

1. Nombre del juego: Aventuras intempestivas.
2. Nombre real del participante o pseudónimo, nombre de usuario o similar: GriffinNest.
3. Nacionalidad: Española.
4. Ingredientes usados: Friedrich Nietzsche, Nikola Tesla y Sherlock Holmes.
5. Justificación de cómo usaste los ingredientes:

-Nietzsche jugaría a este juego porque la única verdad que admite es la de la vida, la vida como voluntad de poder, transformación superadora de sí misma, éxtasis dionisiaco, en confrontación con las verdades absolutas de la ciencia canónica, despreciadora de otras formas de conocimiento, nihilista al cabo. A Nietzsche le encantaría pertenecer a la Sociedad Zarathustra y terminar de socavar los cimientos de la moral de esclavos.

-Tesla jugaría porque tendría el deleite de imaginar el resultado de sus inventos más arriesgados (esos que según la leyenda el FBI capturó y sacó de la circulación) y porque le encantaría patearle el culo a Edison.

-Holmes jugaría porque las aventuras son de órdago, con capítulos de espionaje, crímenes e investigación, todo lo indispensable para no aburrirse y recurrir a la heroína, y porque examinar cadáveres en busca de pistas es lo suyo.

AVENTURAS INTEMPESTIVAS



GriffinNest

“Todas las cosas las gobierna el rayo”. Heráclito.

“El hombre es una cuerda tendida entre el animal y el superhombre – una cuerda sobre un abismo.” Nietzsche.

“¿Podría el hombre controlar el más grande e imponente de todos los procesos de la naturaleza (los campos electromagnéticos de la Tierra y del sistema solar y, por ende, del universo)? Si pudiera hacerlo, tendría poderes casi ilimitados y sobrenaturales.... El hombre podría hacer que los planetas chocasen, crear soles y estrellas, calor y luz. Podría originar y desarrollar la vida en todas sus formas infinitas.... Tales poderes lo colocarían al lado de su creador y le harían cumplir con su destino final.” Tesla.

"Sólo ha pasado una cosa importante durante los últimos tres días, y es que nada ha pasado." Holmes.

Gracias a Yari, Mel, Joaquín, Lobosol, Nico-r, Amaterasu y Menchuchu por su paciencia y sus ideas.

Para contactar: nidodegrifos@hotmail.com

INTRODUCCIÓN.

El cielo nocturno sobre el Estrecho de Long Island se vuelve cárdeno y se vetea de relámpagos azul violeta. Nikola Tesla ha activado la torre Wardencllyffe, de casi sesenta metros de alto y veinte de diámetro, en Shoreham. Justo entonces, un zeppelin atraviesa la tormenta sin estruendo hacia Manhattan. A bordo viajan cinco agentes de la Sociedad Zarathustra con la misión de contactar con un inventor: una copia de su última solicitud de patente ha llegado a sus manos, gracias a un infiltrado en la sucursal de Nueva York de la oficina de patentes de EEUU. El ingenio en cuestión consistiría en ¡una máquina telepática! Estos héroes de los tiempos modernos tratarán de ganarse la confianza del genio y procurarle protección y medios para que culmine el prototipo de su invento en un complejo de la Sociedad. Sólo esperan que no sea demasiado tarde y que, percatado de ello, el director de la institución, el venenoso Charles Duell, no haya puesto sobre aviso al intrigante e inmisericorde Thomas Alva Edison.

AVENTURAS INTEMPESTIVAS es un juego de rol ambientado en la segunda revolución industrial, señalada por convención entre los años 1870 y 1914, una época cuajada de innovaciones tecnológicas en el marco de las industrias química, eléctrica, petrolífera y del acero, y de hechos tan determinantes para nuestro presente como la introducción del motor de combustión interna, el desarrollo del aeroplano, la comercialización del automóvil, la producción en masa de bienes de consumo, la refrigeración mecánica y la invención del teléfono.

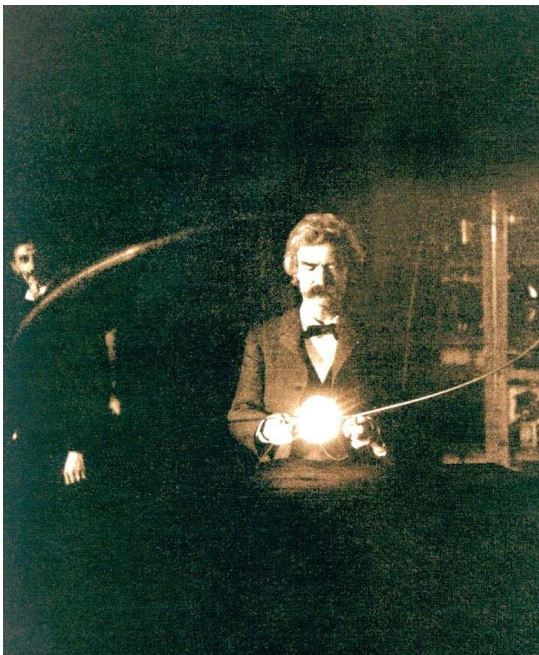
La pugna entre Europa y el floreciente Estados Unidos de Norte América se irá tornando más flagrante. Gran Bretaña perdía su hegemonía tras la crisis de 1873 y, fue Alemania la que, habiendo comenzado su proceso industrial en 1840, la sucedería en 1914. En EEUU, la segunda Revolución industrial se asocia comúnmente a la electrificación según lo iniciado por Nikola Tesla, Thomas Alva Edison y George Westinghouse, y por la gerencia científica según lo aplicado por Frederick Winslow Taylor. Japón, por su parte, tras derrotar a Rusia en 1905, se convertiría en la potencia dominante en el Pacífico.

LA GAYA CIENCIA.

El genio humano alcanza unos de sus puntos de ebullición en este periodo. La invención, en cuanto producto del espíritu humano, excede la definición prosaica (: “invención es toda creación humana que permita transformar la materia o la energía que existe en la naturaleza, para su aprovechamiento por el hombre y satisfacer sus necesidades concretas”) y reporta creaciones innovadoras, sin antecedentes en la ciencia o la tecnología, que *amplían los límites del conocimiento humano*.

Y si bien los genios no descuidaban el aspecto práctico e inundaban las oficinas con sus solicitudes de patentes (una patente garantiza un monopolio de explotación de la idea o de una maquinaria durante un cierto tiempo), no puede perderse de vista que una de las finalidades de la legislación sobre las patentes era la de inducir al inventor a revelar sus conocimientos para el avance de la sociedad.

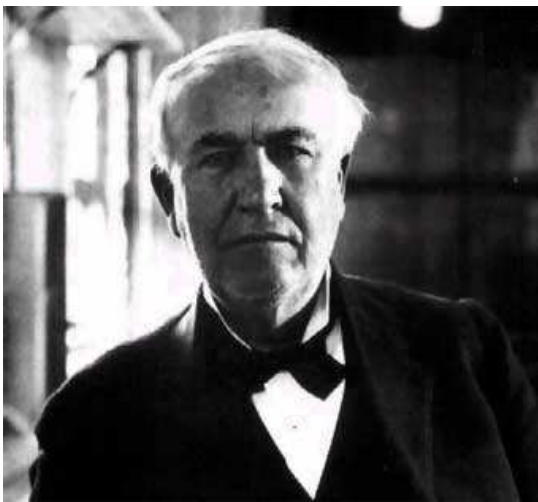
El intelecto humano, como un preciso escalpelo unas veces, como un amante vigoroso otras, se imponía sobre la realidad, le arrebatava sus secretos, en una carrera vertiginosa que parecía no tener fin. Arrebatados por la imaginación, diremos que las oficinas de patentes recibían solicitudes todos los días, a todas horas, en todos los países del mundo avanzado, a tal punto que en 1899, Charles Duell, director de la *Oficina de Patentes de EE. UU.* le planteó al entonces presidente de *EE. UU.*, McKinley, cerrarla, argumentado que “*todo estaba inventado*”.



En AVENTURAS INTEMPESTIVAS, elevaremos la distinción tópica entre inventores utópicos y altruistas, e inventores pragmáticos y empresariales, a la categoría de cisma fantástico; estos últimos, apoyados por determinados sectores gubernamentales y otros grupúsculos de poder, serán los hostigadores de los primeros, vinculados al estereotipo del científico intempestivo, poco interesados en congeniar con el *establishment* y usar su tecnología para generar dinero.

No sentiremos pudor de postular este “enfrentamiento” entre facciones si consideramos los propios testimonios de Nikola Tesla (1856-1943), ejemplo paradigmático del primer tipo de inventores, quien confesaba que muchos inventos se le habían ocurrido en sueños y describía su proceso creativo como "un relámpago en el que súbitamente se aclaraban los secretos de la naturaleza". Y así, llevados por su genio, nosotros imaginaremos a toda una legión de inventores con el propósito de cargar la ionosfera y encender el cielo, desentrañar el misterio de las fuerzas telúricas, intensificar las potencias del cerebro humano, posibilitar la comunicación entre especies, contactar con otras inteligencias, organizar expediciones imposibles, construir máquinas extravagantes para terminar con las guerras en un día, lanzadores de rayos capaces de destruir meteoritos que amenazaran nuestro planeta, armas desintegradoras, ciudades en las nubes...

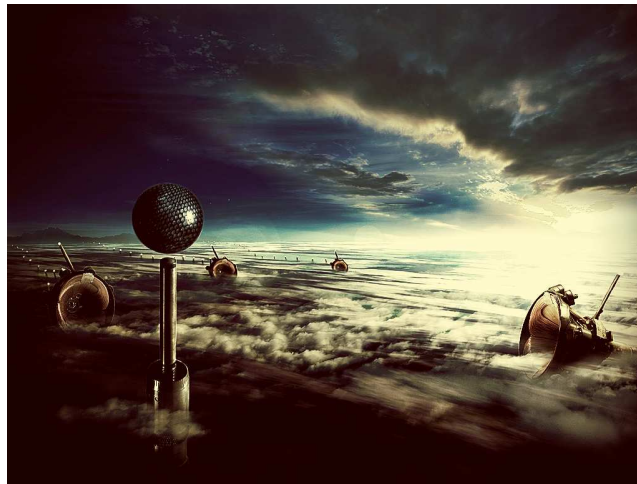
El mundo tal como lo conocemos, se gestó en esa época: de algún modo, los reaccionarios extirparon el carácter utópico de la tecnología que calentaba los corazones humanos, y el progreso humano murió en las técnicas de adocenamiento auspiciadas por las clases en el poder, amparadas, aún hoy, en el precepto de hacer del mundo un lugar más seguro, libre de las potencias emocionales individuales. Tesla afirmó que "La ciencia es perversa sino toma el camino de mejorar la humanidad", y es para nosotros un hecho perverso el que el hombre no pueda dar lo mejor de sí, sometido al destino borreguil de la masa.



Thomas Alva Edison (Milan, 1847 - West Orange, 1931) es la cabeza visible de esos artífices del mundo futuro, el mundo que nos es patente. Es en AVENTURAS INTEMPESTIVAS el adversario, de quien es mejor no llamar la atención. Desde su complejo industrial en Menlo Park, cerca de Nueva York, envía a sus esbirros, equipados con armas y vehículos imposibles, para enterrar las patentes más amenazadoras y eliminar a sus inventores. Es sordo, masca tabaco y no duerme. Su progenie es vasta. Se dice que mantiene a su madre congelada. Controla un periódico: el Morning Herald.

LA SOCIEDAD ZARATHUSTRA.

Pero un grupo de resistencia, de iluminados, de gente culta, simiente del movimiento dadaísta, surrealista y revolucionario en Rusia, se propone dar cobertura a esos inventores, recuperar patentes de entidad mediante infiltrados en las diferentes oficinas y desarrollar esos ingenios en lugares ocultos: ellos son los promotores de otro mundo posible, prevenidos sobre lo que habra de deparar el futuro: la mediocridad, el estancamiento de la voluntad de poder, la extinción de los sueños y la extirpación del impulso dionisiaco en el individuo. Ellos pertenecen a la Sociedad Zarathustra.



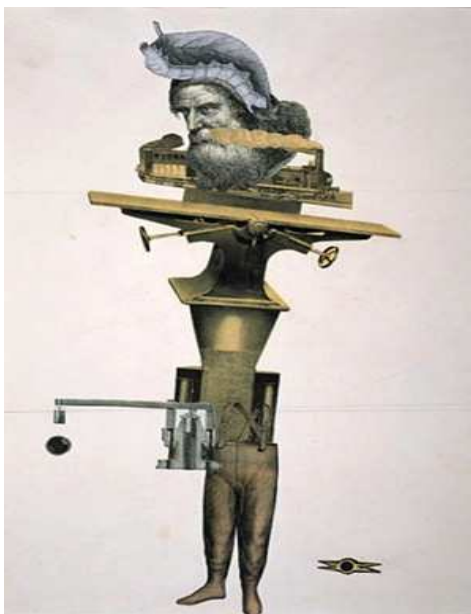
La Sociedad no lleva mucho tiempo en activo, y en su cúspide se encuentra su fundador, quien se hace llamar el Precursor. Ningún personaje lo ha visto en persona, y se comunica con sus agentes a través de mensajes ocultos en los diarios que controla, siendo el más importante el *Willful Gazzete*, con sede en Boston. Algunos dicen que es un viajero en el tiempo, y que por eso sabe tantas cosas del futuro; otros que tan sólo se trata de un lector devoto de Friedrich Nietzsche que ha devenido en un visionario. Sea como sea, su intención es destruir los raíles tendidos para constreñir el decurso de la humanidad, cueste lo que cueste. Algunas naciones ya han denominado a la Sociedad como terrorista. Su base está en Port-Vendres, en el Roussillon francés, pero tiene complejos de experimentación en diversas partes del globo.

MECÁNICA.

AVENTURAS INTEMPESTIVAS es un juego de rol dirigido a jugadores experimentados, con objeto de eludir el problema de explicar qué es un juego de rol. Existen foros donde se sostienen charlas interesantísimas en torno al tema. ¿Qué es lo esencial de un juego de rol? Divertirse, por supuesto, aunque este hecho atañe a su finalidad; ¿y en lo que concierne a su actividad? No nos arriesgaremos a identificar un juego de rol con sus elementos, ya que, por último no requerirá, no ya de los otros jugadores, sino ni de un solo jugador. Por otra parte, la oportunidad de ponerse en el pellejo de otro o de contar una historia en común, son anécdotas que tienen que ver con la empatía, las dotes para lo fantástico, etc. Y por no caer en la admiración de San Agustín cuando se preguntaba por el tiempo (“¿Qué es el tiempo? Si nadie me lo pregunta, lo sé. Si quisiera explicárselo al que me lo pregunta, no lo sé”), nos limitaremos a precisar qué se necesita para jugar a este juego:

serán necesarios unos cuantos jugadores, tres como mínimo, y un director de juego. Este último será el encargado de diseñar las aventuras y relacionarlas si es que los personajes y jugadores soportan más de una, mientras que los primeros interpretarán a unos personajes creados por ellos mismos a su gusto, o por el director de juego a su arbitrio. Como material, es fundamental un puñado de folios o trocitos de papel y lápices para todos.

La mecánica de AVENTURAS INTEMPESTIVAS se basa en la composición de *cadáveres exquisitos*. Cadáver exquisito es una técnica por medio de la cual se ensamblan colectivamente un conjunto de palabras o imágenes; el resultado es conocido como un cadáver exquisito. Son divertimentos en los cuales un grupo de personas escriben o dibujan en secuencia, tan sólo viendo el final de lo que aportó el jugador anterior; en un dibujo, por ejemplo, alguien hace la cabeza, otro, el torso, y otro aún, las piernas. En AVENTURAS INTEMPESTIVAS emplearemos una modalidad de esta técnica y perseguiremos el gesto poético, en aras de una creación anónima y grupal, intuitiva, espontánea, lúdica y en lo posible automática. Exigir estados rayanos en el trance o la estupefacción ya sería excesivo.



Así se resuelven los **desafíos** que surjan en el transcurso del juego: mediante ese acto de creación (**intervenciones**) y su posterior **interpretación**.

Los **desafíos** pueden ser lanzados por el director de juego o por los propios jugadores, y tiene que ver con que la aventura que se juega no se convierta en un recitado. Los desafíos ponen en juego los **Rasgos** de los personajes jugadores (sólo uno por desafío) y son las ocasiones de confrontación con otros personajes, jugadores o no jugadores, o con elementos de la ambientación.

¿Cómo se justifica esta mecánica? En tanto los personajes encarnan la posibilidad de la Utopía -en contraposición a los agentes que nos reportarán el mundo que conocemos- los jugadores recurren al gesto surrealista, como catalizador de las potencias de los personajes, para desvencijar la gran puerta del crudo raciocinio; el juego más azaroso, en connivencia con la inconsciencia, es el único no sospechoso de caer en la instrumentalidad de la acción: es decir, a la larga, confiar el éxito de las acciones de un personaje en el valor de unas características consignadas en su ficha, desalmada disección del sujeto, es convertirlo en un agente del mundo que conocemos, sin posibilidad de pensar de otro modo sin sentirse un iluso.

Además, en los sistemas convencionales que utilizan mecanismos generadores de azar como dados, los directores interpretan las tiradas de los jugadores. ¿Qué más dará interpretar números que dislates?

CREACIÓN DE PERSONAJES JUGADORES.

Los personajes se crean a partir de **Rasgos**. Los Rasgos pueden corresponderse con adjetivos, motivaciones, objetos, relaciones, etc. La interpretación de cada Rasgo puede ser todo lo amplia o breve que desee el director del juego, en lo referente a su aplicación. Conviene tener en cuenta que la Sociedad Zarathustra recluta a sus miembros en virtud de algún Rasgo, pero la introducción del personaje en la aventura puede ser consensuada entre cada jugador y el director de juego. Como profesiones, vienen bien inventores, periodistas, investigadores privados, profesores, aventureros de la época, pilotos de zeppelin, obreros o dueños de fábricas, etc.

Se trata simplemente de repartir 14 puntos entre los Rasgos que se le ocurran al jugador y que considere distintivos de su personaje, según la idea que tiene en mente.

Un personaje puede tener tantos Rasgos como 14, con el valor de 1 punto, pero no puede asignar más de 7 puntos a un Rasgo.

Ejemplos de personaje:

Peter Newman, 32 años, periodista del The New York Journal. Rasgos: Avispado 3, Simpático 5, Pies veloces 4, Buen escritor 3, Enamorado 4. Peter es un reportero que suele caer en gracia, conoce cada restaurante abierto toda la noche, cada atajo y a cada policía que hace la ronda de los principales barrios de la ciudad. Su objetivo es convertirse en un articulista respetado, escribir para periódicos serios como el New York Time, pero por ahora debe conformarse con hacerlo para el Journal, un diario francamente amarillista. Una sombra se cierne sobre su jovialidad intrínseca: su novia, la joven telefonista Minerva Juniper, está últimamente distante, ¿será que no quiere casarse con alguien tan pobre como él?

Walter Doe, 45 años, empleado de la oficina de patentes de New York. Rasgos: Oficinista: 5, Numismática 3, Gourmet 3, Casado 3. Walter es un individuo grisáceo y orondo, que lleva casado desde hace veinte y un años con

Margaret Spencer. De costumbres tranquilas, su eficiencia y experiencia han evitado que se le pasen desapercibidas una serie de irregularidades que están teniendo lugar en el registro en los últimos meses.

Téa Lerner, 21 años, telefonista. Rasgos: Atractiva 6, Buena hija 4, Observadora, 4. Amiga íntima de Minerva Juniper, es una chica bellísima con no pocos pretendientes, aunque modosa y tradicional. Ahora bien, desde que Minerva fue destinada a esa misteriosa sección especial en la central, se muestra muy preocupada. Minerva habla sola. Una vez la oyó claramente decir: “Edison”.

EL DIRECTOR DE JUEGO Y EL DISEÑO DE AVENTURAS.

El director de juego interpreta los papeles de todos los personajes no jugadores o pñj's, interpreta los cadáveres exquisitos que decidirán una intervención particular o en conjunto, y diseñará las aventuras “rellenando” una patente: los datos de un invento, y seleccionando al azar un buen surtido de **frases-clave** de escritos que encuentre interesantes. Una **frase-clave** es cualquier expresión escrita que el director pueda utilizar con precursor de la creatividad de los jugadores con motivo de un desafío.

EJEMPLOS DE FRASES-CLAVE:

-Nuestro proyecto va dirigido a encontrar nuestro valor como individuos para comprobar el propio poder y conectarlo entre todos a modo de red.

-Con la *crisis*, muchos españoles no pueden aguantar y para los chinos supone una buena oportunidad para comprar

-Cuando el *amor* no es locura, no es *amor*.

-Ya estamos en otro año nuevo y ya ha llegado San Valentin 2010, el día de los enamorados, el día del *amor*, y es que aunque digan que es un invento del (...)

-Un rincón para los enamorados y los amigos.

-La *muerte* es, en esencia, la extinción del proceso homeostático y por ende el fin de la vida.

-Nadie aprenderá a vivir si no ha aprendido a morir.

-Las sombras se mueven a su alrededor pero la oscuridad nunca se desvanece del todo, dijo de Tutankamón Howard Carter, el descubridor de su (...)

DESAFÍOS.

Cuando el director o los jugadores plantean un desafío, el director les da pie mediante una frase-clave extraída al azar y estos, si están implicados de modo directo en la **intervención**, tendrán derecho a incluir uno de sus Rasgos en su **Nota**. Una **intervención** es la acción de componer un cadáver exquisito para resolver un desafío, y puede ser de carácter singular o colectivo, dependiendo de si hay un solo personaje implicado o varios. Las **Notas** son las aportaciones creativas de cada jugador, inspiradas en la frase-clave. Éstas se recogen, se mezclan, se extraen y se leen según el orden obtenido.

El resultado final es interpretado por el director. La **interpretación** sólo debe estar reglada a la verosimilitud del relato, en coherencia con la situación. El director debería de confiar en su primera impresión, tras la lectura. Además, los jugadores siempre podrán hacer sugerencias, o incluso modificar la interpretación mediante sus **Réplicas**. Un jugador implicado en la intervención tiene derecho de **Réplica** si no está conforme con la decisión que concierne a su personaje y está dispuesto a sumar **puntos de nihilismo**. Los **puntos de nihilismo** representan la pérdida de confianza de un personaje en la empresa descomunal que persigue la sociedad secreta, y cómo ésta lo afecta física y emocionalmente. El jugador que ejerza su derecho de réplica se expondrá a la **Represalia** del director de juego, que en cuanto encarnación del Precursor, es un sujeto más allá del bien y del mal. Su **Represalia** abarca una escala del 1 al 7, según lo ambicioso de la modificación. Este valor de **Represalia** se resta al Rasgo que el personaje esté aplicando, y estos son los puntos de nihilismo que el jugador gana (siendo siempre el mínimo de 1, por más que el resultado de la resta sea nulo o negativo). Mientras más puntos de nihilismo, más en el filo de la navaja se encuentra su personaje.

Un jugador puede querer librarse de puntos de nihilismo aprovechando los **Interludios**. Los **Interludios** son pausas en la narración que el director decide. Un jugador puede decidir eliminar puntos de nihilismo desgastando la puntuación de sus Rasgos. La eliminación de puntos de rasgos para eliminar puntos de nihilismo cosechados, exige una explicación convincente. El director

de juego, por su parte, podrá aprovechar para hacerse con nuevas reservas de frases-clave.

Cuando un personaje alcanza los 13 puntos de nihilismo después de una intervención, el director debe sacarlo del juego, dependiendo del desafío: la muerte, la traición o la locura podrían ser buenas excusas.

A continuación, ejemplificaremos la mecánica de una intervención singular:

La siguiente noticia aparece en The New York Journal:

“Las leyes de la gravedad han sido invertidas durante dos horas en la calle X de Manhattan. Cientos de personas e incontables objetos no afianzados a la superficie terrestre fueron despedidos hacia más allá de la atmósfera, por causas inexplicables. Los equipos de rescate se movilizaron para rescatar a quienes habían quedado atrapados en el interior de sus hogares. A las doce y cuarto de la mañana, el fenómeno cesó de forma abrupta, y una lluvia destructiva y luctuosa se abatió sobre Manhattan a lo largo de la tarde. Las autoridades han declarado la calle como zona catastrófica.”

Walter Doe, que trabaja en la oficina de patentes y ha sido contactado por la Sociedad Zarathustra, se arriesga a rastrear entre las solicitudes algún invento que tenga que ver con el fenómeno.

Los jugadores componen un cadáver exquisito para una **intervención singular** (“descubrir” en este caso). ¿Cómo se hace? En una tira de papel o similar, los jugadores, inspirados por una de las frases-clave con que el director ha provisto a la aventura y que ha escogido al azar, escriben lo que más les plazca, siempre en secreto. Sólo el jugador implicado en la acción puede usar un Rasgo para dotar de intencionalidad a su Nota; el resto debería de desinhibirse y expandir su creatividad.

El jugador implicado usa el rasgo: Oficinista (5).

La frase clave que el director ha extraído es: “y en la neutra ceniza de mi *verso* quisiera”.

(Repetimos aquí que las frases-clave se construyen consultando cualquier página web o de algún libro, la primera que te llame la atención, o bien mediante técnicas de escritura automática.)

El jugador implicado prosigue la frase-clave de este modo:

[y en la neutra ceniza de mi verso quisiera] traducir mis éxitos como gris oficinista.

Los jugadores no implicados en la acción prosiguen el verso de esta forma:

[y en la neutra ceniza de mi verso quisiera] si nos parece fruta madura

[y en la neutra ceniza de mi verso quisiera] usted es un cocodrilo

[y en la neutra ceniza de mi verso quisiera] después de un plan e, usted no nos puede proponer aquí, a la izquierda de esta cámara, un plan c.

[y en la neutra ceniza de mi verso quisiera] no soy yo buena escritora

El director recoge las Notas, las mezcla y las extrae por este orden azaroso:

- usted es un cocodrilo
- después de un plan e, usted no nos puede proponer aquí, a la izquierda de esta cámara, un plan c
- si nos parece fruta madura
- traducir mis éxitos como gris oficinista
- no soy yo buena escritora

El director interpreta lo que pasa, atajando por lo primero que se le venga a la cabeza:

“Un agente de Edison que venía sospechando de ti, capta tu interés en el caso y te denuncia ante tu jefe; ahora bien, en el momento de ser sorprendido, has sido capaz de conseguir una copia del formulario. Por desgracia, la

habitación donde se encontraba tiene goteras y los registros están empapados; al meterte la copia en la chaqueta, la tinta se ha corrido.”

Sobre esta interpretación, el jugador implicado tiene derecho de Réplica, si está dispuesto a sumar puntos de nihilismo. Y así lo hace nuestro jugador, persuadido de que el informe no le servirá de mucho en esas condiciones:

“Pero ya en casita podré secar el documento y, con ayuda de una lupa, seré capaz de extraer los datos más relevantes.”

El director, en un acto de generosidad sin precedentes, decide que bastante tiene ya el tipo con la posibilidad de perder su trabajo, y decide que ese cambio le supondrá ganar 1 punto de nihilismo.



En las **intervenciones colectivas**, de nuevo todos los jugadores intervienen en la composición de un cadáver exquisito: los jugadores implicados sí pueden usar uno de sus rasgos para completar la frase-clave que dé el director. Además, el director sumará de su cosecha tantas frases-clave como jugadores implicados haya. Para su interpretación posterior del cadáver, el director tomará en cuenta el número de puntos de nihilismo de cada personaje implicado: a mayor

número de puntos de nihilismo cosechados, suerte más negra le aguarda.

EL VALOR DE LA EXPERIENCIA.

Al término de una aventura, dependiendo del éxito o del fracaso relativo, a discreción del director de juego, cada jugador puede recibir hasta un máximo de **7 puntos de experiencia**, con los que podrán eliminar puntos de nihilismo, recuperar hasta el valor original algún rasgo desgastado o crear uno nuevo si es coherente con lo vivido.

IDEAS PARA AVENTURAS.

A

Edison ha sufrido el robo de los planos de la que él cree su mejor idea y está dispuesto a remover el cielo y la tierra para recuperarlos. Pretende que el aparato predice el futuro: tiene forma de pistola, con un espacio en que se implementa un reloj de arena de unos cinco centímetros de alto; la arena está mezclada con acero, y la tapa superior está imantada, de modo que el flujo se realiza al revés. El aparato se utiliza frente a una pantalla de acero magnetizado y cubierto de una fina película de pintura blanca; se dispara y sobre ella se forman imágenes del futuro en un tenue color rojizo.

La sociedad Zarathustra está puesta en el blanco de todas las naciones, pero el auténtico ladrón no es otro que uno de sus hijos, acosado por las deudas de juego.

B

Los agentes de la Sociedad Zarathustra son emplazados por uno de los agentes en un espectáculo de Harry Houdini en Times Square, en New York, en el transcurso del cual, el gran mago desaparece. Houdini, como averiguarán más tarde, era el contacto. Si bien los personajes pueden sospechar de un rapto, de un asesinato o de ambas cosas, lo cierto es que Houdini ha sido usado en los últimos años como conejillo de indias por uno de los científicos vinculados al emporio de Edison; los experimentos, relacionados con la teleportación de los cuerpos, han acabado por cobrarle la factura. Lo malo es que, desde el punto de su desaparición, todo está siendo engullido y siendo tele-transportado a la superficie de Altair 4, un planeta áspero: los objetos de menor masa primero, luego los edificios... ¿Tendrán que unir sus fuerzas con Edison para evitar la catástrofe?

C

Un inventor ha creado una máquina para contactar con seres de otra dimensión, que le manifiestan su deseo de entrevistarse con personalidades destacadas en Tunguska, en Siberia, con fines pacíficos y de encaminar a la humanidad por nuevas sendas de progreso espiritual.

Desgraciadamente, Edison ha conseguido la misma información por cualesquiera medios y se dispone a impedir el contacto, instigado por los poderes fácticos, entre los cuales, las familias banqueras que en 1910 se reunirían en la isla de Jeekyll para crear el Sistema de la Reserva Federal y posibilitar desde entonces que la nación y el mundo nunca volvieran a ser lo mismo. Habiéndose hecho con el rayo de la muerte inventado por Tesla, Edison se encamina hacia Rusia.

D

El precursor ha ordenado a algunos agentes que impidan el asesinato de Rudolf Christian Kart Diesel, ingeniero alemán nacido en 1858 e inventor del motor de combustión de alto rendimiento que lleva su nombre, el motor diésel. El Kaiser, habiéndose propuesto usar esos motores para sus submarinos en la gran guerra que se avecina, quiere impedir que venda las licencias de sus patentes a otras naciones como Francia e Inglaterra. ¿Lo evitarán los personajes y cambiarán así el curso de la historia?

GLOSARIO.

Desafío. Oportunidad por parte de un jugador o varios de poner en juego uno de sus Rasgos. El desafío puede ser lanzado por los jugadores o por el director, según el punto de la historia.

Frase-clave. Frase seleccionada al azar por el director que, extraída al azar, pretende dar pie a las notas de los jugadores con motivo de una intervención.

Interludio. Pausas decretadas por el director de juego entre secuencias o sesiones de juego para administrar sus puntos de nihilismo los jugadores y hacer acopio de frases-clave el director.

Interpretación. Análisis del cadáver exquisito resultante de la intervención por parte del director de juego.

Intervenciones. Conjunto de acciones desarrolladas para un determinado fin con motivo de un desafío y cuyo producto es un cadáver exquisito. Las intervenciones pueden ser singulares o colectivas.

Nota. Aportación individual de cada jugador con el fin de componer un cadáver exquisito que dirima un desafío.

Puntos de Nihilismo. Puntos que el personaje va sumando en base a sus réplicas a las interpretaciones del director de juego. Tras una intervención, son el resultado de restar la Represalia del director de juego al Rasgo desarrollado por el personaje, siendo siempre 1 cuando el resultado es nulo o negativo. Cuando alcanza 13 puntos de nihilismo, el personaje queda fuera de juego.

Puntos de Experiencia.

Rasgo. Adjetivo, motivación o relación que distingue al personaje. Cada jugador, con una idea previa de personaje, reparte 14 puntos entre los Rasgos que invente y considere oportunos. Puede tener hasta 14 Rasgos con el valor de 1 punto, pero el número de puntos que puede asignar a un Rasgo no puede exceder de 7.

Represalia. Desagravio del director de juego ante la réplica de un jugador.

Réplica. Derecho que cada jugador tiene si no está de acuerdo con la interpretación del director o se le ocurre otra mejor en lo que concierne a su personaje.

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN P 4

LA GAYA CIENCIA P 6

LA SOCIEDAD ZARATHUSTRA P 8

MECÁNICA P 10

CREACIÓN DE PERSONAJES JUGADORES P 11

EL DIRECTOR DE JUEGO Y EL DISEÑO DE AVENTURAS P 12

DESAFÍOS P 13

EL VALOR DE LA EXPERIENCIA P 16

IDEAS PARA AVENTURAS P 17

GLOSARIO P 19