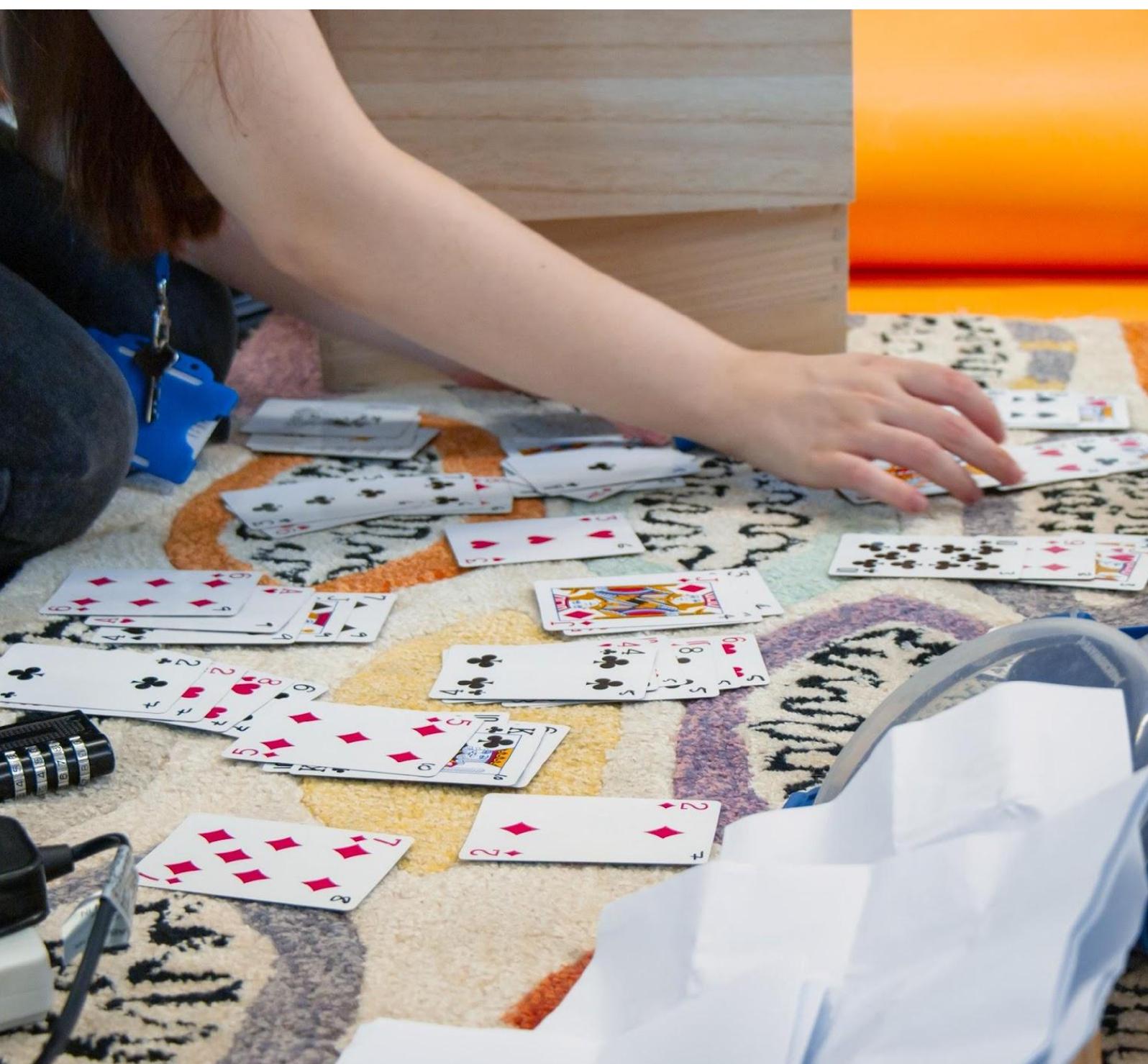


# Victor's Story

## GUÍA DE ESCAPE ROOM

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



## Introducción

Victor's Story es una de las 10 salas de escape creadas por el proyecto Erasmus+ de la UE, Escape Racism, para poner de manifiesto y combatir los prejuicios sociales y raciales en todo el mundo. Como en cualquier juego de escape room, el objetivo de Victor's Story es escapar de una habitación cerrada en el menor tiempo posible. Para lograrlo, los jugadores deben resolver una serie de pistas y rompecabezas que les indiquen la solución del juego.

Mientras juegan a Victor's Story, se espera que los jugadores disfruten de la sala de escape y se informen mejor sobre la vida de las personas que están presas de la esclavitud moderna y, en particular, del trabajo forzado. Estos delitos son sistémicos en todo el mundo. Según un informe de la Organización Internacional del Trabajo y la Fundación Walk Free, aproximadamente 40,3 millones de personas fueron víctimas de la esclavitud moderna en 2016. De ellos, 24,9 millones de personas, casi toda la población de Australia, fueron víctimas del trabajo forzoso y se les obligó a trabajar en funciones a menudo físicamente extenuantes a cambio de una escasa o nula recompensa a través de amenazas y coacciones por parte de individuos, bandas criminales e incluso autoridades estatales que se benefician de la actividad. Desgraciadamente, es un hecho triste que al menos una parte de los alimentos y la ropa que cada uno de nosotros compra haya sido creada mediante trabajo forzoso en algún punto de la cadena de producción, lo que significa que nosotros también, como ciudadanos particulares, nos beneficiamos de estas actividades ilegales, aunque sea indirectamente.

## Narrativa

Víctor es licenciado en ingeniería. Hasta hace unos años, tenía un puesto bien remunerado en una empresa manufacturera, lo que le permitía disfrutar de un nivel de vida decente con su esposa Katerine y su hijo Artem. Pero esto cambió cuando Víctor perdió su trabajo.

Durante los meses siguientes, Víctor luchó por encontrar trabajo y pidió una serie de préstamos para ayudar a cubrir el coste de la vida. Durante este tiempo, también conoció y se hizo amigo de John. John le hablaba constantemente a Víctor de lo buena que era la vida en el oeste, afirmando que sería fácil para un hombre con las habilidades de Víctor encontrar trabajo. Un día, John mencionó que su amigo Gary, propietario de una pequeña empresa de ingeniería en el Reino Unido, estaba dispuesto a dar trabajo a Víctor. Víctor le explicó a John que no podía dejar atrás a Katerine y Artem, ni tampoco podía permitirse el coste de los vuelos y el alojamiento. Al día siguiente, John llamó a Víctor y le dijo que Gary se había ofrecido a arreglar los trámites de Víctor y a dejarle vivir en una de sus propiedades; una vez que se recuperara, Katerine y Artem podrían reunirse con Víctor en el Reino Unido. John incluso se ofreció a pagar el coste de los vuelos de Víctor. Víctor rechazó inicialmente la oferta, pero después de hablar largo y tendido con Katerine, decidió que era una oportunidad demasiado buena para dejarla pasar. Llamó a John y aceptó su oferta.

Unos días antes de su partida, John llamó con los billetes de Víctor y los detalles de su vuelo a Londres. Le dijo a Víctor que todo estaba arreglado con Gary, que se reuniría con él cuando su avión aterrizara y lo llevaría a su alojamiento. Víctor pasó los siguientes días preparándose para dejar su casa y emprender una nueva vida, sabiendo que no vería a su familia durante algún tiempo.

Gary se reunió con Víctor en el aeropuerto y, cogiendo su maleta y sus documentos, le acompañó hasta una furgoneta de la que se bajó un hombre que le indicó que ocupara el asiento del copiloto antes de subirse él. Gary se sentó en el asiento del conductor y comenzó a conducir en silencio durante unos 45 minutos antes de detenerse frente a una tienda. El hombre sin nombre se bajó y sacó a Víctor de la furgoneta antes de empujarlo por una puerta lateral, subir un tramo de escaleras y lanzarlo por una puerta a una habitación llena de colchones de aspecto sucio y basura. Gary entró y mirando a Víctor a los ojos le dijo: "ahora trabajas para mí hasta que hayas pagado lo que le debes a John", "sabemos dónde está tu familia y si intentas huir, los mataremos". Los dos salieron de la habitación cerrando la puerta tras ellos. Un tiempo después, la puerta se abrió y entró un grupo de hombres de aspecto desaliñado, que se desplomaron uno a uno sobre los colchones sin decir una palabra.

Al día siguiente, Víctor y el resto de los hombres fueron despertados temprano y metidos por las escaleras en la parte trasera de una furgoneta. La furgoneta condujo durante algún tiempo antes de detenerse. Las puertas se abrieron y les hicieron señas para que salieran, "coged una pala y empezad a trabajar, y acordaos de mantener la boca cerrada o acabará mal para vosotros", les dijeron. Víctor cogió una pala y empezó a cavar.

Víctor se ha convertido en una víctima de la esclavitud moderna, y nuestro trabajo como jugadores es descubrir información sobre la vida de Víctor durante este tiempo. ¿Consiguió Víctor escapar, y si es así, cómo? Sólo descubriendo pistas, completando rompecabezas y descubriendo artefactos podrán nuestros jugadores averiguarlo. La clave será el diario de Víctor, que ayuda a explicar su vida como esclavo moderno, y también proporciona algunas pistas e incluso la eventual clave para su liberación.

## Materiales requeridos

Para crear el escenario y las pruebas de Victor's Story, necesitarás una habitación de tamaño decente, o espacio para delimitar una, y una serie de materiales que se enumeran a continuación. También puedes aumentar la inmersión del jugador decorando la habitación con materiales como viejos envoltorios de comida, envases, botellas de bebida, latas y periódicos viejos. Estos últimos también pueden servir de pistas falsa para los jugadores y ayudar a ocultar las pruebas a plena vista.

- ❖ Páginas del diario de Víctor (incluidas en el kit)
- ❖ 3 alfombrillas de espuma para acampar
- ❖ 3 x Mantas
- ❖ 1 x Jarrón
- ❖ 20 x Alfileres
- ❖ 1 x Rompecabezas (200 piezas)
- ❖ 1 x Hoja pequeña de madera contrachapada
- ❖ 1 x 10cm (L) 2cm (W) x 2cm (H) de madera
- ❖ 1 paquete de tachuelas azules
- ❖ 3 x Cajas de Combinación
- ❖ 1 x Caja de cerradura con llave
- ❖ 1 x Caja de rompecabezas con instrucciones de apertura
- ❖ 1 x Destornillador de estrella
- ❖ 1 x Grabadora
- ❖ 1 x Cinta (con música)
- ❖ 4 pilas (para la grabadora)
- ❖ 1 x Cuerda (1m o 3 pies de longitud)
- ❖ 1 x Imán pequeño (debe encajar en el cuello del jarrón)
- ❖ 1 x Lámpara de mesa (con un cable corto)
- ❖ 1 x Bombilla negra (para encajar en la lámpara)
- ❖ 1 x Marcador de luz negro
- ❖ 1 x Cable de extensión
- ❖ 2 x Tornillos de madera de 4mm con cruceta
- ❖ 1 x Paquete de cartas estándar
- ❖ 1 x Enchufe
- ❖ 1 x Tubo de Superglue
- ❖ 1 x Llave
- ❖ Pastillas efervescentes de zumo de limón/naranja o sabor a naranja

Las cajas de combinaciones y rompecabezas pueden sustituirse por cajas estándar de madera o cartón con agujeros en los que se pueda introducir una cerradura de combinación para cerrar la caja. También se pueden incluir los siguientes materiales para que sirvan de pistas falsas, aunque se pueden sustituir por otros objetos si se desea:

- ❖ 1 x Linterna
- ❖ 1 x Teléfono móvil antiguo
- ❖ 3 x Cuadros de números
- ❖ Surtido de tapetes o alfombras viejas
- ❖ Surtido de envoltorios de comida usados
- ❖ Surtido de envases de comida usados
- ❖ Surtido de latas de refresco usadas
- ❖ Surtido de botellas de refresco usadas
- ❖ Surtido de Periódicos o Revistas Viejas

## Preparación

Algunos de los materiales de la sala de escape requieren una preparación antes de ser utilizados. En algunos casos, esto puede requerir algunas habilidades básicas de "bricolaje" (DIY). Por favor, busque ayuda si no se siente cómodo haciendo esto.

- ❖ Imprime las páginas del diario que se incluyen en el kit de escape room.
- ❖ Coge una de las alfombras de espuma de camping y márcala con la letra "V". Marca las demás colchonetas con letras al azar. Esto indica que han pertenecido a alguien.
- ❖ Construye el rompecabezas y dale la vuelta para que la cara en blanco quede hacia arriba. Puede ser útil utilizar una cartulina o una hoja de madera contrachapada para ayudar en esta tarea; si lo haces, deja la cartulina o la madera contrachapada en la sala de escape para que los jugadores puedan utilizar el mismo método para dar la vuelta al rompecabezas. Escribe la combinación de la caja de seguridad 1 en el lado en blanco del rompecabezas utilizando una letra grande, déle la vuelta al rompecabezas y retire algunas de las piezas con escritura en el reverso. Cuando crees la habitación, coloca algunas de ellas, de modo que la escritura sea visible en una superficie plana junto al rompecabezas.
- ❖ Coge el trozo de madera de 2 x 2 cm y corta 4 secciones a intervalos de 2,5 cm. De este modo, obtendrás 4 almohadillas de madera que podrás pegar en las esquinas del interior de la caja de cerradura 1. Ahora corta un trozo de madera contrachapada del tamaño adecuado para que encaje lo más posible en la base de la caja de cerradura 1, asegurándote de que se asienta sobre las almohadillas que has creado. Cerca de uno de los bordes más largos, perfora 2 agujeros de 3,5 mm en el contrachapado y atornille

2 tornillos de 4 mm en ellos. Estos actuarán como un asa rudimentaria que ayudará a retirar el falso fondo que has creado.

- ❖ Retira la "lengüeta de protección de la grabación" de la cinta musical. Corta o rasga un trozo de papel para rellenar el agujero resultante. Escribe la combinación de la caja de seguridad 2 en el papel, arruga el papel e introdúcelo en el agujero. Con un rotulador, dibuja una "X" o un punto junto al agujero para destacarlo ante los jugadores.
- ❖ Abre la baraja de cartas y selecciona 4 cartas del mazo al azar. Escribe un número de la combinación de la caja de seguridad 4 en cada una de ellas. Anota las cartas y los números escritos en ellas; por ejemplo, si la combinación de la caja de seguridad 4 fuera 7524, podrías escribir "7 = 5 de tréboles, 5 = 3 de diamantes, 2 = Reina de picas, 4 = 9 de corazones". Ahora escribe números al azar en cada una de las 48 cartas restantes y baraja el mazo antes de volver a meterlo en el embalaje.
- ❖ Tome una hoja de papel y, por orden de la combinación, escriba o dibuje los nombres de las cartas en las que aparece la combinación. Utilizando el ejemplo anterior (7524), nos quedaría un papel con la leyenda "5 ♣, 3 ♦, Q ♠, 9 ♥".

## Creando la habitación

El lugar que utilice para la sala de escape de Victor's Story debe ser lo suficientemente grande como para contener todos los materiales necesarios para el juego, además de aproximadamente 2-4 jugadores. Sin embargo, no debe ser tan grande como para que los objetos y los materiales queden repartidos por una amplia zona. Si tiene acceso a un espacio más grande, deberá marcar los límites de la sala de escape con cinta adhesiva de peligro. Si crea una sala de esta manera, asegúrese de que los jugadores sean conscientes de que no deben salirse de los límites mientras juegan y, si quiere ser especialmente duro, impóngales una penalización de tiempo por hacerlo. Para crear la sala, realiza los siguientes pasos:

- ❖ Coge la esterilla de camping de espuma que has marcado con una "V" y enróllala, colocando dentro las páginas del diario 1 (lunes 7 de enero) y 2 (miércoles 9 de enero). Ata la esterilla de acampada para asegurarte de que no se desenrolla y deja al descubierto las páginas del diario durante la partida, a menos que un jugador la examine.
- ❖ Dentro del falso fondo del casillero 1, coloca los naipes y el imán. Si el falso fondo está suelto, coloca blu-tack en las almohadillas de madera y empuja el falso fondo hacia abajo. Retire los 2 tornillos.
- ❖ Coloca las páginas del diario 3 (jueves 10 de enero) y 9 (sábado 25 de julio), el destornillador y las pilas en la caja de seguridad 1, encima del falso fondo, y ciérrala.
- ❖ Abre la ranura para las pilas de la grabadora y coloca el cordel en su interior. Dale la vuelta a la grabadora y coloca la cinta en su interior.

- ❖ Coloca la página 5 del diario (martes 12 de febrero), la bombilla de luz negra y el cable alargador en la caja de seguridad 2 y ciérrala.
- ❖ Coloca la lámpara cerca de una toma de corriente, asegurándote de que se pueda enchufar y encender.
- ❖ Tomando las instrucciones para abrir la caja de rompecabezas, transcríbelas en una superficie, o idealmente en varias superficies separadas repartidas por la habitación. Las superficies pueden ser paredes, suelos o incluso tableros de mesa. Si prefieres no hacerlo, simplemente transcribe las instrucciones en un papel y pégalas en las paredes. Las superficies deben estar más alejadas del enchufe de lo que el cable de las lámparas permita alcanzar.
- ❖ Coloca las páginas 6 (miércoles 17 de abril) y 7 (jueves 18 de abril) de la agenda y los tornillos de 2 x 4 mm en la caja de rompecabezas y ciérrala.
- ❖ Coloca la página 8 del diario (jueves 13 de junio) y el código de naipes que has creado en la caja de bloqueo 3.
- ❖ Coloca la llave de la caja de bloqueo 3 y unas 20 horquillas en el jarrón. Llena el jarrón con una mezcla débil de limón y naranja.
- ❖ Coloque la página 4 del diario (viernes 11 de enero) y la llave solitaria en la caja de seguridad 4.
- ❖ Coloque el rompecabezas y las piezas retiradas en una superficie plana.
- ❖ Distribuya todos los materiales (cajas de cerraduras, caja de rompecabezas, colchonetas de camping, mantas, etc.), las pistas falsas y la vestimenta por la habitación de forma aparentemente aleatoria. Intenta esconder las cajas de cerraduras en lugares que no sean obvios, cubriéndolas con alfombras viejas, periódicos, esterillas de camping, mantas, etc. Una vez hecho esto, y si estás satisfecho con la distribución, toma una fotografía para usarla como referencia cuando vuelvas a montar la sala para un nuevo grupo de jugadores.

## Imágenes de ejemplo de montaje

Las siguientes imágenes muestran cómo montamos la sala de escape para una serie de sesiones de prueba. Como puede ver, a excepción de la lámpara, que debe estar cerca de un enchufe, y de las instrucciones para abrir la caja de candado 3, que deben estar al alcance del cable de la lámpara y del alargador, no hay ubicaciones definidas para los objetos dentro de la habitación, aparte de las descritas en la sección "Creación de la habitación". Utiliza tu propio criterio a la hora de diseñar la habitación y trata de ocultar las cajas de candados, etc., siempre que sea posible.



## Objetivos de juego y conexiones entre pruebas

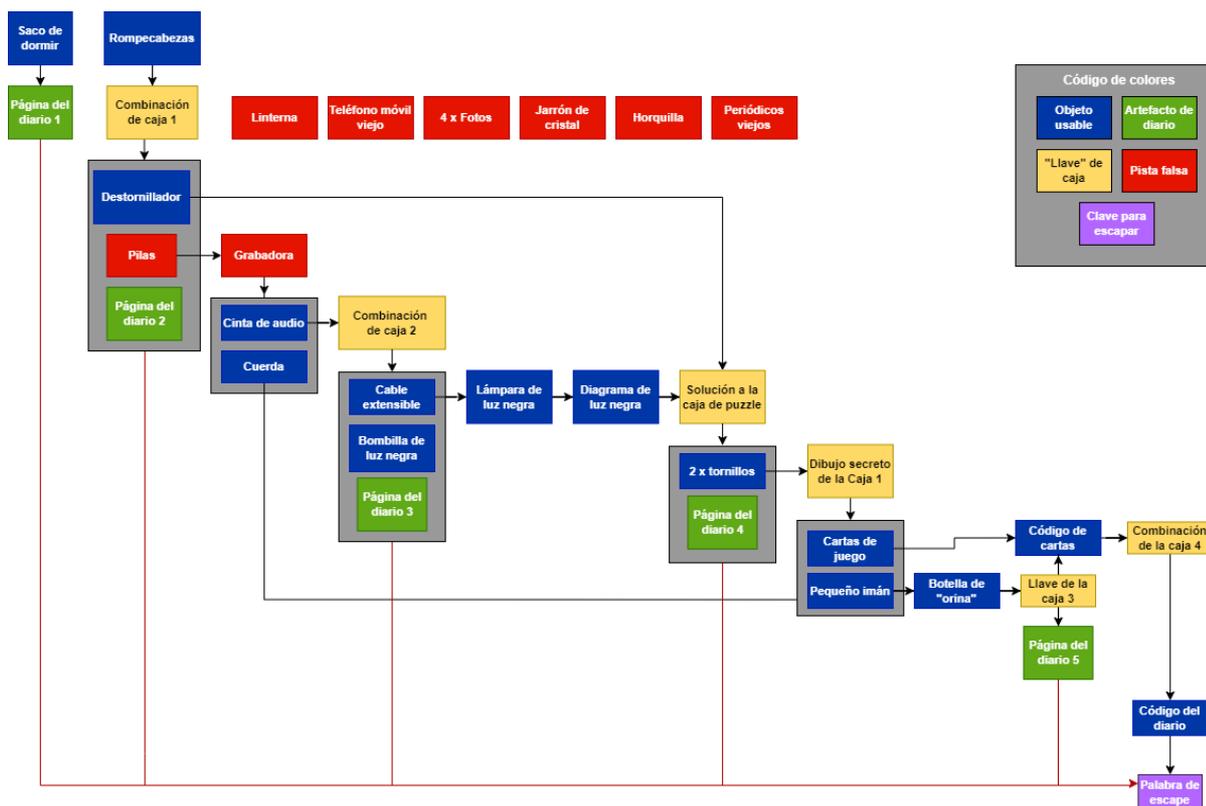
El juego debe desarrollarse de forma relativamente estructurada. Sin embargo, no importa el orden en que los jugadores descubran las pistas y los indicios, ya que tendrán que completar cada uno de los rompecabezas para encontrar y descifrar las palabras clave necesarias para completar la sala. El juego tiene la siguiente estructura:

- ❖ Al examinar las colchonetas de espuma para acampar, deberían aparecer las páginas 1 y 2 del diario.
- ❖ Completando el rompecabezas y mirando el reverso se obtendrá la combinación de la caja de seguridad 1.

- ❖ Al abrir la caja de seguridad 1 se obtendrá el destornillador, algunas pilas y las páginas 3 y 9 del diario.
- ❖ Mirando la cinta, que está en la grabadora, debería revelar el papel con la combinación de la caja de seguridad 2.
- ❖ Al examinar la ranura de la batería de la grabadora, debería aparecer un trozo de cuerda. Los jugadores son guiados a esto por el descubrimiento de las baterías dentro de la caja de seguridad 1.
- ❖ Dentro de la caja de seguridad 2, los jugadores encontrarán una bombilla de luz negra, un cable de extensión y la página 5 del diario.
- ❖ Utilizando la bombilla negra y el cable de extensión con la lámpara, los jugadores deberían ser capaces de buscar en la habitación los diagramas que les muestran cómo abrir la Caja de Rompecabezas.
- ❖ La caja de rompecabezas contiene 2 tornillos, que se pueden utilizar para abrir el compartimento secreto de la caja de seguridad 1, además de las páginas del diario 6 y 7.
- ❖ Dentro del compartimento secreto de la Caja de Bloqueo 1 hay una baraja de cartas y un imán.
- ❖ El imán puede atarse a la cuerda y usarse para recoger la llave que está escondida dentro del jarrón lleno de cordial de limón o naranja.
- ❖ La llave se puede utilizar para abrir la caja de seguridad 3, dentro de la cual se encuentra la página 8 del diario y una clave asociada a la baraja de cartas.
- ❖ Usando la clave con los naipes se revelará la combinación para abrir la caja de seguridad 4.
- ❖ Dentro de la caja de seguridad 4 los jugadores encontrarán la página 4 del diario y la llave para salir de la habitación.
- ❖ El jugador debe utilizar los códigos escritos en la página 9 del diario para descifrar 2 palabras "Trabajos forzados". El primer número de cada código de 3 dígitos se refiere a la fecha de la entrada del diario, es decir, el 10 se refiere a la página titulada "Jueves 10 de enero". El segundo número se refiere a la línea, es decir, el 12 se refiere a la duodécima línea de texto desde la parte superior. El tercer y último número se refiere a la letra de esa línea, incluidos los espacios, es decir, el 11 se refiere a la "F".

## Diagrama de flujo del juego

El siguiente diagrama de flujo muestra cómo los elementos de la Historia de Víctor se conectan entre sí y pueden ser utilizados para escapar de la habitación.



## Cómo ganar

Para completar el juego, los jugadores deben encontrar primero cada una de las páginas del diario. La última página contiene una llave que indica la salida de la habitación. Sin embargo, los jugadores no podrán salir hasta que hayan descifrado las dos palabras clave que aparecen en la página 9 del diario. Una vez que los jugadores las hayan descifrado, el juego termina. Si el temporizador de 45 minutos se agota y los jugadores aún no han completado el juego, deténgalos diciéndoles que el tiempo se ha acabado.

## Facilitación

Mientras juegan, es importante que los jugadores se diviertan. No pasa nada si se atascan en una prueba, siempre que se diviertan intentando resolverlo. Sin embargo, si los jugadores se aburren, el animador debe intervenir para ayudarles.

En función de la edad de los jugadores y de sus habilidades, las pistas pueden proporcionarse verbalmente, haciendo preguntas al estilo de un compañero, como "qué es eso que hay en la botella", o escribiendo una nota que guíe a los jugadores y lanzándola a la sala para que la encuentren. Cuando des pistas, intenta que no sean demasiado obvias. Lo más importante

de todo es que no resuelvas tú mismo ninguna parte de las pruebas, ya que esto le quitará a los jugadores la sensación de poder actuar.

**Nota importante:** Algunas salas de escape están diseñadas de tal manera que es fundamental ganar el juego y salir de la sala, ya que esto revelará un hecho importante destacado en la fase de información. En casos como éste, asegúrese de que el grupo no se quedará sin tiempo.

Si este no es el caso, y el grupo ha descubierto suficientes elementos sobre el tema de las salas de escape, no será necesario que ganen el juego, así que no facilite en exceso la experiencia de la sala de escape.

## Dinámica del juego

En esta sección, discutiremos el proceso de ejecución de Victor's Story, incluyendo cómo debe presentar la sala a sus jugadores, cómo se descubren y conectan las pistas dentro de la sala, cómo se "gana" el juego y, finalmente, cómo puede informar a sus jugadores. Este último proceso es extremadamente importante dentro de Victor's Story, ya que le permitirá proporcionar un contexto más amplio a la esclavitud moderna y destacar otras áreas del tema que no están necesariamente cubiertas por el contenido de la sala de escape.

## Jugando con muchas personas

Si desea jugar a la sala de escape con un grupo más numeroso, tiene algunas opciones. Puede decidir utilizar un estilo de juego similar al del popular programa de televisión británico "El laberinto de cristal", en el que algunos jugadores entran en la habitación y el resto del grupo observa desde fuera. Los jugadores que observan pueden gritar cosas a los jugadores que están dentro de la sala, destacando cosas o haciéndoles preguntas. Los jugadores dentro de la sala también pueden interactuar con los observadores, contándoles lo que han encontrado y pidiéndoles consejo.

Otra opción es utilizar un formato de equipo, en el que algunos jugadores empiezan dentro de la sala y otros observan desde fuera. Sin embargo, los jugadores que comienzan el juego en la sala pueden cambiarse por los que observan después de un periodo de tiempo determinado, quizás cinco o diez minutos.

Una última opción para jugar el juego con grupos grandes podría ser utilizar uno o varios jugadores observadores para interrumpir el juego. Estos jugadores deben ser seleccionados antes de que comience el juego y luego informados sobre la mejor manera de interrumpir el juego. En el caso de Victor's Story, esto podría significar decir a los perturbadores qué objetos son pistas falsas y hacer que atraigan la atención de los jugadores hacia ellos, alejándolos de los verdaderos elementos del rompecabezas, o simplemente destacar cómo se descifra el código del diario para que puedan dar malos consejos. Si encuentras y creas nuevas opciones adicionales para jugar con grupos grandes, ¡háznoslo saber!

## Introducción del juego

Comience dando la bienvenida a sus jugadores a Victor's Story y, cuando esté listo para empezar, guíelos hacia las puertas que conducen a la sala de escape, o justo fuera de la zona que ha delimitado. Dale el siguiente discurso de introducción, o crea uno propio:

*Bienvenidos a nuestra sala de escape que llamamos La historia de Víctor. La sala en la que van a entrar forma parte de una investigación en curso sobre la esclavitud moderna. Varias víctimas de la esclavitud moderna han sido retenidas recientemente en esta sala contra su voluntad. Una de las víctimas, un hombre llamado Víctor, ha conseguido escapar de algún modo y ha sido recogido por la policía tras llamar al teléfono de ayuda a la esclavitud moderna (cámbialo por el teléfono de ayuda a la esclavitud moderna de tu país). Ha accedido a ayudar a la policía en su investigación y está siendo atendido en un alojamiento seguro. Víctor ha mencionado que llevaba un diario, y esto puede ser de especial interés para ti. Por cierto, no se preocupe, las personas que supuestamente le retuvieron contra su voluntad están actualmente bajo custodia policial. Usted está aquí hoy para descubrir cualquier prueba de actividad criminal y tratar de explicar cómo Víctor logró escapar. Una última advertencia, puede que algunas de las cosas que encuentre en la sala le resulten desagradables, si decide que no puede continuar, por favor, háganoslo saber. Tienes 45 minutos para buscar pistas a partir del momento en que ponga en marcha el reloj. Una vez transcurridos los 45 minutos, tanto si habéis conseguido escapar como si no, nos reuniremos de nuevo para informar.*

El juego comienza en 5, 4, 3, 2, 1...

## Sesión de repaso e información

Una vez que el juego ha concluido, ya sea porque los jugadores se han escapado o porque se les ha acabado el tiempo, debes informarles. El interrogatorio debe comenzar preguntando a los jugadores qué creen que han descubierto. Pídeles que te expliquen el contenido del diario y explícales que son las pruebas que estabas buscando. Si los jugadores han completado el juego pero tienen preguntas sobre un aspecto específico del mismo, como por ejemplo cómo debería funcionar uno de los rompecabezas, entonces explícales el funcionamiento. Si los jugadores no han completado la sala de escape, sino que se han quedado sin tiempo, díales que tendrán que volver a jugar a la sala de escape para ver qué secretos adicionales guarda.

Por último, explique la historia de la sala de escape a los jugadores, añadiendo detalles sobre la esclavitud moderna y el trabajo forzado.

*Creemos que Víctor es una víctima de los esclavistas modernos que lo trajeron al Reino Unido con falsas promesas de trabajo. Los esclavistas utilizaron a su familia como palanca contra él, amenazando con matar a su hijo si se escapaba. Se trata de un delito que a menudo se pasa por alto, y las personas secuestradas son incomprendidas y ocultadas, pero, por desgracia, la esclavitud moderna es un problema mundial. Se cree que en este momento hay más de 40 millones de personas esclavizadas en todo el mundo y la cifra sigue aumentando año tras año. Algunas de ellas son obligadas a prostituirse, mientras que otras son explotadas por bandas criminales, algunas personas incluso son raptadas con el propósito explícito de extraer sus órganos, lo que a menudo provoca dificultades médicas y la muerte.*

*Se cree que unos 25 millones de personas están esclavizadas como trabajadores forzados. Es decir, están cautivos, principalmente mediante amenazas mentales o físicas, y se les obliga a trabajar a cambio de una recompensa escasa o nula. A muchos de ellos se les dice que serán liberados una vez que hayan saldado la deuda que "deben" a las mismas personas que los han esclavizado.*

*Es un hecho triste que cada uno de nosotros se ha beneficiado de la esclavitud de alguna manera, ya que gran parte de los alimentos que comemos y la ropa que llevamos habrán sido, en alguna medida, producto de la esclavitud moderna. Víctor es uno de los pocos afortunados que escapan de sus captores y huyen hacia la libertad poniéndose en contacto con la Línea Directa de la Esclavitud Moderna, donde pudo hablar con un asesor que le dio rápido acceso a los servicios de apoyo.*

*Si quiere saber más sobre los problemas que rodean a la esclavitud moderna, eche un vistazo a [www.anti-slavery.org](http://www.anti-slavery.org) o a [www.modernslaveryhelpline.org](http://www.modernslaveryhelpline.org). Cada uno de estos sitios web contiene información sobre el problema y qué hacer en caso de encontrarse con él. Gracias por tu tiempo y espero que hayas disfrutado jugando a La historia de Víctor.*

*Si usted está ejecutando Victor's Story en un país que no sea el Reino Unido, por favor, cambie esta información para que sea relevante para su ubicación.*

## Images

**Portada:** Disruptive Media Learning Lab, Coventry University. CC BY 2.0.

**Página 3:** David Adam Kess, Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

**Página 5:** Iniabasi Udosen - Licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

**Página 8:** Graffiti by Banksy in London. DeptfordJon. Flickr. CC BY 2.0.

**Página 10:** Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

**Página 11:** Faiqe Sumer, Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license.

**Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.**

**Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union