Locaciones

Imperio del Hombre

El imperio del hombre es un continente oriental. Está poblado mayoritariamente por humanos, elfos y enanos siendo las primeras minorías, y viven bajo un régimen dinástico de la familia Króivel.

- ### Puerto Marítimo Évrox

  El punto de llegada al imperio del hombre. Conecta con la capital imperial. Dicen que está plagada de tiburones.

- ### Capital Imperial Xelkov

  El nodo principal de comercio del imperio. El gobierno está situado en esta ciudad. Conecta con todos los puntos de interés del continente.

- ### Castillo de la Dinastía Króivel

  Acá reside la familia Króivel y sus asociados. Tiene cuatro pisos y un piso subterráneo secreto que contiene información sobre los rituales hemáticos.

- ### Kihitvia (ex Tosia)

  Kihitvia es un pantano poblado previamente por fungrils hasta que las fuerzas imperiales conquistaron el territorio. Ahora asentaron un pequeño pueblo. Muchos fungril escaparon pero algunos quedaron allí.

Reino Glaciar del Norte

El reino glaciar es una península extensa del continente este, ubicado al norte. Gobernado por el Rey Úshureth LXVII, su población principal son goblins, kataris y orcos.

- ### Puerto Real de Phitulian

  La mayor actividad económica de la región sucede en el puerto de Phitulian, dado que el reino es un gran exportador de pescado.

- ### Gran Biblioteca de Naranith

  Muchos la llaman la Ciudad Biblioteca, se encuentra en las alturas de la montaña nevada de Naranith. Ascender no es fácil, que se te permita la entrada menos, pero si entras con una pregunta, saldrás con una respuesta.

- ### Castillo de Úshureth

  El rey Úshureth I construyó un castillo a su medida. Lo cual significa un castillo diseñado para goblins. Para individuos no goblin, navegar este castillo sería una tarea apretada, literalmente.

- ### Yáshlian

  La ciudad más grande del reino, conecta el castillo Úsureth con el puerto. Es conocida por sus herreros expertos.

Tierras del este

Las tierras del este no tienen un gobierno generalizado. Consiste en tierras sin ocupar y poblados y ciudades autónomas, mayoritariamente poblado por Faun, Ribbit y Galapa.

- ### Ciudad Puerto de Lersema

  Es el puerto más frecuentado de las tierras del este. Un lugar que atrae comerciantes y aventureros. Docenas de barcos arriban y zarpan cada día.

- ### Draradera

  Draradera es una excavación minera iniciada por investigadores humanos. Es un pozo de gran profundidad en el que se situó una ciudad en sus paredes y su superficie. Es un gran centro de comercio dado que la excavación provee muchos recursos, y requiere mucha manutención.

- ### Gurbia

  Pueblo situado en las profundidades de los bosques del continente. Allí se encuentran muchos escolares sobre la magia y lo arcano. Están teniendo muchos problemas con serpientes gigantes que se comen a sus habitantes.

- ### Begúsea

  Un pueblo en el medio de la nada, pero que llega a todo. Un destino poco conocido, se cree que Begúsea fue bendecida hace milenios para que sus tierras no conozcan el derramamiento de sangre y vivan en próspera paz. Los personajes iniciarán a jugar en una taberna allí.

Personajes Jugables

Bellatrix [Sarduc]

Belltatrix, de la Ciudad Portuaria de Lersema, es una jovial sacerdotisa que la bendijo la diosa de las mareas tras agradecer poder haber avistado una estrella fugaz, rechazando la idea de pedir un deseo. Tiene una gran ambición por conocer el mundo más allá de las orillas que conoce y de brindar luz a aquellos que lo necesitan. Con un gran conocimiento sobre el cielo nocturno y una gran capacidad para mantenerse estable sobre cualquier superficie, nada la puede desmotivar.

Sansón [Juanchill]

Sansón, nacido en Yáshlian, es un inadaptado social, hijo de un prestigioso médico al cual mató al descubrir que experimentaba con sangre de sus pacientes a escondidas. Escapó de las autoridades del Reino Glaciar del Norte hacia las Tierras del Este y se encuentra fugitivo. Con una frecuencia baja encuentra cazarrecompensas del Imperio del Hombre, pero miedo es la menor sensación que le generan.

Cliquet [Pasta]

Cliquet es un hechicero trotamundos Ribbit, originario de Gurbia. En sus viajes encontró muchos artefactos y reliquias que algún día cree que le servirán a alguien más.

Ruminae [Nikis]

Ruminae de Tosia es una bruja Fungril enojada con el mundo. Le quitaron a su madre, sus tierras y su libertad. Nacida en el pantano de Tosia, ahora conocido como Kihitvia, aprendió sobre brujería, herbología e injusticias desde una temprana edad y no planea quedarse de brazos cruzados.

Lebanne [Luzi]

Lebanne nació en Xelkov, capital del Imperio del Hombre. Tuvo suerte de nacer elfo, a los humanos no les genera tanto miedo, pero también tuvo la suerte de nacer vampiro, lo cual si infunde miedo. Balancear un deseo fisiológico por la sangre y una vida digna dentro del imperio no es tarea fácil. Los humanos le encargaron tareas de las que siente remordimiento.

Clank sin nombre [Elo]

Este artefacto-individuo trabaja en las minas de Draradera y está fanatizado con su capataz. No tiene un nombre aún.

Personajes No Jugables

Iván Króivel, emperador

Cabecera principal del gobierno del Imperio del Hombre

Azog, domadora de tiburones

Orca del puerto real, encargada de tener la bahía limpia de tiburones

Úshureth LXVII, rey goblin

Gran Bibliotecario Augusto IV

Nereida, diosa de las mareas

Capataz

Disco Elysium no es un juego con una gran jugabilidad, en el sentido más clásico del concepto “jugabilidad”. Creo que me van a golpear por esto, pero déjenme seguir se los ruego. Es parte de la identidad memética del juego que sea un juego en el que se lea mucho, con 55 horas de diálogos, descripciones, etc. Es un poco tedioso, y no lo digo por videojugador, sino por lector: leo todo el día, sentarme a leer por una hora más no me entusiasma mucho, pues todo lo demás son tiradas de dados y porcentajes que desbloquean -adivinen- más diálogo y más texto que avanza la trama. Siempre es relativamente útil porque te da experiencia y con esa experiencia avanzas la trama y subís de nivel, lo que te permite darle puntos a habilidades que son mejores para -no me lo van a creer- desbloquear más diálogo e información.

En Disco Elysium el protagonista es un esbozo que uno termina de componer como cuadro. Agarro el Fallout New Vegas, empiezo una nueva partida y, si, el protagonista era un mensajero y lo que vos quieras, pero yo luego decido si es asiático o negro, si es mujer o varón, si tiene barba o es pelado, etc. Pero sobre todo, yo decido si es un manitas que parte las rodillas de una patada o si es un carismático hombre de la noche, y a efectos prácticos no tiene biografía más que el tiro que le pegan en la cara. Harrier DuBois no tanto. Tiene amnesia, sí, pero uno puede empezar eligiendo distribuciones de este como detective -si ignora los derechos humanos o si es más un sabueso reflexivo, ya saben- y si no uno mientras va jugando va definiendo qué Harrier DuBois tiene a mano poniéndole puntos a las “habilidades”. Además, que cosas como: que era un alcohólico, que no supera su previa relación, que fue profesor de educación física antes de detective y que fue un buen detective hasta que la combinación de los previos factores lo hizo dejar de serlo.

Las “habilidades” de Disco Elysium son aspectos subjetivos de DuBois. Cuatro categorías -intelectuales -como cálculo visual que refiere a cómo el detective capta la unión de los detalles de un ambiente, o enciclopedia que consiste en saber cosas-, psíquicas -como voluntad que refiere a la capacidad mental y moral del detective de lidiar con las circunstancias o autoridad que le permite ordenar a la gente a hacer lo que el quiera-, físicas -resistencia al dolor es evidente, instrumento físico refiere a su fuerza física-, y motrices -como coordinación mano-ojo que refiere a operaciones complejas como disparar un rifle de francotirador o interfaz, que señala que tanto se entiende con la tecnología-. Uno va poniendo puntos y con esos puntos ciertas tiradas de dados se hacen más factibles y prestan más información del mundo y te dan más experiencia. ¿Queres preguntarle al fumador si es homosexual? Puntos a compostura. ¿Queres abrir una puerta pesada? Instrumento físico. Y así.

Yo como quería jugar al detective le metí todo a lógica, cálculo visual, percepción, empatía y a las cosas que me pidiera la trama para avanzar porque soy la persona más aburrida que conoció el siglo XXI. Pero sí, por ejemplo, queres un Harrier DuBois poético y melancólico, mandale todo a drama, savoir faire, y escalofríos como hizo Jacob Geller. Y si queres rollear ser Vic Mackey de The Shield pero aún más racista mandale a autoridad, instrumento físico, velocidad de reacción. . . Y luego están las tramas políticas. Porque el otro chiste de Disco Elysium es que es el juego marxista. La pregunta de este artículo es, parafraseando a Guerra Civil, ¿qué tipo de marxista?