vino la idea de un juego de hikikomori hace unos seis meses. Creo que la próxima vez empezaré sin ningún concepto en mente... En cualquier caso, terminé con esto bastante rápido, aunque veo bastante espacio para trabajarlo más, con más Rasgos y Acciones, y darle nuevas formas de interactuar. Tuve un pensamiento maligno de hacer un juego similar donde juegas como un diseñador de juegos, pero ese camino se pavimenta en locura.

Ewen Cluney

<http://neko-rpg.blogspot.com/>

<http://yarukizerogames.com/>

P.S.: Sí, la fuente es intencional (N.d.T: No tengo idea qué fuente usó. Esta es Batang que es lo que más se asemejó entre las predeterminadas).

P.P.S.: Nyo.

## Última Nota del Traductor (Guishe)

La traducción de esto no fue tan difícil, y a decir verdad me sorprende no encontrar alguien que lo haya hecho antes en internet. Admiro el trabajo que fue puesto no sólo en este juego, sino también en otros proyectos que el autor hizo (como la traducción al inglés de *Maid RPG*, sus propios juegos como *Tokyo Heroes* y uno que me gusta mucho, *Thrash*, entre otros). Varios fans de lo que es el Juego de rol (siempre *under* pero siempre vivo) esperan variados juegos de los temas más intrínsecos o extrínsecos que existan, y Cluney lo ha hecho.

En lo que respecta a *Hikikomori: A Solo RPG Thing*, lo consideraría un pequeño juego digno de respeto. Es una idea original, y a pesar de lo áspero que fue el producto final, se nota el genio dentro del diamante en bruto.

Algo que no me canso de repetir es el aspecto psicológico de este juego, pues en verdad hay ocasiones en que estás enfrascándote tú en vez del personaje ficticio que propusiste. Como escritor aficionado, me interno mucho en lo que escribo, y mi personaje Amane Keiji fue sin duda algo que me metió muy dentro de sus calcetines. Personalmente, si bien tengo algo de introvertido con gente que no conozco, suelo ser alguien bastante conocido por mi excentricidad y personalidad más bien extrovertida entre mis amigos, y a la gente le sorprende que haya pasado por un periodo así (por diversas razones), y más aún, que le tenga tanta afición a estos asuntos como lo son los juegos de rol. Pero no me arrepiento, pues este tipo de experiencias son estímulos mentales muy preciados, y en cuanto a mi propia experiencia *shut-in...* bueno, necesita fuerza de voluntad para sobrellevarlo y me alegro de haberlo logrado, porque me hizo crecer como persona.

Este sería en realidad el primer documento que traduzco por completo. Esto es debido a que por mucho tiempo, si bien lo compartía con amigos, muchos no entendían debido al percance de idiomas. Me decidí traducirlo para poder compartirlo con mis amigos roleros e intercambiar experiencias.

Como dijo el autor, podría dar cierto comentario social al respecto pero no es mucho lo que puedo aportar. Lo único que diré es que este fenómeno me hace preguntarme si la vida se está volviendo cada vez más dura o nosotros cada vez menos resilientes.

Aunque suene cliché mandar dedicatorias, dedico la traducción a Ewen Cluney por haber creado este juego y a los introvertidos del mundo, quienes espero estén mejorando o, si les gusta su estilo de vida, lo disfruten. Cada quien a lo suyo.

Guishe

<http://el-guishe.deviantart.com/>