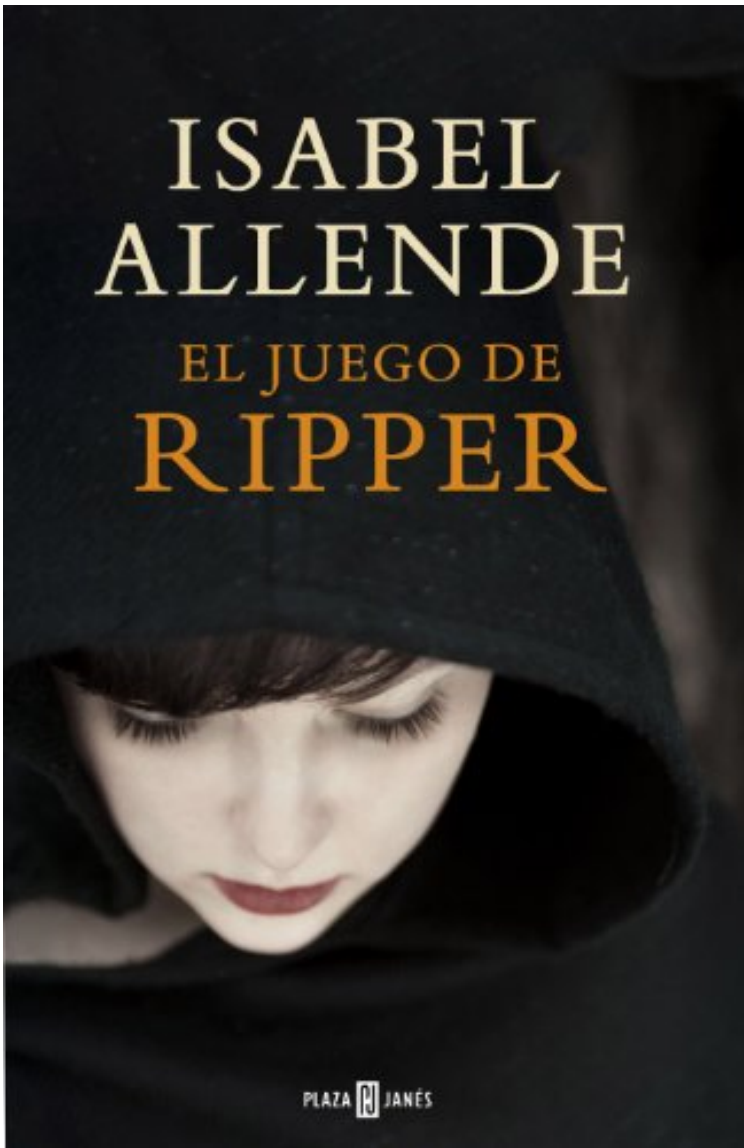


(Download pdf) File size: 75.Mb

El juego de Ripper



Par Isabel Allende
ebooks / Download PDF / *ePub /
DOC / audiobook

Dtails sur le produit Rang parmi les
ventes : #59572 dans eBooksPubli le:
2014-01-03Sorti le: 2014-01-
03Format: Ebook Kindle

(Download pdf) El juego de Ripper

Par Isabel Allende : El juego de Ripper
before purchasing it in order to gage
whether or not it would be worth my time,
and all praised El juego de Ripper:

Download

Read Online

Description :

Prsentation de l'diteurTal como predijo la astrloga ms reputada de San Francisco, una oleada de crmenes comienza a sacudir la ciudad. En la investigacin sobre los asesinatos, el inspector Bob Martn recibir la ayuda inesperada de un grupo de internautas especializados en juegos de rol, Ripper. "Mi madre todava est viva, pero la matarn el Viernes Santo a medianoche", le advirti Amanda Martn al inspector jefe y ste no lo puso en duda, porque la chica haba dado pruebas de saber ms que l y todos sus colegas del Departamento de Homicidios. La mujer estaba cautiva en algn punto de los dieciocho mil kilmetros cuadrados de la baha de San Francisco, tenan pocas horas para encontrarla con vida y l no saba por dnde empezar a buscarla. La crtica ha dicho...Los fieles seguidores de la literatura de Isabel Allende no se sentirn defraudados con El

juego de Ripper y los amantes del gnero negro descubrim a una escritora que juguetea en ese territorio. Aurora Intxausti, Cultura, El Pas. Extrat. Mi madre todava est viva, pero la matarn el Viernes Santo a medianoche, le adverti Amanda Martn al inspector jefe y ste no lo puso en duda, porque la chica haba dado pruebas de saber ms que l y todos sus colegas del Departamento de Homicidios. La mujer estaba cautiva en algn punto de los dieciocho mil kil- metros cuadrados de la baha de San Francisco, tenan pocas horas para encontrarla con vida y l no saba por dnde empezar a buscarla. Los chicos llamaron al primer asesinato el crimen del bate fuera de lugar, para no humillar a la vctima con una denominacin ms explcita. Eran cinco adolescentes y un caballero de cierta edad que se juntaban mediante sus computadoras para participar en Ripper, un juego de rol. En la maana del 13 de octubre de 2011, a las ocho y cuarto, los alumnos de cuarto de primaria de la escuela pblica Golden Hills, de San Francisco, entraron al gimnasio trotando al ritmo de los pitidos del entrenador, que los animaba desde la puerta. El gimnasio, amplio, moderno y bien equipado, construido gracias a la generosidad de un ex alumno, que haba amasado una fortuna durante la burbuja inmobiliaria antes de que estallara, tambin se usaba para las ceremonias de graduacin y espectculos de msica y teatro. La fila de nios deba dar dos vueltas completas a la cancha de baloncesto como calentamiento, pero se detuvo en el centro ante el inesperado hallazgo de una persona que yaca doblada sobre un potro de gimnasia con los pantalones enrollados en los tobillos, el trasero al aire y la empuadura de un bate de bisbol ensartada en el recto. Los nios rodearon el cuerpo, asombrados, hasta que uno de nueve aos, ms atrevido que los dems, se agach para pasar el dedo ndice por una mancha oscura en el piso y determin que si no era chocolate, deba ser sangre seca, mientras otro nio recoga un cartucho de bala y se lo echaba al bolsillo para canjearlo en el recreo por un cmic pornogrfico y una mocosa filmaba el cadver con su mvil. El entrenador, que segua tocando el silbato con cada exhalacin, se aproxim a saltitos al grupo compacto de alumnos y al ver aquel espectculo, que no tena la apariencia de ser una broma, sufr un crisis de nervios. El alboroto de los alumnos atrajo a otros maestros, que los sacaron a gritos y empujones del gimnasio, se llevaron a la rastra al entrenador, le arrancaron el bate de bisbol al cadver y lo tendieron en el piso, entonces comprobaron que tena un hueco ensangrentado en la mitad de la frente. Lo taparon con un par de sudaderas y luego cerraron la puerta a la espera de la polica, que lleg en escasos diecinueve minutos; para entonces la escena del crimen estaba tan contaminada que era imposible determinar con precisin qu diablos haba ocurrido. Poco ms tarde, en su primera conferencia de prensa, el inspector jefe Bob Martn explic que la vctima haba sido identificada. Se trataba de Ed Staton, de cuarenta y nueve aos, guardia de seguridad de la escuela. Qu hay del bate de bisbol?, pre gunt a gritos un periodista inquisitivo y el inspector, molesto al saber que se haba filtrado aquel detalle denigrante para Ed Staton y comprometedor para el establecimiento educacional, respondi que eso sera determinado por la autopsia. Existe algn sospechoso? El guardia era gay? Bob Martn no hizo caso del bombardeo de preguntas y dio por concluida la conferencia, pero asegur que el Departamento de Homicidios informara a la prensa a medida que se fueran aclarando los hechos en la investigacin, que haba comenzado de inmediato y estaba a su cargo. En la tarde del da anterior, un grupo de estudiantes del ltimo curso haba estado en el gimnasio ensayando una comedia musical de ultratumba para Halloween, algo sobre zombis y rock nroll, pero no se enteraron de lo ocurrido hasta el da siguiente. A la hora en que segn los clculos de la polica se cometi el crimen, alrededor de la medianoche, no quedaba nadie dentro de la escuela, slo haba tres miembros de la banda de rock en el estacionamiento, cargando en una furgoneta sus instrumentos musicales. Fueron los ltimos que vieron a Ed Staton con vida; atestiguaron que el guardia los salud con la mano y se alej en un auto pequeo alrededor de las doce y media. Se encontraban a cierta distancia de Staton y el estacionamiento no estaba iluminado, pero estaban seguros de haber reconocido el uniforme bajo el resplandor de la luna, aunque no pudieron ponerse de acuerdo sobre el color o la marca del vehculo en que se fue. Tampoco pudieron decir si haba otra persona en el interior, pero la polica dedujo que el automvil no perteneca a la vctima, porque su todoterreno gris perla estaba a pocos metros de la furgoneta de los msicos. Los expertos barajaron la teora de que Staton se fue con alguien que lo esperaba y despus volvi a la escuela a buscar su coche. En un segundo encuentro con la prensa el jefe de Homicidios aclar que el turno del guardia terminaba a las seis de la maana y que se desconoca el motivo por el cual sali de la escuela esa noche y luego regres al edificio, donde lo acechaba la muerte. Su hija Amanda, que vio la entrevista por televisin, lo llam por telefono para corregirlo: no fue la muerte sino el asesino quien acechaba a Ed Staton. Ese primer asesinato impuls a los jugadores de Ripper hacia lo que habra de convertirse en una peligrosa obsesin. Los cinco adolescentes se plantearon las mismas preguntas que la polica: dnde fue el guardia en el breve tiempo transcurrido entre que fue visto por los msicos y la hora en que se calculaba que muri? Cmo regres? Por qu el guardia no se defendi antes de que le dieran el balazo en la frente? Qu significaba el bate en aquel ntimo

orificio? Tal vez Ed Staton mereciera su fin, pero la moraleja no les interesaba a los chiquillos, que se cean estrictamente a los hechos. Hasta entonces el juego de rol se haba limitado a crmenes ficticios en el siglo xix, en un Londres siempre envuelto en densa bruma, donde los personajes se enfrentaban bien a malhechores armados con hacha o picahielos, bien a otros clsicos perturbadores de la paz ciudadana, pero adquiri un tinte ms realista cuando los participantes aceptaron la proposicin de Amanda Martn de investigar lo que estaba ocurriendo en San Francisco, tambin envuelto en niebla. La clebre astrloga Celeste Roko haba pronosticado un bao de sangre en la ciudad y Amanda Martn decidi utilizar esa oportunidad nica para poner a prueba el arte de la adivinacin. Con ese fin logr el concurso de los jugadores de Ripper y de su mejor amigo, Blake Jackson, quien casualmente era tambin su abuelo, sin sospechar que la diversin se tornara violenta y su madre, Indiana Jackson, sera una de las vctimas. Los de Ripper eran un selecto grupo de frikis repartidos por el mundo, que se comunicaban por internet para atrapar y destruir al misterioso Jack el Destripador, superando obstculos y venciendo a los enemigos que surgan en el camino. Como maestra del juego, Amanda planeaba cada aventura en funcin de las habilidades y limitaciones de los personajes, creados por cada jugador como su lter ego. Un chico en Nueva Zelanda, parapljico a raz de un accidente y condenado a una silla de ruedas, pero con la mente libre para vagar por mundos fantsticos y vivir tanto en el pasado como en el futuro, adopt el papel de Esmeralda, una gitana astuta y curiosa. Un adolescente de New Jersey, solitario y tmido, que viva con su madre y en los ltimos dos aos slo haba salido de su pieza para ir al excusado, era sir Edmond Paddington, coronel ingls retirado, machista y petulante, muy til en el juego por ser experto en armas y estrategias militares. En Montreal estaba una joven de diecinueve aos, cuya corta vida haba transcurrido en clnicas para trastornos de la alimentacin, que invent el personaje de Abatha, una psiquica capaz de leer el pensamiento, inducir recuerdos, y comunicarse con fantasmas. Un hurfano afroamericano de trece aos, con un coeficiente intelectual de 156, becado en una academia para nios superdotados de Reno, escogi ser Sherlock Holmes, porque deducir y sacar conclusiones se le daba sin esfuerzo. Amanda careca de personaje propio. A ella le tocaba dirigir y asegurar que se respetaran las normas, pero en el asunto del bao de sangre se permiti hacer leves cambios. Por ejemplo, traslad la accin, que tradicionalmente se situaba en Londres en 1888, a San Francisco en 2012. Adems, violando el reglamento, se asign un esbirro llamado Kabel, un jorobado de pocas luces, pero obediente y leal, encargado de ejecutar sus rdenes por disparatadas que fuesen. A su abuelo no se le escap que el nombre del esbirro era un anagrama de Blake. A los sesenta y cuatro aos, Blake Jackson estaba muy mayor para juegos de chiquillos, pero participaba en Ripper para compartir con su nieta algo ms que pelculas de terror, partidas de ajedrez y los problemas de lgica con que se desafiaban mutuamente y que l ganaba a veces, previa consulta con un par de amigos suyos, profesores de filosofa y matemticas de la Universidad de California en Berkeley. *Revue de presse* Una historia con los elementos bsicos del 'thriller', pero aderezada con los ingredientes propios de la narrativa de Isabel Allende: amor, humor, espiritualidad y un toque de pasin. *ABC* (Madrid, Espaa) Su nueva obra es una novela negra, con asesinatos y pesquisas y, al tiempo, no renuncia a ninguno de los atributos familiares para sus lectores. *La Vanguardia* (Barcelona, Espaa) Una novela que mantiene el suspense a cada pgina y que aborda temas como la ecologa, el racismo y la marginacin. *Yo Dona* (El Mundo, Espaa) La accin se sita en San Francisco (ciudad en la que vive la propia Isabel desde hace 25 aos) y tiene los asesinatos y la intriga tpicos del gnero, pero es la vez una novela muy de Isabel, y de su estilo. *Mía* (Espaa) El Juego de Ripper, la primera novela policial de la escritora superventas, le hace un guio al gnero de suspenso, muy en boga entre el pblico juvenil. Pero, a pesar de esta innovacin, el universo de su narrativa y sus personajes caractersticos siguen presentes. *El Mercurio Artes y Letras* (Santiago, Chile)