



PRECARIOUS WORLD

ENTREVISTA MATUTINA

AVENTURA #0

CUANDO CRUCES LA PUERTA
¿QUÉ VERSIÓN DE TI VAS A MOSTRAR?

ADVERTENCIA

Si vas a jugar esta aventura para **UN MUNDO PRECARIO** y no tienes intención de dirigirla, por favor deja de leer inmediatamente.

ENTREVISTA MATUTINA está basada en la película de James Ward Byrkit y Alex Manugian, *Coherence* (2013). Por tanto, si tienes interés en verla, no sigas leyendo y retoma esta lectura en otro momento. No hay prisa.

Si la has visto, muchos elementos te serán familiares. Pero esto no es una película, toma todo lo que tu mesa de juego te ofrezca a través de sus personajes en la ficción y construid una historia cuyo desenlace es tan incierto como su desarrollo.

ESCRITO Y MAQUETADO POR

Antonio Ganfornina Andrades.

ILUSTRACIONES

George Bellows y fotografías gratuitas para uso personal y comercial.

AGRADECIMENTOS ESPECIALES

A Arturo, Pablo y Sciiiziik por hacer que sus personajes fusen, quién sabe, los primeros en vivir esta aventura y ofrecerme sus críticas y sugerencias de la misma.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AVENTURA

Cuando cruces la puerta. ¿Qué versión de ti vas a mostrar? 01

AYUDAS

Ejemplos que pueden serte de utilidad. II



ENTREVISTA MATUTINA

En esta aventura te introducirás tanto al tono, como los temas y mecánicas de **UN MUNDO PRECARIO**. Exploraréis las implicaciones de la paradoja del barco de Teseo; si se reemplazan todas las partes de un objeto, una a una, cabe preguntarse si sigue siendo el mismo.

Las instalaciones del buque Teseo sirven de estudio de televisión para la cadena GravitCom mientras recorre los mares interiores de la Antártida. En su interior, tiene lugar la grabación de un espacio televisivo que concede entrevistas para abrir el día solar durante seis meses. Los contertulios comienzan a experimentar una serie de acontecimientos inquietantes durante el desarrollo del mismo. La luz se va en todo el estudio, salir al pasillo principal implica atravesar una región oscura y acabar en el estudio, pero cada vez será uno diferente. Finalmente, la dueña de GravitCom les hará saber que ha perdido la cuenta de las realidades alternativas que se han creado desde que se lleva emitiendo el programa.



TEMAS PRINCIPALES

- **Realidades alternativas:** Si has hecho algo en alguna de las realidades posibles, asume que lo has podido hacer en todas ellas.
- **Identidad:** Cada vez que un personaje salga al pasillo oscuro, el presente colapsa en un nuevo estado sin contradecir el pasado.
- **Confrontación:** ¿Quién es el personaje? ¿La persona que salió, la que estuvo sentada o la que entró por primera vez al estudio?

INFORMACIÓN ADICIONAL

- **Número de participantes:** 3 protagonistas.
- **Duración estimada:** Sesión única de 3 a 4 horas.
- **Música recomendada:** Snake Eyes (Trouble), Coherence-OST (Kristin Øhrn Dyrud), Fear of a Blank Planet (Porcupine Tree), Fractal Panorama (The Re-Stoned), Going Up the Country (Canned Heat), La femme d'argent (Air), Bad Vibrations (The Black Angels).



PRESENTANDO LA SITUACIÓN

El buque Teseo sirve de estudio de televisión de la famosa cadena GravitCom. En su travesía desde el puerto de Stuyvesant, atraviesa el mar de Ronne, surca el mar de Wedell y finalmente regresa al puerto desde donde partió. Un recorrido matutino por los mares occidentales de la Antártida y sus costas de bosques boreales. Coníferas apiladas en los bordes de los acantilados, protegiendo lagos cristalinos y reflejando rayos ambarinos durante seis meses de atardecer perpetuo. Estamos en esa época. La idónea para rodar una entrevista, antes de comenzar a cuestionar lo más básico.

La cámara comienza a moverse en una suerte de plano secuencia hacia la puerta principal de la cubierta del buque. Se pierde entre los pasillos interiores. Un operario intercambia algunas palabras con una ingeniera que pasa por allí, insiste en dejarle paso hacia el interior de otra habitación. La cámara avanza hacia ella dando cuenta del enorme ajetrete del equipo técnico. Un técnico de sonido conecta un cable en la esquina inferior de la cámara que avanza, pero alguien que emerge del centro lo pisa y comienza una discusión que rápidamente queda atrás. El plano continúa sin detenerse, llega a una mesa de un estudio de grabación. Dos brazos firmes se posicionan para hacer su trabajo, ajustándose el pelo engominado y olfateando el potente aroma de un buen café. Señala a una cristalera, una mano delicada, azabache y decidida se posa sobre su hombro. Ambos se miran y la cámara se funde a través del cristal, dando a parar a un plató de entrevistas de estilo ochentero. Suelo de madera, luces y decorado en tonos vívidos de amarillo diente de león.

El presentador Marvin Cromwell abre el espacio matutino a bordo del buque Teseo. Los Protagonistas se presentan en una suerte de entrevista sobre un tema candente que sirva de base para destapar sus identidades, o lo que quieran filtrar al exterior de ellas. Una vez pasados un tiempo prudencial, bajo la prudencia del Sistema, Marvin rogará las disculpas de la audiencia. Debe ausentarse para recibir a una estrella invitada. Al poco antes -o después- de cruzar la puerta del plató, la luz se va. Tal cual, sin insinuaciones. Se funden los plomos, todo se oscurece salvo unas luces de emergencia de un cierto color inquietante. Nadie parece responder venir a advertir a los protagonistas. El tiempo pasa. Deja que exploren el lugar, que tomen la iniciativa y que salgan, que salgan por la puerta a ver qué diablos pasa.



PROTAGONISTAS SECUNDARIOS

■ **Marvin:** (Ego:4 Máscara:6 Sombra:2 Desrealización:1). Altivo, inquieto, entusiasta, controlador, facilitador y empático. Lleva en el bucle, entrando y saliendo de la habitación, tanto tiempo que ha perdido la cuenta de los Marvin que coexisten en distintas líneas. Si es el primero o no, carece de importancia.

CONSEJOS

■ **Describe:** describe el escenario y pon énfasis en los objetos que hay en la habitación. El mobiliario, las luces, la decoración. Utiliza la paleta cromática de arriba si ayuda. Por en situación.

■ **Presentación:** Prepara un debate acerca de las posturas de cada protagonista que participa en la aventura. No consideres un Conflicto, deja que se expongan, es información que usarás.

■ **Apagón:** todo se tensa. Las luces de emergencia son de un color azul tenue que a duras penas permiten ver en la oscuridad.

LA (¿PRIMERA?) HABITACIÓN

Hay pequeñas luces de emergencia de color inquietante repartidas por toda la sala a la que llamaremos, a partir de ahora, como la Habitación (pero no te refieras a ella como tal hasta más tarde). Los protagonistas pueden inspeccionar tanto el plató como la sala de grabación anexa que están dentro de La Habitación. No hay nadie, ni Marvin, ni el equipo técnico.

No obstante, hay una serie de elementos que pueden investigar:

■ **Botellas de agua:** En el plató hay bebidas fuera del enfoque de las cámaras que parecen frescas y tienen tapones de un color. En la primera Habitación son de color azul.

■ **Linternas químicas:** Diminutos artificios fluorescentes que caben en un bolsillo de un color azul en la Habitación.

■ **Las cámaras:** No requieren que las manipulen, están apagadas.

■ **El ordenador:** Un portátil en la sala de grabación. Tiene una contraseña por lo que pueden mirar alrededor y encontrarán una anotación con el código “Look-and-say” o bien pueden optar por usar Escritura Automática (1 punto de Característica), en cuyo caso la contraseña será un texto en tres partes que irá escribiendo de forma inconsciente. Puede narrarla o sugerir estas opciones:

◆ **Ego:** Es fácil ser jinete de hipocampos.

◆ **Máscara:** Así que te equivocas.

◆ **Sombra:** Olvidarás si te quiere o no te quiere.

◆ **Ego:** Llegarás a la isla de comedores de loto.

◆ **Máscara:** Pues en esta versión de ti.

◆ **Sombra:** Nunca se pisa dos veces el mismo polvo.

◆ **Ego:** Donde la memoria se deshoja al Sol.

◆ **Máscara:** Mantienes todavía las escamas.

◆ **Sombra:** Solo respiras el oleaje.

En cualquier caso, dentro habrá un archivo de texto enriquecido con los nombres de los protagonistas y cada uno con una serie de dígitos asociados. en este caso: 11-12-21, respectivamente.

A partir de aquí, pueden discurrir varias opciones. Vas a tener que prestar especial atención a lo que hacen los Protagonistas, si salen o permanecen en La Habitación y el mensaje de las eidolas.



CONSEJOS

■ **La Habitación:** Aunque el grupo empiece en la misma, es un lugar donde la realidad colapsa en una nueva forma cada vez que alguien atraviesa el pasillo. Aunque puede que solo haga falta salir, cerrar y entrar de nuevo...

■ **La calma inicial:** Haz que parezca un inocente corte de luz, aunque no puede ser simplemente eso, ¿verdad? ¿Por qué nadie acude a informarles? ¿Qué está ocurriendo? ¿Por qué dejarían a los invitados de un programa a solas en un estudio de grabación?

■ **Las linternas:** Tienen más importancia de lo que parece. No están solo para ver en la oscuridad. Vete preparando para jugar con el color de las mismas y hacer que los Protagonistas se cuestionen si son los originales. Si es que tiene sentido aferrarse a esa ilusión.

■ **Look-and-say: Literalmente,** Mira y di. Tres unos, dos dos y un uno, la siguiente serie sería 31-22-11. Eso quiere decir que... no es la primera combinación posible o es que empezaron por ahí. En cualquier caso, en la serie NUNCA aparece un 3. Nunca llegará esa cuarta persona. GravitCom solo intenta entender ese bucle.

EXPLORANDO LAS ALTERNATIVAS

Los Protagonistas están a solas en la Habitación y sin luz. Parece que nadie va a venir. Mientras investigan, puede que tomen la decisión de salir al pasillo o no. Según como actúen esto es lo que, puede, llegar a ocurrir:

■ **Una persona sale:** El resto pueden explorar los detalles que figuran en la parte anterior. No obstante, la que sale da a un pasillo oscuro, como si fuese una carretera en mitad de ninguna parte a medianoche. No hay puertas a los lados, solo un túnel donde no se contempla luz al final, siendo este más oscuro aún si cabe. En caso de atravesarlo, llegará a una puerta que da a La Habitación. Si le aterra la idea de cruzar ese trayecto de oscuridad, una figura le atacará de imprevisto. Inicia un conflicto. Si este ente desconocido va perdiendo, huirá abandonando La Caja. Si el Protagonista está a punto de perder, la cara de esta figura se mostrará; son el mismo rostro. Se asustará, huirá y abandonará La Caja.

■ **Una persona se queda:** Esta puede explorar los detalles que figuran en la parte anterior. No obstante, las dos que salen, tanto si atraviesan el pasillo como si vuelven, encontrarán la Caja, pero esta vez, a las puertas de la Habitación. Recuerda que no es importante lo que ocurre en los momentos-entre-escenas, por lo que el pasillo es un catalizador para que pasen de creer que han llegado a otra sala igual a una realidad distinta.

■ **Todo el grupo sale:** Esta es, tal vez, la opción más probable. A fin de cuentas ¿Quién querría quedarse a solas, a oscuras, en un barco desconocido? Cuando comiencen a caminar por el pasillo, sufrirán al otro lado un encuentro tenso con tres siluetas con luces químicas de color verde. Si hablan con ellas se detendrán en seco, tantearán el terreno y huirán dejando las linternas químicas verdes y la Caja. Tanto si vuelven por el mismo camino como si avanzan por el túnel oscuro, llegarán a la Habitación, pero nunca más la anterior. Allí la luz ha vuelto y habrá otra caja, con algo nuevo en su interior.

■ **Nadie sale:** Esta es otra de las opciones más sensatas. Pueden explorar la Habitación, reuniendo pistas, pero si se entretienen más de dos minutos alguien llamará a la puerta y dejará la Caja. Aprovecha la tensión del momento para que crean que es solo un juego que les premiará por salir de la Habitación. O intentarlo.

En cualquier caso, lo más probable es que tengas que jugar con una combinación de estas opciones. Presta atención a lo que te dicen.



PROTAGONISTAS SECUNDARIOS

■ **Las Eidolas:** Si has leído la parte correspondiente en el manual, son los espíritus de la realidad. En el buque son las indentidades inversas de los protagonistas, o sus pulsiones materializadas, de otras líneas temporales. Interpretalas como seres alienígenas, es decir, no les interesa contactar con los Protagonistas.

CONSEJOS

■ **Coherencia:** tendrás que prestar atención a las descripciones que das. Cada vez que alguien sale de la habitación, no entra la misma persona. Varía pequeños detalles para crear cierta tensión, pero que no difieran en exceso del pasado inmediato.

■ **La Caja:** Por si las líneas temporales fueran poco, una extraña anomalía electromagnética es capaz de materializar las pulsiones ocultas (la Sombra) de los Protagonistas. Sus deseos más ignotos estarán dentro de ella. Juega a la aceptación o al rechazo.

LA PARADOJA DE TESEO

Cuando lleguen por primera vez a una nueva Habitación, cambia algún detalle. Las luces ahora son rojas, el estudio de grabación funciona, las cámaras de grabación funcionan, hay una pequeña nevera en el plató con fruta del color de las luces de la habitación. Si alguien mira en la segunda habitación alguna revista o algo, trasládela a una visión donde esa misma persona mira a cámara y comienza a hablar sobre el contenido de la misma revista; paradojas temporales, agujeros de gusano, simultaneidad, “dos hechos ocurriendo simultáneamente en dos lugares separados”, no hace falta ser muy técnico. Mantén lo extraño como algo cotidiano. Lo más importante, recalca que esa información está subrayada en azul (el color de La Habitación de donde procedíais).

Provoca un encontronazo de un Protagonista con su personaje de otra realidad en la misma sala para que intenten dirigirse hacia otra. Esta eidola vendrá exclamando cómo no podía haberse dado cuenta antes de lo que quería decir ese código. Una vez abra la puerta y se encuentre a los Protagonistas, se derrumbará y suplicará piedad al tiempo que trata de huir. Si miran en el ordenador, hay una nota que ponen Look-and-Say pero no requiere contraseña. La serie es: 31-22-11 (tres unos, dos dos, un uno). Juega con visiones a través de las cámaras, son como periscopios cilíndricos, si miran por un lado podrán ver en un sentido de la dirección del tiempo, si miran hacia el otro podrán ver hacia el otro. Hay bolígrafos, claro, por si necesitan asegurarse de quiénes son los originales para tratar de aferrarse a su personalidad.

Si dos se quedan en el estudio y uno avanza hacia el plató cerrando la puerta. Marvin aparecerá como un presentador insoportable que tratará de provocar al Protagonista en una pelea (considéralo una tarea, no un conflicto). El objetivo es que la linterna química que lleva caiga y resulte ser de otro color distinto. A su juicio queda si ocultarlo. Por supuesto, la Caja. Las revelaciones deben ir en aumento. Hay una nota dentro de ella, escrita con la letra del Protagonista y del color que resulte más oportuno. Si crees oportuno incluir un arma o una herramienta que pueda ser usada como tal, hazlo. Dale oportunidades de llegar al extremo.

Finalmente, provoca un último viaje a la Habitación a través del pasillo. Un incendio, otro apagón (se encenderán luces rojas). Allí les esperan, al menos, un némesis y un Conflicto.



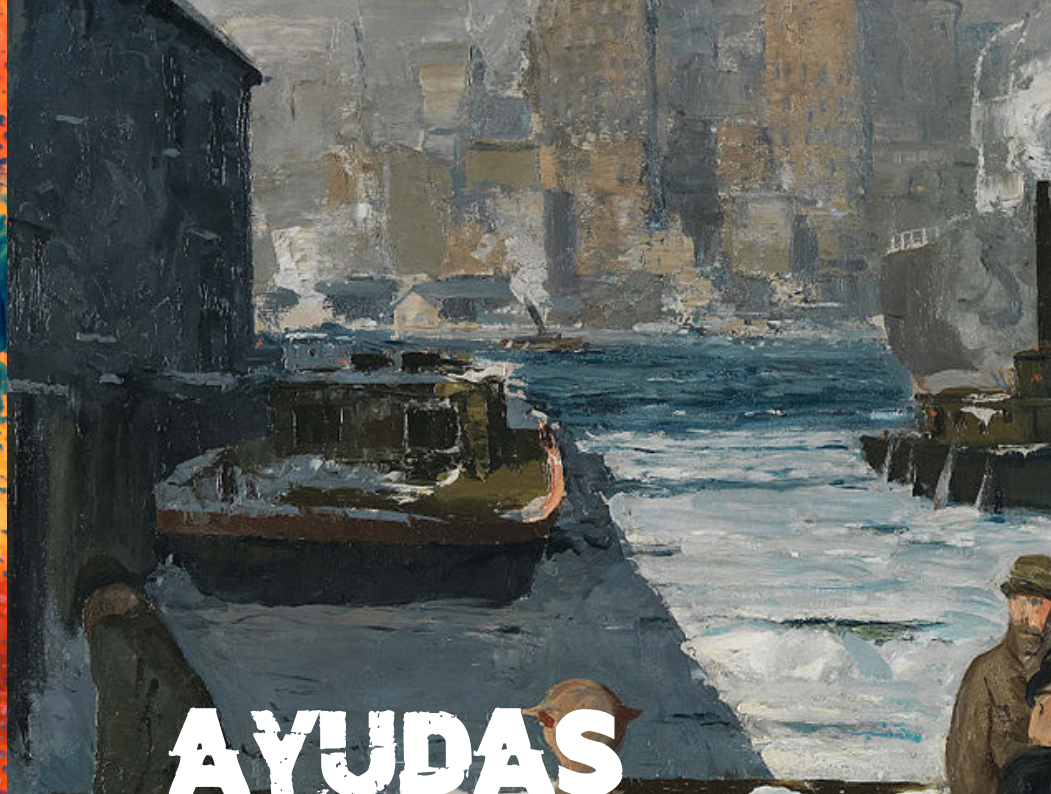
PROTAGONISTAS SECUNDARIOS

■ **Némesis:** Son las identidades reflejas que si están dispuestas a confrontar su existencia e identidad con las correspondientes al grupo de Protagonistas. Pueden ir armadas o no, pero recuerda; son seres con sus motivos, pueden negociar con los Protagonistas si les beneficia que acaben con las vidas de sus versiones alternas.

■ **Señora de negro:** Esa mano firme azabache que se posó por el hombro aparecerá con gafas oscuras y un puro insultantemente largo para revelarles la situación, incluso que son una farsa (si alguien ha llegado a 6 de Desrealización), que son unos personajes de ficción. Luego les dejará marchar, el barco ha llegado al puerto.

CONSEJOS

■ **Vidas paralelas:** el final dependerá mucho de como hayan avanzado el grupo de Protagonistas y de cuanto se hayan implicado en cuestionar si, después de tantos replazos, son los mismos.



RECURSOS EN LA FICCIÓN

El buque Teseo tiene un nombre tremendamente apropiado para la ocasión, pues atiende a la paradoja homónima. Si se reemplazan todas las partes de un objeto, una a una, cabe preguntarse si sigue siendo el mismo. Llevada a este escenario, el barco y su tripulación no han parado de navegar en el extraño fenómeno del día perpetuo, quién sabe cuántas veces lleva sucediendo este bucle de realidades alternas que colpasan en una nueva cada vez que alguien sale de la Habitación.

En las páginas siguientes se incluyen ejemplos que surgieron de manera improvisada durante el desarrollo de esta misma partida, a lo largo de varias pruebas. Otros son sugerencias con las que, tal vez, merece la pena experimentar si se dan las condiciones idóneas. En cualquier caso, tú eres el Sistema, elige que recursos pueden resultar interesantes. Por supuesto, si la mesa utiliza estos recursos sin haberlos leído, se amable y motívala para que siga así.



HERRAMIENTA DE SEGURIDAD

Durante la aventura pueden surgir situaciones desagradables. La aventura transcurre en una tensión por un miedo a lo desconocido, no hay entes sobrenaturales, ni supersoldados o asesinos en serie (bueno, esto último es discutible). Los únicos monstruos que pueden surgir son aquellos que los Protagonistas decidan interpretar. El contenido de la Caja está para que el grupo desconfíe hasta de sus sombras, nunca mejor dicho, ya que funciona de catalizador emocional de aquello que les desagrada exponer, que reprimen pero tratan de aceptar.

Por ello, si llegase a ser necesaria la herramienta de seguridad solo tendrías que anular la acción actual y trasladar la acción a la Habitación. Otra distinta, lo cual te vendrá genial para reformular la acción en otra línea. Un recurso que se integra bastante bien es plantear la escena eliminada como una ensoñación puntual de un personaje, que rápidamente vuelve en sí.

EJEMPLOS DE LO EXTRAÑO

■ **La Sombra:** El tiempo se detiene cuando tratas de usar uno de tus poderes para contactar con algún ser cercano que te asista en estos momentos, pero el resultado eres tú. No hay nadie más cerca de tí que tu misma persona. ¿Le pedirás ayuda o un consejo? Interpreta a la Sombra de tu personaje como una eidola que tiene el máximo de la Característica Sombra.

■ **La Audiencia insonorizada:** Este fue gracioso y muy útil. Si un personaje entra en el plató, desde el estudio de grabación, y cierra la puerta a su paso, al usar un poder Marvin aparecerá para conversar. Más bien para provocar una pelea. Marvin no se inmutará, solo se reirá a carcajada limpia si el personaje sucumbe a su ira. El resto de Protagonistas contemplan con extrañeza la pelea ficticia desde el otro lado del cristal. En caso contrario, Marvin se despedirá con un fuerte apretón de manos. En el primer escenario, una linterna química roja caerá al suelo, en el segundo, aparecerá directamente en las manos. Hora de volver.

■ **Medir el tiempo:** Descubrir es ver lo que estaba oculto y qué es ver, sino perturbar la medida de aquello que lo seguirá estando. Las cámaras de televisión del estudio son un tubo cilíndrico que sostiene un armatoste con dos lentes, con forma de periscopio paralelo al suelo. Si se mira por una lente, se observa el pasado. Al mirar por la otra, se mira el... bueno, realmente lo que ocurre es que el pasado es lo que está ocurriendo en la Habitación. Cuando vayaís a otra, esta estará igual que como dejásteis la última.

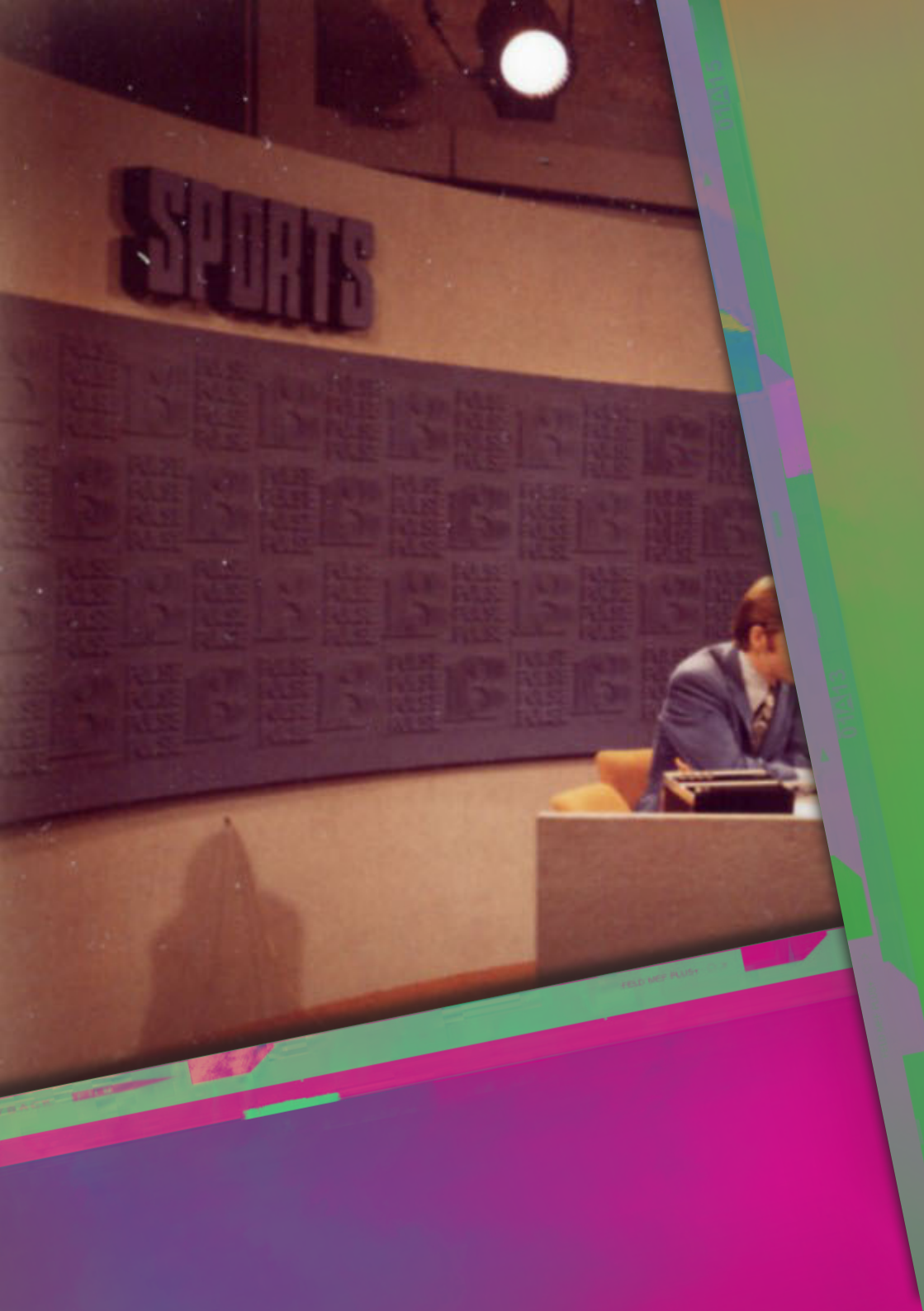
■ **Deja de leer y baila:** Cuando examine la estantería del estudio de grabación, su visión se centrará en un hueco que hay entre dos libros. Se irá sumergiendo hasta dar a un plató de televisión, pero con luces de neón rojas propias de un bar de copas nocturno en el que suena un blues pegadizo que incita a hacer cosas realmente perversas (Trouble - Snake Eyes From the Return of Twin Peaks). El Protagonista aparecerá con garbo como si fuera un anuncio dirigiéndose a la estantería, explicando lo referentes a paradojas temporales y subrayando en un ostentoso bolígrafo de color azul las líneas de interés. Poco a poco guarda el libro en la estantería, ofreciéndolo y se posa en la mano del personaje. Luego se retira con la mirada fija en la cámara, chasquea con ritmo los dedos, se mueve acompasado y te grita ¡Vamos, baila!

■ **¿Donde está el resto?:** Si por algún motivo solo jugasen una o dos personas, no incluyas personajes secundarios que ocupe el lugar de los Protagonistas. El código Look-and-Say sigue teniendo sentido. Lo interesante es que nadie sepa qué está ocurriendo.

■ **Invocar tus poderes:** Esta parte queda un tanto a decisión de vuestros gustos. Si preferís que los personajes usen los poderes de la mente como hechizos psiónicos, aplicad esa regla. Si preferís algo menos llamativo e inquietante, describe el curso de la acción como una mera casualidad, a veces pasa ¿no es así? Si queréis una aproximación a lo que pretende ser **UN MUNDO PRECARIO** juega con las entidades (la diamante mandarín, el mapache y el ser de ningún lugar). Por ejemplo, coloca la estatua de un mapache disecado o vivo pero tirándolo todo en La Audiencia insonorizada, haz que una cinta con sonido de pájaros suene en el estudio de grabación al fisgonear el portátil. ¿Ese recuerdo por encontrar a aquel traficantes de drogas que te jodió la vida? Tal vez cuando abras la caja y veas que está tu móvil, lo cojas y compruebas que tiene una sola foto que parece indicar que esa persona no fue otra que tu personaje, tal vez, sepas cuan jodida es la situación.

■ **Los pilares de la identidad:** La ambientación gira en torno a personajes cuestionando la realidad a través de sus identidades. No te quedes en el envoltorio, el interior es incluso más salvaje y caótico. El motor son las emociones que surgen de tratar de hacer prevalecer el Ego, la Máscara o la Sombra. Puede que ambas lleguen a su cénit, puede que se derrumben. En cualquier caso, presta atención a las mismas; lo que ofrezcas debe suponer un reto para que sea un asunto crucial para cada Protagonista. Otro detalle a tener en cuenta; que el resultado más alto no coincida con el declarado NO quiere decir que la intención inicial quede desechada, sino que se transforma en una nueva.

■ **Vidas paralelas:** Un recurso para terminar es separar al grupo, cada cual vuelve a su casa, con su nuevo equipaje en la cabeza, plagado de dudas, negación o nuevas ideas. Puede que alguien reciba una llamada en presencia de otro Protagonista y resulte que es el número de este, descuelga y suena su voz. Otra posibilidad es hacer plantear que hacen un embarque en avión, barco, tren de forma simultánea desde distintos puntos, atraviesan una plataforma y mientras avanzan por el pasillo para colocar su equipaje, alguien tropieza, levanta la mirada y ahí están; otros protagonistas y una incógnita no resuelta ¿Esto afecta más allá del buque Teseo? Por último, si un Protagonista quisiera quedarse en el plató hasta conseguir lo que desea tal vez simplemente salga de la Habitación tras hablar con la Mujer de Negro, se encuentre a su otro yo, acabe con su vida, coja un objeto con el que acudió en primer lugar a la entrevista inicial y vuelta a empezar. Misma presentación, mismo tema de debate, pero ahora la cámara no se funde en el cristal de una pared, sino en la mirada infinita de esta persona. La entrevista vuelve a iniciarse.



SPORTS

WORLD MAP PAGE

WORLD MAP PAGE