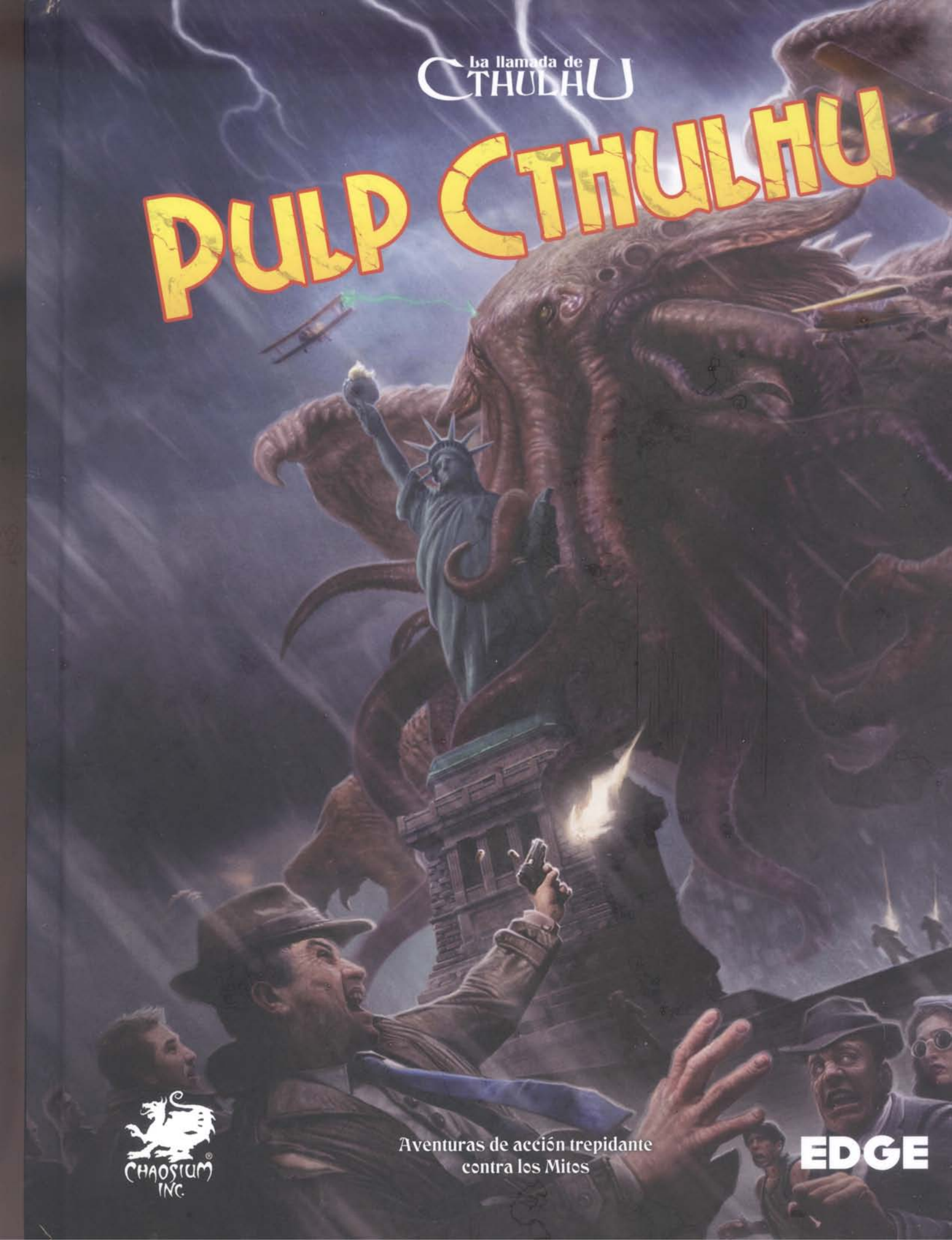
La llamada de Cthulhu

Pulp Cthulhu



Aventuras de acción trepidante contra los Mitos

EDGE

Chaosium Inc.



PULP CTHULHU

AVENTURAS DE ACCIÓN TREPIDANTE CONTRA LOS MITOS

Escrito por

Mike Mason, Alan Bligh, James Lowder, Jeff Tidball, Glyn White, Paul Fricker, Scott Dorward, Wolfgang Baur, Matt Sanderson y Dan Kramer

Portada: Victor Manuel Leza Moreno

Ilustraciones interiores: Antonio Maínez, Paco Dana, David Ardila, Loïc Muzy, Jonathan Wyke, Linda Jones, Reuben Dodd, Richard Pace, Victor Manuel Leza Moreno, Roman Entsov, Chris Lackey y Fifa Finsdottir

Cartografía: Stephanie McAlea y Dean Engelhardt

Diseño y dirección artística: Nicholas Nacario

Diseño del libro: Michal E. Cross

Pruebas de lectura: John Kingsnorth

Hoja de personaje de *Pulp Cthulhu*: Dean Engelhardt

Concepto original: Dustin Wright

Traducción: Luis M. Rebollar Flecha

Corrección: César Bernal Prat

Localización y diseño adicional: Edge Studio

EDGE

CHAOSIUM® INC.

Tabla de Contenidos

Introducción 7

Pulpómetro: ¿Cuánto *pulp* quieres? 7
Usar *Pulp Cthulhu* con *La llamada de Cthulhu* 8

Capítulo 1: El género *pulp* 9

Entretenimiento para las masas 9
Pistoleros en solitario contra el Infierno: Los héroes *pulp* 10
Extraños horrores en una impresión pobre 11

Capítulo 2: Creación de los héroes *pulp* 15

Creación de los héroes *pulp* 15
Paso 1: Escoger un arquetipo *pulp* 15
Paso 2: Generar las características 23
Paso 3: Determinar los talentos *pulp* 23
Paso 4: Determinar la ocupación 26
Paso 5: Elegir las habilidades y distribuir los puntos de habilidad 37
Paso 6: Crear un trasfondo 41
Paso 7: Completar al héroe 44
Creación rápida de los héroes 45
Pulpómetro: Reglas opcionales 45
Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor 46

Capítulo 3: Organizaciones *pulp* 47

El Club Vanguardia 47
El Departamento 29 52
Caduceo 53
La Fundación Ambrosía 55
Los Tigres Grises 58
Los Herederos 60

Capítulo 4: Sistema de juego 63

Usar la Suerte 63
Jugar sucio: Usar la suerte con personajes no jugadores 65
Secuaces 67
Combate 67
Heridas y curación 69
Fase de desarrollo del héroe 71
Pulpómetro: Reglas opcionales 72

Capítulo 5: Cordura *pulp* 77

Los efectos de la locura 77
Talentos de locura 78
Usar habilidades incrementadas por locura 78
Sugerencias para habilidades incrementadas 79

Capítulo 6: Magia, poderes psíquicos y ciencia insólita *pulp* 85

Magia *pulp* 85
Aprender un hechizo 85
Ejecutar hechizos 87
Pulpómetro: Reglas opcionales 87
Habilidades psíquicas 88
Ataques psíquicos y posesiones 89
Ciencia insólita 90
Dispositivos de ejemplo 91

Capítulo 7: Dirección de partidas *pulp* 93

Tramas *pulp* 93
Temas del género *pulp* 95
Conexiones para escenarios 96
¡Acción! 96
Villanos recurrentes 99
Momentos de máximo suspense 101
Recompensas 101

Capítulo 8: La década de 1930 103

La Gran Depresión 103
Cronología de los años 30 105
El New Deal 106
La Ley Seca y su derogación 107
El mundo del crimen 109
El FBI 111
Vida cotidiana 112
Agricultura 113
Entretenimiento 115
Cultura 116
Tecnología 116
Peligro global 119
Otra noche en Arkham 121

Capítulo 9: Villanos *pulp* y otros personajes de ejemplo 123

Los Puntos de Vida de los villanos 123
Talentos *pulp* de personajes no jugadores 123
Villanos *pulp* y otros personajes de ejemplo 124
Personajes genéricos 138
Monstruos *pulp* 139

Capítulo 10: El desintegrador 141

Información para el Guardián 141
La oscura y mortífera verdad 142
Introducción: La propuesta del profesor Finch 144
La subasta: El precio del poder 147
Dramatis personae 150
La demostración 155
Resolución: Al César lo que es del César 158
Resultados y recompensas 159
Apéndice A: Personajes 160

Capítulo 11: Esperando el huracán 165

Información para el Guardián 165
El Gran Hotel: Preparando la escena 166
Llamar a la policía 169
Rutas alternativas 171
El puerto 173
La isla Wisteria 174
Conclusión 178
Apéndice A: Personajes 178

Capítulo 12: La Caja de Pandora 183

Esquema del escenario 183
La Caja de Pandora 184
Dramatis personae 190
Introducción para los jugadores 194
La primera escena del crimen 194
La segunda escena del crimen 197
La tercera escena del crimen 198
Los Buscadores de la Sabiduría Eterna 200
Culminación de la aventura 202
Apéndice A: Personajes 203

Capítulo 13: Un largo crucero a China 213

Trasfondo 213
A través del Pacífico con estilo 214
El reptante 216
Cronología de a bordo 218
Dramatis personae 222
Acontecimientos 226
Honolulu y más allá 230
Conclusión 238
Apéndice A: Personajes 238

Capítulo 14: Ayudas de juego 244

Capítulo 15: Referencias 262

Índice 270

Hoja de héroe *pulp* 279



Reconocimientos

Se han utilizado elementos del juego de rol *Basic Roleplaying* de Chaosium, gracias a: Jason Durall, Sam Johnson, Steve Perrin, Steve Henderson, Warren James, Greg Stafford, Sandy Petersen, Ray Turney, Lynn Willis, Ken St. Andre, William Barton, Bill Dunn, William Jones, Ben Monroe, Gordon Monson, Sam Shirley, Mark Morrison, Richard Watts y otros. Se han utilizado elementos de *Astounding Adventures*, publicado por Chaosium, gracias a Troy Wilhelmson. Mike Mason ha escrito la Introducción; James Lowder y Alan Bligh escribieron El género *pulp*; Creación de héroes *pulp*, Sistema de juego, Magia *pulp*, poderes psíquicos y ciencia insólita, y Dirección de partidas *pulp* han sido escritos por Mike Mason desarrollando algunas reglas a partir del trabajo de Paul Fricker; Chad Bowser escribió en su momento las reglas opcionales de Esquivar para la 2ª edición de *Cthulhu Edad Oscura*; James Lowder ha escrito El Club Vanguardia y Scott Dorward Caduceo, mientras que otras organizaciones *pulp* han sido creadas por Mike Mason y Alan Bligh; Cordura *pulp* y la regla opcional para empuñar dos armas han sido escritas por Paul Fricker; La década de 1930 es obra de Jeff Tidball; la narrativa de Arkham ha sido escrita por Dan Kramer, los villanos y monstruos por Mike Mason con Alan Bligh; *Un largo crucero a China* ha sido escrita por Wolfgang Bauer, *El desintegrador* por Alan Bligh, *Esperando al huracán* por Matthew Sanderson y *La Caja de Pandora* por Glyn White.

Probadores del juego

Dan Kramer, Brian Murphy, Michael Medwick, Chad Bouchard; «No hay gloria sin agallas»: Sean Connor, Stephen Pitson, Simon Butler, Mark Wright, Ben Newman, Mark Smith; y Pat Eadie, Matthew Sanderson, Suzan Bator, Daniel Campbell, Robin Farndon, Eleanor Hingley, Jessica Waters, Mairi White; Paul Fricker, Mik Parkin, Andrew Noble, Simon Hall, Alasdair Armstrong, Steve Foster; Garrie Hall, Dave Winfield, Hasna Rahman, Martin Earnshaw, John Bolton, Mark Denham, Matt Decker (gracias a Premium Tattoo, en Oakland), Obi Kaufmann, John Adams, Glenn Blythe, Mark Flynn, Elina Gouliou, Richard Gravestock, Neal Latham, Jef Lay, Simon Lee, Matt Nott, Robin «Richard» Poole, Tom Richardson, John Ruddy, Alan Watson, Paul Watts y Lynn Yin.

Agradecimientos a James Lowder, William Jones, Alan Bligh, Dan Kramer, Matt Sanderson, Paul Fricker, Scott Dorward, John Kingsnorth, John D. Rateliff y Dean Engelhardt.

Gracias a todos los patrocinadores de *La llamada de Cthulhu* (7ª Edición) por su ayuda para hacer posible este libro.

Pulp Cthulhu es copyright © 2019 de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu (7th Edition) copyright ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2014, 2019 de Chaosium Inc.; reservados todos los derechos.

Call of Cthulhu y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc.

Para aprovechar por completo este suplemento, es conveniente hacer uso del *Manual del Guardián* y la *Guía del Investigador* del juego de rol *La llamada de Cthulhu* (7ª Edición), disponible por separado en edgeent.com. Esta obra es un trabajo de ficción. El libro incluye descripciones de lugares, sucesos y personas reales que podrían no ser presentados con exactitud y conforme a la naturaleza real de estos lugares, sucesos, personas y eventos, ya que han sido reinterpretados a través de la lente de los Mitos de Cthulhu y el juego *La llamada de Cthulhu* en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, o a los habitantes de ningún lugar descrito. Todos los elementos se utilizan como base de ficción para relatos inspirados en la imaginación de H. P. Lovecraft y de otros escritores de horror extraño, así como en la tradición de los cómics e historias *pulp*.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro, ya sea para uso personal o corporativo, por medios fotográficos, ópticos, electrónicos o cualquier otro método de almacenamiento y recuperación. Las fotografías de época y los carteles de WPA (agencia de empleo del *New Deal*) han sido extraídos de la Biblioteca del Congreso o de Wiki Commons y son de dominio público.

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar la página 279 a la 280.

Depósito Legal: SE 1914-2019

ISBN: 843-54-07629-44-8

Publicado en 2019 por Edge Entertainment.

Impreso en Lituania.

INTRODUCCIÓN

Por Mike Mason

¡BIENVENIDO A *PULP CTHULHU*!

Pulp Cthulhu es un juego de aventuras trepidantes, ciencia insólita, proezas cuestionables y héroes valientes. Con este libro, unos pocos dados de los que se usan en los juegos de rol y el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*, ya tienes todo lo necesario para diseñar y disfrutar de partidas ambientadas en el emocionante género *pulp*.

¿Estás cansado de que tus investigadores mueran en rápida sucesión mientras saltan de un lugar a otro del mundo, en un desesperado intento por salvar a la humanidad? ¿A veces querrías que tu investigador plantase cara a los horrores sobrenaturales en vez de esconderse hasta estar fuera de peligro? ¡*Pulp Cthulhu* es una apuesta más arriesgada, que propone la interpretación de héroes más duros y capaces, dispuestos a enfrentarse contra las pérfidas maquinaciones de los Mitos de Cthulhu!

La palabra «*pulp*» tiene distintos significados para personas diferentes y por lo tanto este libro incluye un sistema de generación de personajes adaptado, junto con nuevas reglas para poderes psíquicos, ciencia insólita y un sistema de magia optimizado, consejos para que los Guardianes impriman el estilo de juego *pulp* a sus partidas y directrices para que modulen el nivel de *pulp*. De lo anterior se deduce que *Pulp Cthulhu* es capaz de proporcionar toda la acción trepidante que se quiera.

Las reglas de *Pulp Cthulhu* son similares a las reglas estándar de *La llamada de Cthulhu* en la mayoría de aspectos, y por lo tanto resulta completamente compatible con las numerosas campañas y escenarios del juego, pero también presenta algunas adiciones y opciones para que los jugadores puedan desarrollar un estilo de juego que se adapte mejor a sus gustos. El sistema está diseñado para que los jugadores puedan crear personajes más duros (llamados héroes en lugar de investigadores) con los que enfrentarse a sectas malvadas, horrores alienígenas y monstruos inimaginables.

Pulp Cthulhu tiene como ambientación original la década de 1930, el momento inmediatamente posterior a la época de la Ley Seca, la Gran Depresión y las vísperas de la Segunda Guerra Mundial. Los años treinta resplandecen con sus héroes, antihéroes y villanos fascinantes, todos ellos inspiración para las partidas de estilo *pulp*. El mundo sale del hedonismo propio de una juventud brillante para entrar en otra etapa más oscura y convertirse en un lugar amenazador. La corrupción es endémica, las potencias extranjeras operan a nivel internacional y abundan las conspiraciones; todo lo anterior se postula como un material perfecto para tus partidas. No obstante, las mecánicas de juego, las convenciones narrativas del *pulp* y la orientación que proporciona este libro siguen siendo adecuadas para cualquier ambientación y período de tiempo. Los Guardianes pueden hacer uso de los consejos contenidos en estas páginas para añadir el sabor y la acción del *pulp* a otras épocas como los clásicos años veinte o el mundo moderno, así como a cualquier otro sitio que consideren apropiado. Se puede considerar a *Pulp Cthulhu* como una caja de herramientas adecuada para «pulpificar» las partidas, sin importar dónde y cuándo acontezcan.

Siguiendo la estructura del libro, en primer lugar se encuentra una introducción al género *pulp* en sí en el Capítulo 1. Si no te interesa tanto la historia, puedes sumergirte directamente en la creación de los héroes *pulp* en el Capítulo 2 y continuar leyendo sobre algunas organizaciones de estilo *pulp* que se detallan en el Capítulo 3. Es probable que los Guardianes quieran ir directamente al apartado de reglas nuevas y adaptaciones que podrán encontrar en los Capítulos 4, 5 y 6, así como echar un vistazo al Capítulo 7, dedicado íntegramente a dirigir partidas de estilo *pulp*. El resto del libro ofrece información de referencia útil para los Guardianes: un capítulo para hablar de la década de 1930, un capítulo de villanos y personajes no jugadores para utilizar en tus partidas, cuatro escenarios de diversos grados de horror y misterio al estilo *pulp*, y más listas de equipo y armas.

Puedes utilizar el material que quieras en las partidas que juegues con tu grupo, como harías con cualquier conjunto de reglas y ayudas adicionales. Se trata de divertirse creando experiencias memorables.

Pulpómetro: ¿Cuánto pulp quieres?

¿Te gustan las partidas llenas de trepidante acción sin límites, o prefieres una versión de *pulp* algo más ligera? El diseño del juego permite personalizar el nivel de *pulp* deseado. El nivel de *pulp*

adecuado para tus partidas es una elección muy personal y se recomienda a los Guardianes que hagan pruebas antes de decidir cuál es el más apropiado para ellos y sus jugadores. No tengas miedo de seguir añadiendo más cosas si así logras captar el estilo de juego que estás buscando.

Aquí tienes algunos consejos sobre las reglas que pueden ser más adecuadas para los diferentes niveles de *pulp*:

- El nivel bajo de *pulp* es el más parecido a los juegos estándar de *La llamada de Cthulhu*. Utiliza la generación de héroes (**Capítulo 2: Creación de los** héroes ***pulp***, página 15) tal cual, pero tendrás que limitar los **Talentos *pulp*** (página 24) a uno solo, o bien eliminar su uso por completo. Es probable que prefieras utilizar las reglas opcionales de Puntos de Vida para reducírselos a los héroes (página 45). Tampoco debes dejar que estos adquieran habilidades psíquicas o ciencia insólita (**Capítulo 6: Magia, poderes psíquicos y ciencia insólita *pulp***, página 85). En lo referente a gastar Suerte para influir sobre el juego (**Capítulo 4: Sistema de juego**, página 63), quizás prefieras limitar la cantidad de puntos de Suerte que puede gastar un jugador para alterar el resultado de una tirada de habilidad y prohibir el uso de la regla **Evitar una muerte segura** (página 64).
- El nivel medio de *pulp* es el estándar de *Pulp Cthulhu*: utiliza todas las reglas que aparecen en este libro y deja que los jugadores adquieran dos talentos *pulp* para cada héroe (**Paso Tres: Determinar los talentos *pulp***, página 23).
- El nivel alto de *pulp* aumenta las habilidades de los héroes hasta el punto de influir considerablemente en las tiradas. Utiliza todas las reglas presentes en este manual y deja que los jugadores elijan hasta cuatro talentos *pulp* para cada personaje. Asimismo, los jugadores deben tener acceso a las habilidades psíquicas y a la ciencia insólita. Debe especificarse que no hay límite en el gasto de puntos de Suerte.

Usar Pulp Cthulhu con La llamada de Cthulhu

Si bien las reglas y opciones de *Pulp Cthulhu* que se encuentran en este libro han sido diseñadas para emular el estilo *pulp*, no hay nada que te impida trasladar una que te guste especialmente a otras partidas de *La llamada de Cthulhu*. Ciertos títulos ya publicados, como *Las máscaras de Nyarlathotep*, son campañas donde los investigadores se enfrentan a desafíos difíciles y las bajas pueden ser considerables. Al usar reglas de *Pulp Cthulhu* como el incremento de Puntos de Vida, los gastos de Suerte para negar una muerte inevitable y la mecánica de Cordura adaptada, los investigadores pueden mejorar sus opciones y probabilidades de supervivencia.

Como ya se ha dicho más arriba, las reglas presentadas en *Pulp Cthulhu* son herramientas para que el Guardián pueda diseñar el tipo de partida que quiere jugar. ¡No tengas miedo de experimentar!



CAPÍTULO 1

EL GÉNERO PULP

ENTRETENIMIENTO PARA LAS MASAS

El editor Frank A. Munsey comenzó en 1896 lo que sería una revolución en los medios de comunicación de masas de la primera mitad del siglo XX. Los cambios que llevó a cabo en la revista *The Argosy* fueron innovadores: dejó de utilizar el formato de papel común en el mercado de las revistas y los artículos y fotografías más típicos fueron eliminados. En su lugar, ofreció a sus lectores 192 páginas de ficción popular totalmente impresas en un tosco papel de pésima calidad, del que reciben su nombre de *pulp*, que abarataba el coste a diez centavos el ejemplar. El eslogan de la cubierta rezaba: «Un dólar de lectura por solo diez centavos». El resto, como se suele decir, es historia.

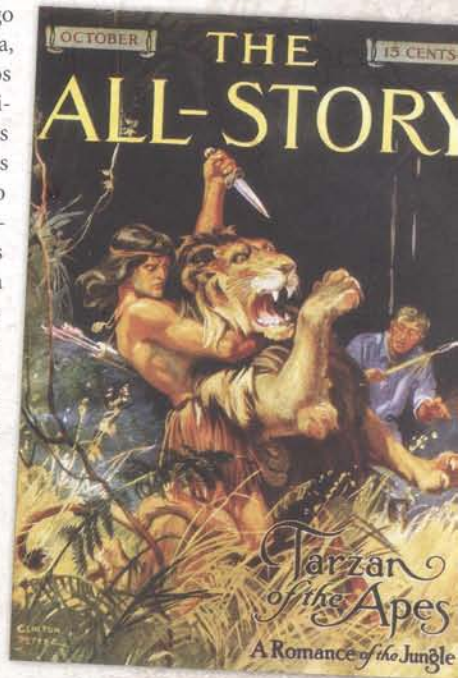
El efecto que han tenido las revistas *pulp* sobre la cultura popular hasta la actualidad es inmenso. En ellas surgieron y se desarrollaron escritores, lectores y géneros que llegarían a dominar las industrias de los libros de bolsillo y el cómic, además de influir significativamente en la televisión, el cine y los juegos hasta la actualidad, más de un siglo después.

El término *Pulp Fiction* (ficción *pulp*) se usa a menudo de forma incorrecta o no se comprende bien; su acepción más apropiada no se refiere a un género concreto, sino a un formato de publicación de bajo coste que supuso una revolución en el momento de su publicación. Su existencia se debió a la combinación de una nueva tecnología de prensa junto a una distribución más barata y, lo que es más importante, la demanda de una amplia audiencia, en particular de la clase obrera, hambrienta de entretenimiento. Este mercado sin explotar, que encontraba el precio de las revistas más sofisticadas (en papel satinado) demasiado alto, pero que podía permitirse los *pulp* de entre diez y veinticinco centavos, contribuiría con la mayor cantidad de lectores. Estos serían los árbitros finales que decidirán qué relatos tendrían éxito en las revistas *pulp*.

Los editores se dieron cuenta enseguida de que se podía ganar dinero con los *pulp* aun cuando los márgenes de beneficio eran escasos. El público americano tenía un hambre voraz por la aventura, el romance, la acción, el misterio y, desde luego, el horror, que empujaba cada mes a millones de personas a buscar en los quioscos las emociones diversas que proporcionaban aquellos *pulp* tan toscamente impresos.

La demanda se satisfizo con la creciente oleada de títulos que fueron cubriendo una amplia gama de temas tras los primeros pioneros del *pulp*. Este período estuvo dominado por revistas como *The Argosy*, *Blue Book*, *Adventure*, *Short Stories* y anteriormente por *All-Story Magazine*, que le dio al mundo personajes como Tarzán, John Carter de Marte y el Zorro. Con el paso de los años se les uniría una legión de títulos que iban desde los más famosos como *Black Mask*, *Astounding Stories* y *Weird Tales*, pasando por la revista *Western Story Magazine*, que tuvo una larga duración, hasta llegar a las que son menos conocidas hoy en día, como *Spicy Detective*, *Flying Aces*, *Cupid's Diary*, *Exciting Sports* y *Jungle Stories*. Posteriormente destacarían también las publicaciones centradas en un único personaje o *Hero Pulps*, considerados por muchos autores como los precursores directos de los cómics modernos, como es el caso de *Doc Savage*, *La Sombra*, *La Araña* y *Secret Service Operator #5*.

El apogeo de los *pulp* llego en los años veinte y treinta, cuando algunos números de cada título vendían millones de copias. Aquellos dedicados a las aventuras de evasión de uno u otro tipo fueron especialmente populares durante esos tiempos difíciles. Es la época de los detectives duros, los mundos perdidos, las mujeres fatales, los monstruos horribles y la superciencia fuera de control, con sus tramas extravagantes y personajes extraordinarios, que se erige como fuente de lo que la mayoría de la gente imagina en





la actualidad cuando piensa en la idea de *pulp*. Para otros, la ficción *pulp* tiene otro lado adicional y más oscuro que no solo abarca lo extraño, sino también lo transgresor y verdaderamente insólito, desde la brutalidad y el sadismo implícito de algunos de los *pulp* más tardíos sobre amenazas extrañas y crímenes reales hasta otros más dignos, dedicados a horrores cósmicos y recreaciones de otros mundos imaginados por Howard Phillips Lovecraft, Clark Ashton Smith, etc.

Al lector moderno le puede parecer que gran parte de lo publicado en las páginas de los *pulp* es absurdo, tiene un ritmo narrativo extraño o es directamente ilegible, ya sea por un estilo anticuado o los cambios en los gustos a través del tiempo. Algunas historias *pulp* pueden ser una lectura incómoda debido a su tratamiento anticuado y reprobable de la raza y el género, pero no son, ni mucho menos, el único caso en la historia de la literatura. Afortunadamente hay una gran cantidad de pros en los *pulp* que superan los contras, no solo en términos de contenido, sino también en cuanto a los autores, espectro temático y tratamiento. Sin las revistas *pulp*, apenas habría habido un mercado que demandase la publicación de los trabajos de autores como H. P. Lovecraft, y por ende no existiría el juego de rol *La llamada de Cthulhu*. También fueron un precoz repositorio de las obras de Edgar Rice Burroughs, Dashiell Hammett, Raymond Chandler, Fritz Leiber, Louis L'Amour, Robert Bloch, C. L. Moore, Ray Bradbury y muchos, muchos más.

La Segunda Guerra Mundial significó el final de la era dorada de los *pulp*, sobre todo por el aumento de los costes de producción. Le siguió una década de continua decadencia, pero en lugar de sufrir una muerte súbita, se produjo una degradación del propio medio. Los libros de bolsillo de brillantes cubiertas destinados al mercado de masas, los cómics de cuatro colores, las antologías y las revistas «satinadas» o de formato *digest* fueron bien recibidas por el público hasta reemplazar a las revistas *pulp*.

A pesar de la desaparición de los *pulp*, muchas de las historias, convenciones, géneros y personajes que crearon, a los que dieron forma o que reciclaron para un nuevo público, continuaron su andadura y volvieron una y otra vez en nuevos formatos, como Buck Rogers, Sexton Blake, Conan o el Gran Cthulhu.

Pistoleros en solitario contra el Infierno: Los héroes pulp

«La semilla del crimen produce un fruto amargo», o eso afirmaba uno de los héroes *pulp* más famosos, La Sombra, al final de sus aventuras radiofónicas. Dicho fruto puede llegar a ser muy peculiar en el *pulp*. La Sombra no solo se enfrenta a los típicos delincuentes en el transcurso de sus extrañas aventuras (impresas o emitidas), sino también a asesinos fantasmales, perturbados, capos de la mafia, científicos locos, sectas satánicas, líderes vudú, espías de élite y cultos maníacos... pero no está solo. Muchos de los subgéneros más extravagantes disponibles en la era de los *pulp* están protagonizados por héroes solitarios, o acompañados de un ayudante y el ocasional objeto de un escarceo amoroso, que luchan contra una serie de diabólicos antagonistas, muchos de los cuales son similares a los que se pueden encontrar en los cómics de superhéroes (aunque mucho más malvados). Este formato tan particular de las revistas *pulp* es el que viene a la cabeza de muchos lectores modernos cuando se habla (a menudo de forma confusa) de la ficción *pulp* y su influencia sigue presente mucho después de que los *pulp* hayan dejado de publicarse.

El primero, y posiblemente el mejor, de estos títulos dedicados a personajes solitarios fue La Sombra, creado en 1930 como parte de un programa radiofónico para vender productos, y todo un referente de su década, seguido más tarde por el polémico híbrido Doc Savage, el detective pistolero Nick Carter y una serie de luchadores contra el crimen cada vez más sangrientos, como La Araña y Operator #5. Sus aventuras son relatos extravagantes de claroscuros en notable contraste. Los acontecimientos son siempre extremos, ya se trate de la vida de una heredera secuestrada, el destino de unos secretos robados que podrían tambalear el equilibrio del poder, las vidas de cientos de personas o incluso la posible conquista del mundo... o su final. El eje central de estas historias es la última oportunidad que tiene el héroe, o alguna que otra vez héroes, de detener a los villanos, puesto que, sin su intervención, sin duda triunfará el mal.

Las vidas del justiciero y el entregado agente federal tienen un halo de honor y aventura, pero no suelen reportar otros beneficios. La perspectiva del típico héroe *pulp* y sus compañeros en la guerra contra el crimen es sufrir disparos y golpes, ser drogados, hipnotizados y torturados, y todo de forma habitual. Un interminable desfile de mafiosos y científicos locos con acceso a innumerables secuaces amenazan todo lo que aprecia el héroe. El mal volverá a actuar, a menudo con otra cara nueva o con una que por desgracia es familiar, en busca de venganza, empuñando un arma imposible, más rencor que nunca contra el mundo y un plan sangriento de violencia extrema. No importa la demente marea de pesadilla y el derramamiento de sangre desencadenado, no importa lo nefasto o astuto del plan, que los héroes oscuros de los *pulp* se mantendrán firmes. A menudo pueden ser también personas «cuestionables», villanos reformados o estar algo más que un poco locos, pero en cualquier caso harán frente donde otros huirán y no se rendirán a la desesperación. Comprenderán que alguna amenaza monstruosa podrá con ellos antes o después y que las probabilidades en su contra van en aumento. Pero aun cuando la muerte sea inevitable, es mejor morir de pie que vivir de rodillas sometiéndose al mal.

En cuanto a los villanos de estas historias, la mayoría sufrirán un final espeluznante, en ocasiones por cortesía de un justiciero enloquecido como La Araña, de un policía que por una vez ha sido competente o por la suerte de un hombre del gobierno, e incluso a veces a manos de sus propios compañeros mafiosos y arteros. Sin embargo, los mayores cerebros criminales como el Doctor Muerte, que odia la tecnología, o los gemelos imitadores de Fu Manchú, Wu Fang y Yen Sin, consiguen escapar de forma increíble cada vez que sus planes son frustrados y siempre se libran en el último momento, antes de sufrir una derrota definitiva.

Estos héroes y villanos están dispuestos a participar, salvo raras excepciones, en las extrañas y épicas luchas representadas en los *pulp*. Entran en conflicto a sabiendas de que toda victoria es temporal. En esto, los héroes *pulp* no son muy diferentes de los típicos superhéroes de la Edad de Plata: una lucha épica entre representantes del bien y del mal extremadamente exagerados. Pero se diferencian en que la sombra de la muerte y la destrucción es más real en comparación, y resulta inquietante ver que los villanos son más competentes. En resumen, los villanos de los héroes *pulp* matan personas, destruyen lugares, gasean a gente con gas venenoso, ponen bombas en trenes y asesinan a los buenos e inocentes en sus camas. Deben ser detenidos, no porque estén a punto de hacer algo terrible, ¡sino porque ya lo están haciendo!

Tomemos como ejemplo el Nueva York construido alrededor del más loco de los justicieros, La Araña, sobre todo en los relatos escritos por Norvell Page. Los ciudadanos de la Gran Manzana no pueden ni pasear por Broadway sin que una mente criminal los derrita con el rayo de la muerte que acaba de inventar, mientras que hay sectarios enloquecidos dispuestos a saltar sobre ellos tras cada arbusto en Central Park. En los *pulp* heroicos más exagerados llueven trozos desprendidos del edificio Empire State sobre los neoyorkinos, cuando no se trata de murciélagos venenosos, monstruosos robots con garras que merodean por Broadway o algo peor. Si la vengativa Araña, el superagente *Operator #5* o la enigmática Sombra no detienen a los villanos, ocurrirá algo peor.

Hacia el final de los años treinta, las historias más extravagantes de los *pulp* heroicos terminan siendo una suerte de ficción del futuro cercano, llegando hasta el punto de destruir ciudades, ver los Estados Unidos invadidos por hordas extranjeras y el uso de armas de destrucción masiva, sobre todo gas venenoso y bombardeos en masa de los que, gracias a la Primera Guerra Mundial, había suficientes evidencias para que cualquier lector los considerase una amenaza real. Estas historias *pulp* extremas, que en su mayor parte solían transgredir los límites que hacían el formato popular entre los lectores, gestionaron los crecientes temores de la inminente guerra mundial y la catástrofe que más tarde resultaría ser demasiado real. Desafortunadamente, condenaron en ocasiones a sus personajes e historias a callejones sin salida, pues si Chicago queda en ruinas en una historia, no puede estar reconstruida un mes más tarde sin que se pierda la credibilidad o resulte impactante que amenacen de nuevo con destruirla otra vez.



Los mejores *pulp* heroicos son terriblemente creativos y coloridos. Tienen un propósito doble como historias emocionantes y de evasión, aunque con tintes más oscuros, en las que el villano «se lleva su merecido» sin ambigüedades morales ni el farragoso e imperfecto proceso judicial. En estas historias, aunque sombrías, la creciente marea del caos es casi siempre frustrada, aunque no para siempre, y sí con frecuencia por un precio demasiado realista.

Extraños horrores en una impresión pobre

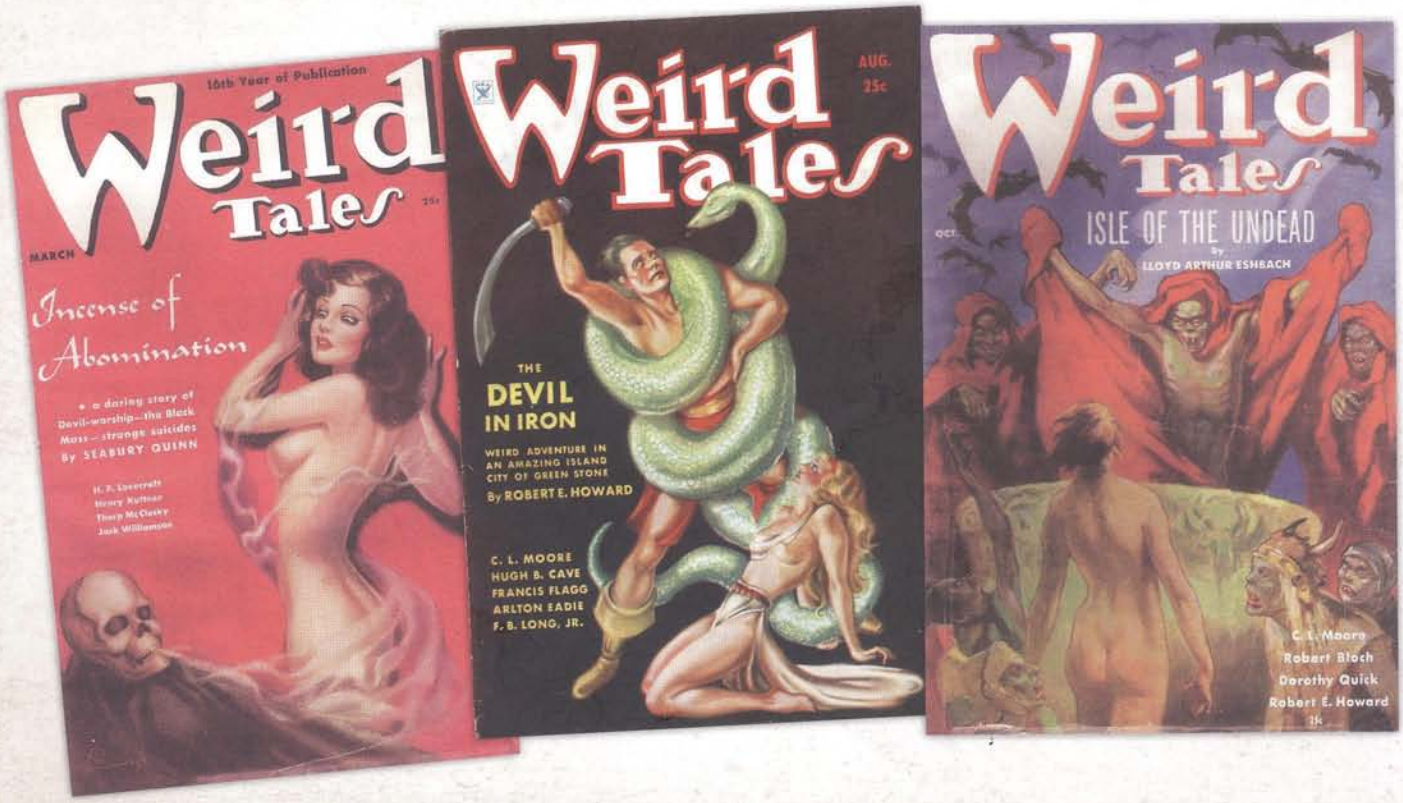
A pesar del impacto que tendrían en las siguientes décadas, las historias de terror y lo sobrenatural no fueron las más características en los *pulp* en términos de volumen, producción ni variedad de títulos. A principios de la era de los *pulp* no había revistas dedicadas en exclusiva a lo que se conoce más comúnmente como «ficción extraña», que solo hizo apariciones fugaces en otros títulos a través de la recuperación de cuentos clásicos como historias de fantasmas amables y elementos que hablaban, aunque rara vez directamente, de lo oculto y lo diabólico. Por supuesto, hubo excepciones: los devotos del terror lovecraftiano destacarán el excelente relato pionero *Fishhead*, de Irvin S. Cobb, publicado en un número de 1913 de *The Cavalier* y que se sigue citando hoy en día. Puede resultar sorprendente que el género de terror y los cuentos extraños en general, que anteriormente fueron el sujeto destacado de las publicaciones victorianas de tipo *penny dreadful*, no fuesen explotados durante algún tiempo. *The Thrill Book*, un modesto esfuerzo para capitalizar esta falta de historias de terror, se publicó durante 1919 sin que durase mucho tiempo. No fue hasta 1923 que una pequeña empresa llamada Rural Publications Inc. crease, como prometía en su subtítulo, una «revista única». Dicha revista era *Weird Tales*, que se revelaría como un terremoto en el campo del terror, la fantasía y la ciencia ficción, cuyas réplicas aún se pueden sentir hoy en día. Y lo que es más importante, en las páginas de *Weird Tales* serían escritas e impresas por primera vez las palabras *La llamada de Cthulhu*, además de ser el hogar que albergarse muchos de los grandes cuentos que, años más tarde, llegarían a considerarse los elementos fundacionales de los Mitos de Cthulhu.

La influencia y el pequeño pero leal grupo de seguidores de *Weird Tales* estaban creciendo cuando cambió el redactor y la editorial en 1924, ampliando sus horizontes y adquiriendo su reconocible identidad como el hogar de lo misterioso y lo extraño.

Se convirtió en el título de referencia en su campo y, sin duda, dio lugar a un mercado propio. Además de lanzar y mantener las carreras de docenas de escritores en sus páginas, sobre todo para nuestros propósitos a H. P. Lovecraft, Robert E. Howard y Clark Ashton Smith, cristalizó lo que se convertirían en los géneros de la ficción extraña y fantasía heroica para una audiencia creciente. Sus páginas también se llenaron a lo largo de los años de una gama mucho más amplia de terrores más convencionales que los horrores de los Mitos o las bestias primordiales de Hiboria, como hombres lobo y vampiros, adoradores del diablo, monstruos de los pantanos, maldiciones familiares, artefactos ocultistas, invasores alienígenas y fantasmas vengativos. La mayor parte de estas historias vinieron de la mano de una multitud de escritores de talento como el prolífico Seabury Quinn, Edmond Hamilton y C. M. Eddy, Jr., entre otros, que no son conocidos para el lector moderno. En *Weird Tales* aparecieron algunos auténticos clásicos del género que han tenido una enorme influencia en la ficción de terror muy posterior a su primera impresión, como *Las ratas del cementerio* de Henry Kuttner, *La cosa del sótano* de David H. Keller y *Suyo afectísimo, Jack el Destripador* de Robert Bloch. Además de estas historias explícitamente centradas en el terror y lo sobrenatural, *Weird Tales* publicó una pionera ciencia ficción y algunas de las mejores fantasías heroicas oscuras de la época, como las historias del Conan y el Solomon Kane de Howard y las obras de C. L. Moore.

Weird Tales llegó a su apogeo a mediados de los años 30 y recorrió con éxito la década en el cénit de su inventiva variedad, para entrar en un lento declive poco después del prematuro fallecimiento de Lovecraft y Howard. La deriva descendente de la revista continuó paralela al resto de los *pulp* a lo largo de los cuarenta, con nuevos cambios de propiedad y redacción, y sus momentos de brillantez, aunque destacables, fueron menguando a medida que se reimprimieron las historias más comunes en la recta final hasta el último número de 1954, cuando dejó de publicarse, mucho después que la mayoría de sus rivales más populistas. Sin embargo, *Weird Tales* tendría un impacto que sobrepasaría sus días de gloria, creando y definiendo géneros enteros de ficción especulativa y extraña, lanzando docenas de carreras e inspirando a las generaciones futuras de escritores y artistas. *Weird Tales* aún se colecciona con avidez y los Guardianes pueden encontrar en sus páginas infinidad de tramas, antagonistas y criaturas para recrear el estilo de terror *pulp*. Quizás merezca la pena señalar que Lovecraft, como estilista, está lejos del arquetipo de las historias de acción y aventuras más oscuras, de peligros violentos y amenazas claras más comunes que el miedo introspectivo y la amenaza existencial.

Aunque tanto entonces como ahora *Weird Tales* ha sido considerada la primera revista *pulp* dedicada al terror y lo sobrenatural, como era de esperar hubo otros que siguieron su estela o esperaron tener algo de su éxito, en particular durante los años 30. Algunos de estos títulos de terror y fantasía solo tuvieron un breve recorrido o se centraron en subgéneros particulares para intentar encontrar su lugar, como las historias inspiradas en la mitología o lo oriental y arabesco en *The Magic Carpet*, publicada entre 1930 y 1934 como publicación hermana de *Weird Tales*. Otros títulos como *Strange Tales* y *Strange Stories* fueron creados por editoriales rivales como competencia directa de la pionera y estaban diseñados para atraer a los mismos lectores, utilizando prácticamente a los mismos autores autónomos. Hay que destacar que la demanda de estos títulos floreció en parte en los peores momentos de la Gran Depresión, lo que parece indicar que existía una necesidad de evasión, aunque las tensiones financieras del momento pasasen

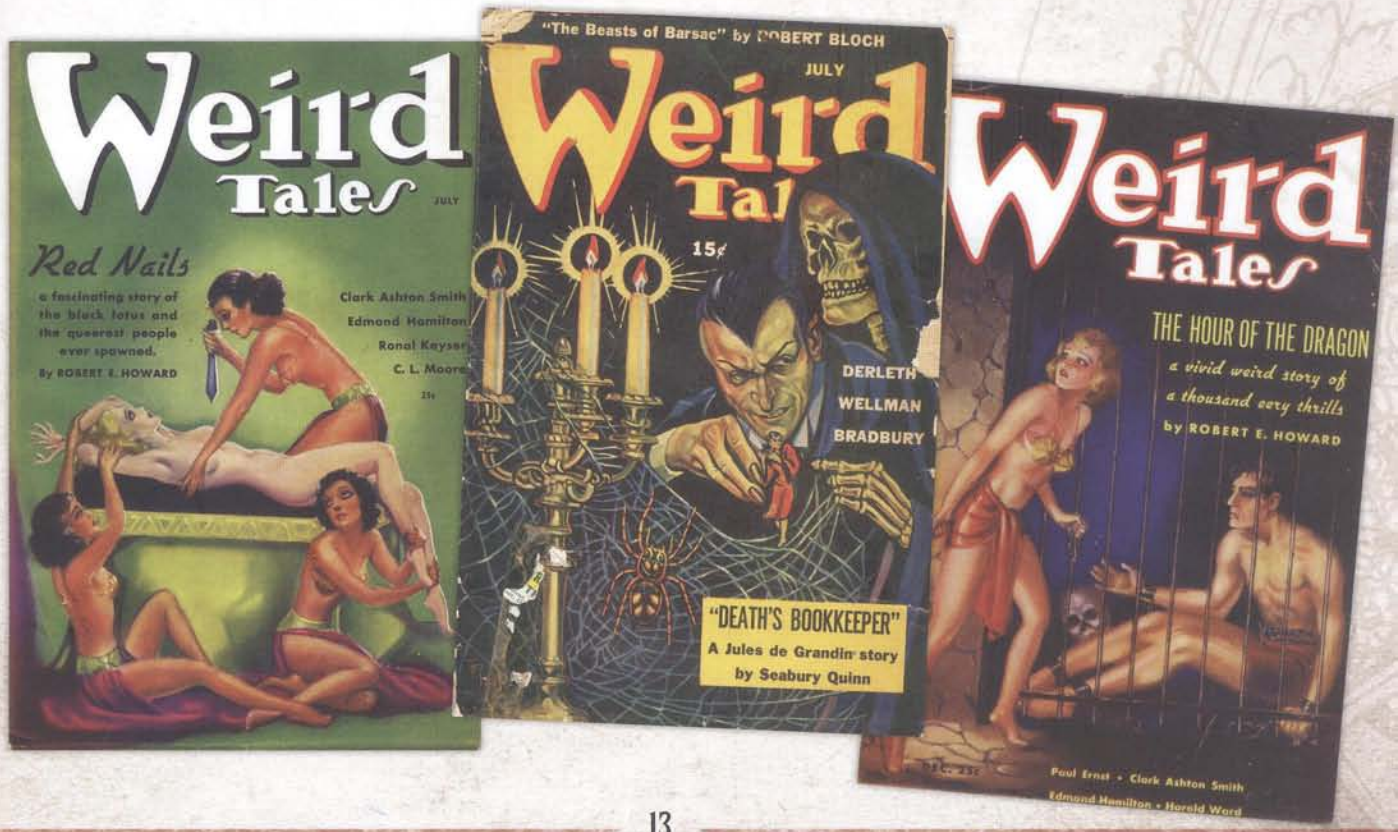


factura tanto a las editoriales como a los calendarios de producción, y todos luchasen por mantenerse a flote en tiempos difíciles, sin importar la demanda. Después de la Depresión aparecieron más títulos que siguieron la evolución que llevaría los géneros de la fantasía, la ciencia ficción y el terror por caminos separados. Entre las revistas más destacadas se encuentran títulos como la excelente *The Unknown*, dedicada a un tipo de relato que se sabe más literario, y *Ghost Stories*, que mezclaba ficción con supuestos «testimonios auténticos» de encuentros sobrenaturales y fenómenos paranormales.

Un ejemplo más tardío de *pulp* de terror digno es el más bien infame subgénero de las «amenazas extrañas». Se trata de un tipo de *pulp* de terror que deja de lado el ambiente de intriga, las vistas fantásticas y el estilo literario en favor de los asesinatos macabros, la tortura perturbadora, los extraños giros del destino y los finales desagradables, representados a menudo con todo lujo de detalles gráficos y en última instancia cometidos sobre todo por humanos en lugar de monstruos sobrenaturales. Estas historias zafias y desvergonzadas que se hacían inmediatamente populares plagaban las páginas de *Dime Mystery Magazine*, *Terror Tales* y *Uncanny Tales*, compitiendo enseguida entre sí para angustiar y perturbar a sus lectores a un nivel visceral. Esta competencia condujo inevitablemente a una escalada de las atrocidades que se ofertaban impresas, creando un mercado común de desviados enloquecidos, cirujanos locos, destripamientos, consumo de carne y desollamiento. La cosa fue de mal en peor al sugerir o presentar explícitamente violencia sexual y asesinatos infantiles en los casos más extremos, dando lugar a una moda que se consumió rápidamente a sí misma a finales de los años 30 y principios de los 40. A diferencia de la producción del tipo *Weird Tales* y *The Unknown*, la breve moda de las amenazas extrañas ha dejado pocas historias excepcionales para la posteridad, pero los mejores ejemplos del género tienen un cierto encanto aterrador. También sirve para probar que poco nuevo hay bajo el sol, puesto que otras modas sorprendentemente similares se repetirían más tarde tanto en los cómics de terror, como en la segunda ola del *pulp* en la ficción de bolsillo de los 50 y los 60, y más tarde en el cine de terror.

Con el paso del tiempo, el género de la ficción extraña se diluiría en otros títulos, como la revista de ciencia ficción *Astounding Stories*, que tan rápidamente evolucionaría con obras de escritores de *Weird Tales* como Lovecraft y con historias de terror para un mercado más amplio que aparecían ocasionalmente en revistas más «respetables», pero conscientes del atractivo del género. Terror y ficción extraña continuarían apareciendo en diferentes encarnaciones hasta el final de las revistas *pulp* como formato popular.

Estas historias, al igual que algunos de sus protagonistas, permanecerían vivos como tributo a la calidad y variedad de las historias publicadas en los *pulp* y el talento de sus mayores autores. Estos relatos, recopilados en antologías para una nueva era e impresos continuamente con mimo por gente como Arkham House y los *Pan Books of Horror* durante la mayor escasez de los años 50 y 60, siguen teniendo una influencia notable y un gran atractivo hoy en día, además de estar disponibles en formatos que van desde lujosas ediciones en tapa dura hasta juegos de rol y películas de gran éxito. Las mejores de estas historias aún pueden hacernos estremecer unas cuantas veces, así como excitar la imaginación del saturado lector moderno casi un siglo después.





CAPÍTULO 2

CREACIÓN DE LOS HÉROES PULP

A los investigadores de *Pulp Cthulhu* se les llama héroes, y están pensados para ser más resistentes y capaces que los personajes estándar de *La llamada de Cthulhu*. El sistema de generación de los héroes es diferente. Introduce los arquetipos y talentos *pulp* que permiten jugar con personajes verdaderamente extraordinarios, más experimentados, competentes y capaces de sobrevivir.

A continuación comienza el sistema completo de generación de héroes. Es recomendable que utilices esta versión cuando vayas a crear un personaje jugador que sea un héroe *pulp*. Al final del capítulo se incluye un método de creación rápida que agiliza algunos aspectos para acelerar el proceso, permitiendo a los jugadores construir héroes *pulp* en poco tiempo (ver la página 45).

Creación de los héroes pulp

Estos son los cinco pasos para crear a un héroe *pulp*:

- **Paso 1:** Escoger un arquetipo *pulp*.
- **Paso 2:** Generar las características.
- **Paso 3:** Determinar los talentos *pulp*.
- **Paso 4:** Determinar la ocupación.
- **Paso 5:** Elegir las habilidades y distribuir los puntos de habilidad.
- **Paso 6:** Crear un trasfondo.
- **Paso 7:** Completar al héroe.

Paso 1: Escoger un arquetipo pulp

Los arquetipos *pulp* son conceptos abreviados para que los jugadores puedan elegir un ideal de personaje que se convierta en la base de su héroe. Cada arquetipo proporciona ciertas bonificaciones a las habilidades y características. Escoge el arquetipo que se ajuste mejor al tipo de personaje que quieres interpretar.

Cada entrada proporciona un breve resumen de los aspectos clave de la personalidad del arquetipo, además de detallar la característica principal y las habilidades que tiene más probabilidades de poseer. Escríbelas en un papel aparte para aplicarlas más tarde a medida que completes los pasos de la creación del héroe.

Opcional: Si prefieres trabajar más en el trasfondo de tu héroe antes de determinar las características y habilidades, adelántate hasta el Paso cuatro para elegir una ocupación y luego hasta el Paso seis para elaborar su historia. Estos pasos determinan quién es el héroe, aquello que lo impulsa y su vocación. Cuando tengas al héroe esbozado de esta manera, vuelve al Paso dos y determina sus características, habilidades y talentos.

NOTAS DE AYUDA:

- Cada arquetipo tiene una característica principal. En algunos casos es necesario escoger entre una serie de características; elige cuál de ellas será la característica principal del héroe.
- La mayoría de las características de los investigadores de *La llamada de Cthulhu* nunca comienzan normalmente a más del 90%; sin embargo, los héroes *pulp* pueden comenzar con su característica principal a 95%. Para determinar una característica principal, tira 1D6+13 y multiplica el resultado por 5 (ver el Paso dos).
- Se puede elegir cualquiera de las habilidades enumeradas para cada arquetipo o todas ellas; asimismo, asigna como quieras los puntos de bonificación entre algunas de estas habilidades o en todas ellas.
- Se proporciona una lista de sugerencias de ocupaciones, aunque los jugadores pueden elegir la más adecuada para su concepto de personaje (de la misma forma que se eligen ocupaciones en otros suplementos de *La llamada de Cthulhu* como la *Guía del investigador*).
- En algunos casos se especifica en el arquetipo si es recomendable u obligatorio tener un talento determinado.
- Se proporcionan algunos rasgos de trasfondo como sugerencia; no es necesario que el héroe los tenga, sino que sirven como inspiración.

Arquetipos *pulp*

Arlequín	Despiadado	Resoluto
Aventurero	Erudito	Soñador
Buscador	Explorador	Temerario
Cachas	Gallardo	Tipo duro
Cazador	Intruso	Tuercas
Cerebrito	Místico	Vividor
Combativo	Mujer fatal	
Compañero	Pícaro	

Arlequín

Aunque el arlequín se asemeja a la mujer fatal, no le gusta ensuciarse las manos (si puede impedirlo). Suele poseer una personalidad magnética, aunque no necesariamente una hermosura clásica, y encuentra placer manipulando a otros para que hagan lo que les pida, ocultando a menudo sus objetivos con mentiras o engaños sutiles. A veces está comprometido con una causa (personal o no), o actúa como un agente del caos, deleitándose en ver cómo reaccionan las personas a las situaciones que construye.

Ajustes

Característica principal: APA.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Arte/Artesanía (Interpretación), Charlatanería, Disfrazarse, Encanto, Escuchar, Juego de manos, Otras lenguas (cualquiera), Persuasión, Psicología, Saltar, Sigilo, Trepar.

Sugerencias de ocupaciones: Actor, aristócrata, artista, barman/camarera, detective de agencia, diletante, fanático, funcionario electo, intérprete, jugador, líder de una secta, músico, reportero, secretaria, sindicalista, timador.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Astuto, calculador, caótico, extravagante, hipócrita, manipulador, salvaje.

Aventurero

No merece la pena vivir una vida sin aventuras. El mundo es muy grande, hay mucho que experimentar y muchas oportunidades para la gloria. Trabajar ocho horas sentado detrás de un escritorio es una sentencia de muerte para este tipo de gente. El aventurero anhela la emoción, la diversión y el desafío.

Ajustes

Característica principal: A elegir entre DES o APA.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Armas de fuego (cualquiera), Bucear, Combatir (cualquiera), Conducir automóvil, Equitación, Mecánica, Nadar, Otras lenguas (cualquiera), Pilotar (cualquiera), Primeros auxilios, Saltar, Sigilo, Supervivencia (cualquiera), Trepar.

Sugerencias de ocupaciones: Actor, arqueólogo, atleta, aviador, cazador (de caza mayor), diletante, enfermera, forastero, fotógrafo, gánster, guardabosques, jugador, ladrón de bancos, ladrón de casas, marinero, miembro de una tribu, misionero, periodista de investigación, soldado, vagabundo.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Buscador de gloria, ególatra, se aburre fácilmente, tenaz.

Buscador

Los rompecabezas y enigmas cautivan al buscador, que utiliza la inteligencia y capacidad de raciocinio para descubrir misterios y resolver problemas. Busca y disfruta de los desafíos mentales, siempre centrado en encontrar la verdad, sin importar las consecuencias o tribulaciones que deba enfrentar.

Ajustes

Característica principal: INT.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Buscar libros, Ciencia (cualquiera), Ciencias ocultas, Contabilidad, Derecho, Descubrir, Disfrazarse, Escuchar, Historia, Psicología, Sigilo, Tasación.

Sugerencias de ocupaciones: Agente federal, detective de agencia, escritor, espía, estudiante, inspector de policía, ocultista, parapsicólogo, periodista de investigación, policía de a pie, reportero.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Audaz, determinado, engañoso, estrechez de miras, jactancioso.

Cachas

Su destacable físico musculado le otorga la capacidad de saber manejarse cuando las cosas se ponen feas. Su perfección física le viene de nacimiento o ha trabajado duro para conseguirla. Estos chicos y chicas no suelen frecuentar las bibliotecas, pero su cara puede llegar a aparecer en una cartelera. Hay dos variedades de cachas: el tipo cuidadoso que permanece en silencio o el bocazas descarado.

Ajustes

Característica principal: FUE.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Combatir (Pelea), Escuchar, Intimidar, Lanzar, Mecánica, Nadar, Psicología, Trepar.

Sugerencias de ocupaciones: Atleta, boxeador, cazador de recompensas, gamberro, gánster, intérprete, marinero, matón a sueldo, mecánico, miembro de una tribu, obrero itinerante, peón, policía de a pie, soldado, vagabundo.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Callado, dominante, impetuoso, irascible, irritable, sentimental.

Cazador

Un cazador persigue implacablemente a su presa, ya sea por la emoción de la persecución, por cobrarse la pieza o tan solo por un impulso innato de dominar el entorno. El cazador está dispuesto a esperar con calma al momento que considera más oportuno, despreciando el comportamiento imprudente de los incautos.

Ajustes

Característica principal: A elegir entre INT o CON.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Armas de fuego (Fusil y/o Arma corta), Combatir (cualquiera), Descubrir, Escuchar, Nadar, Naturaleza, Orientarse, Primeros auxilios, Seguir rastros, Sigilo, Supervivencia (cualquiera), Trato con animales.

Sugerencias de ocupaciones: Boxeador, cazador de recompensas, detective de agencia, gánster, guardabosques, inspector de policía, investigador privado, ladrón de bancos, muñeca armada, peón, policía de a pie, sindicalista.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Astuto, callado, determinado, implacable, paciente, tranquilo.

Cerebrito

Todo es susceptible de ser diseccionado y analizado para entender cómo funciona. El conocimiento es un tesoro y un placer, un rompecabezas para explorar. Mientras que el erudito es un ratón de biblioteca, el cerebrito es alguien más práctico y disfruta ensuciándose las manos. Al cerebrito le encanta descubrir lo que hace funcionar las cosas, ya se trate de cables y engranajes, válvulas y motores o sangre y huesos. El cerebrito puede ser un genio distraído o un virtuoso de gran talento que es fácilmente absorbido por los problemas que se le presentan, poniéndose en peligro por desconocimiento de lo que está sucediendo a su alrededor.

El nivel *pulp* de la partida determina si el cerebrito es capaz de inventar toda clase de cachivaches, útiles o no. Ver **Ciencia insólita** en la página 90 para más detalles.

Ajustes

Característica principal: A elegir entre INT o EDU.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Antropología, Buscar libros, Ciencia (cualquiera), Conducir maquinaria, Electricidad, Informática, Mecánica, Otras lenguas (cualquiera), Tasación.

Sugerencias de ocupaciones: Aristócrata, científico, ingeniero, líder de una secta, mayordomo, mecánico, médico, periodista de investigación, sacerdote.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Abstraído, buscador de información, centrado, estrecho de miras, experto, falto de sentido común, irresponsable, reparador.

Combativo

«Vive rápido y muere peleando» es el lema de los combativos. Estos individuos son auténticas baterías de energía, fuertes, resistentes y muy capaces, dispuestos a resolver las disputas con sus puños en lugar de con palabras. Por lo general son exagerados al beber y al hablar, les gusta ir directamente al grano y detestan la pompa y las ceremonias. No soportan las tonterías. Los combativos parecen vivir la vida a toda prisa, se enfadan enseguida, desprecian la autoridad y no tienen problemas en jugar tan sucio como el que más.

Ajustes

Característica principal: A elegir entre FUE o TAM.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Armas de fuego (cualquiera), Combatir (Pelea), Conducir automóvil, Descubrir, Escuchar, Intimidar, Lanzar, Mecánica, Nadar.

Sugerencias de ocupaciones: Boxeador, detective de agencia, enfermera, gamberro, gánster, guardabosques, inspector de policía, ladrón de bancos, marinero, matón a sueldo, mecánico, miembro de una tribu, muñeca armada, peón, policía de a pie, prostituta, reportero, sicario, sindicalista, soldado.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Capaz, corrupto, determinado, duro, granuja, irascible, taimado, violento.



Compañero

El compañero encarna aspectos de los arquetipos resoluto, pícaro y temerario. Por lo general se trata de una persona muy joven y pendiente de desarrollar todo su potencial, o bien que busca aprender de la figura de un mentor, o bien de aquellos que se conforman sin ser el centro de atención. Otra posibilidad es que el compañero quiera encajar, ser el héroe, pero sea eclipsado por sus colegas o por su mentor. Los compañeros subordinados pueden luchar a veces contra sus (normalmente) autoimpuestas restricciones, aventurándose en ilusiones que casi siempre les meten en problemas. Un compañero suele tener un fuerte código moral sobre el deber y la responsabilidad.

Ajustes

Característica principal: A elegir entre DES o CON.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Buscar libros, Charlatanería, Ciencia (cualquiera), Electricidad, Escuchar, Fotografía, Orientarse, Primeros auxilios, Saltar, Seguir rastros, Sigilo, Trato con animales, Trepar.

Sugerencias de ocupaciones: Agente federal, barman/camarera, bibliotecario, chófer, científico, conductor experto, enfermera, escritor, estudiante, fotógrafo, gamberro, mayordomo, médico, miembro de una tribu, muñeca armada, peón, policía de a pie, prostituta, secretaria, vagabundo.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Curioso, ingenioso, inquisitivo, leal, propenso a los accidentes, útil, valiente.



Despiadado

Estas personas racionalistas, que son capaces de hacer casi cualquier cosa, siguen algún código moral retorcido, aunque su visión de la humanidad es fría y rígida: solo se puede ser bueno o malo. No hay escala de grises para orientarse, solo las duras realidades de la vida y la muerte. Resultan ser asesinos eficaces, ya que no albergan sombra de duda; están listos para seguir órdenes al pie de la letra o ejecutar sus propios planes de venganza. Harán lo necesario para llevar a cabo una tarea. Casi nunca actúan de forma espontánea; por el contrario, encarnan la crueldad y la premeditación. A veces tratarán de engañarse a sí mismos pensando que hay límites que no cruzarán, cuando la realidad es que son tan despiadados que llegarán hasta donde sea para cumplir lo que ven como su objetivo.

Ajustes

Característica principal: INT.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Armas de fuego (cualquiera), Arte/Artesanía (Interpretación), Combatir (cualquiera), Derecho, Disfrazarse, Escuchar, Historia, Intimidar, Mecánica, Primeros auxilios, Psicología, Seguir rastros, Sigilo, Supervivencia (cualquiera).

Sugerencias de ocupaciones: Agente federal, cazador de recompensas, exorcista, fanático, forastero, gamberro, gánster, ladrón de bancos, líder de una secta, matón a sueldo, miembro de una tribu, muñeca armada, policía de a pie, profesor de universidad, reportero, sicario, soldado.

Talentos: Debe escoger el talento Endurecido y otro más.

Rasgos sugeridos: Brutal, cruel, desalmado, implacable, maniqueo, obstinado, racionalista.

Erudito

El erudito usa su inteligencia y capacidad de análisis para entender el mundo a su alrededor. Normalmente le basta con sentarse en la biblioteca con un libro (en lugar de enfrentarse a las realidades de la vida). El erudito es un buscador de conocimiento que no está particularmente orientado hacia la acción. Sin embargo, podría ser la única persona que sepa qué hacer en una crisis.

Ajustes

Característica principal: EDU.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Antropología, Buscar libros, Ciencia (cualquiera), Ciencias ocultas, Contabilidad, Criptografía, Historia, Medicina, Naturaleza, Otras lenguas (cualquiera).

Sugerencias de ocupaciones: Arqueólogo, bibliotecario, científico, escritor, médico, parapsicólogo, profesor de universidad.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Complejo de superioridad, condescendiente, estudioso, habla muy rápido, pensativo, quisquilloso, ratón de biblioteca, solitario.

Especial: Siempre comienza el juego como un firme escéptico de los Mitos (ver el **Capítulo 8: Cordura** del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*.

Explorador

«No me pongas puertas» es el grito de deseo que profiere a menudo el explorador por una vida más auténtica y satisfactoria. De fuerte voluntad y virtualmente inquebrantable, siempre busca lo que hay más allá del horizonte. Su probable conexión con la naturaleza le permite dormir tranquilamente donde caiga y despreciar alegremente las comodidades burguesas de la vida urbana. El explorador que se abre paso por la selva a machetazos, arrastrándose a través de cuevas o simplemente cartografiando los lugares ocultos de una ciudad es a menudo un inadaptado que no tiene paciencia con aquellos que considera débiles o cobardes.

Ajustes

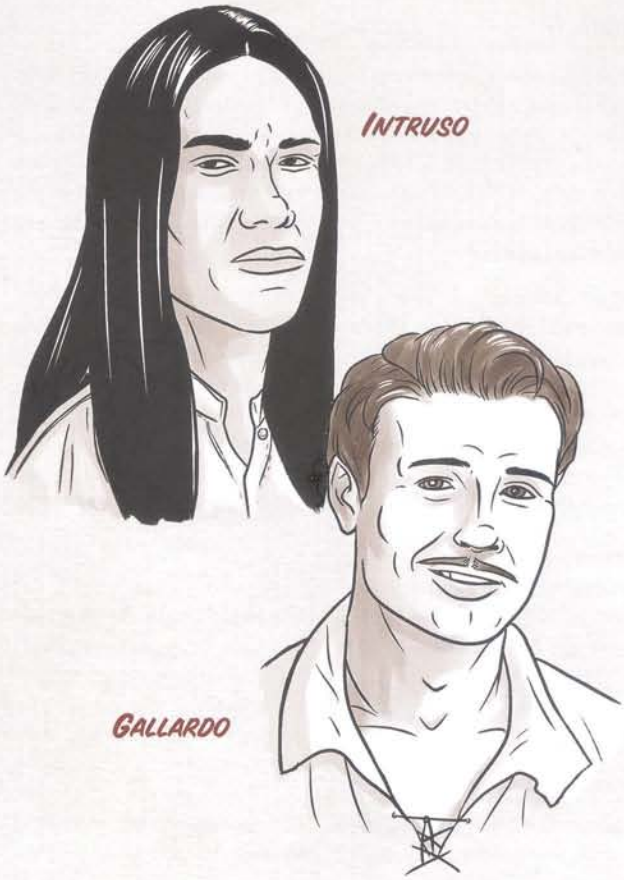
Característica principal: A elegir entre DES o POD.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Antropología, Arqueología, Combatir (Pelea), Equitación, Naturaleza, Orientarse, Otras lenguas (cualquiera), Pilotar (cualquiera), Primeros auxilios, Saltar, Seguir rastros, Sigilo, Supervivencia (cualquiera), Trato con animales, Trepar.

Sugerencias de ocupaciones: Arqueólogo, cazador de caza mayor, cazador de recompensas, conductor experto, detective de agencia, diletante, explorador, fotógrafo, guardabosques, marinero, miembro de una tribu, misionero, muñeca armada, obrero itinerante, periodista de investigación, soldado.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Inadaptado, inquieto, líder, marginado, seguro de sí mismo, solitario, valiente, voluntad de hierro.



Gallardo

Los gallardos son almas apasionadas e idealistas que siempre están intentando rescatar damiselas en apuros, personas galantes y heroicas orientadas a la acción que luchan de manera justa y desprecian las armas de fuego por considerarlas propias de cobardes. Tienden a ser jactanciosos, ruidosos y joviales, incluso cuando se encuentran en las situaciones más complicadas. Los gallardos son, en el fondo, románticos en posesión de un poderoso código de honor, pero también son propensos a un comportamiento imprudente que arriesga algo más que sus vidas.

Ajustes

Característica principal: A elegir entre DES o APA.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Arte/Artesanía (cualquiera), Combatir (cualquiera), Encanto, Lanzar, Mecánica, Nadar, Orientarse, Otras lenguas (cualquiera), Pilotar (cualquiera), Saltar, Sigilo, Trepar.

Sugerencias de ocupaciones: Actor, aristócrata, artista, aviador, cazador de caza mayor, cazador de recompensas, detective privado, diletante, espía, guardabosques, intérprete, marinero, misionero, oficial militar, periodista de investigación, soldado.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Apasionado, galante, jactancioso, orientado a la acción, puro nervio, romántico.

Intruso

El intruso permanece al margen de la sociedad, ya sea figurativa o literalmente. Estas personas pueden resultar extrañas en el ambiente en el que se encuentran, quizás porque proceden de países o culturas diferentes, o forman parte de la sociedad, pero disienten de alguna forma con ella. Es fácil encontrar al intruso en alguna suerte de viaje, física o espiritualmente, con un objetivo que debe completar para poder volver al mundo sintiéndose parte del todo. El intruso suele tener habilidades distintas o una manera diferente de ver las cosas, a veces utilizando conocimientos olvidados, secretos o alienígenas.

Ajustes

Característica principal: A elegir entre INT o CON.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Arte/Artesanía (cualquiera), Combatir (cualquiera), Escuchar, Intimidar, Medicina, Orientarse, Otras lenguas (cualquiera), Primeros auxilios, Sigilo, Seguir rastros, Supervivencia (cualquiera), Trato con animales.

Sugerencias de ocupaciones: Artista, enfermera, explorador, forastero, guardabosques, matón a sueldo, miembro de una tribu, obrero itinerante, ocultista, peón.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Brutal, callado, desapegado, frío, indiferente.

Místico

Los místicos son buscadores de lo oculto, exploradores del reino invisible que van tras los secretos y la verdad fundamental de la existencia. Puede tratarse de académicos ratones de biblioteca, curanderos chamánicos, adivinos de circo o visionarios, pero todos ellos persiguen el conocimiento y la experiencia de fuerzas más allá del orden natural, ya sea para el beneficio personal o por el bien de la humanidad.

Si el Guardián está de acuerdo, un místico es capaz de utilizar poderes sobrenaturales más allá del entendimiento de la gente común. Como han sido perseguidos y cazados a menudo, algunos ocultan sus «dones» de aquellos que los consideran brujería, mientras que otros son considerados charlatanes y poco más que monstruos de barraca de feria. Estos héroes deben adquirir el talento Psíquico, que les permite invertir puntos de habilidad en una o más habilidades psíquicas (ver **Poderes psíquicos** en la página 87).

Ajustes

Característica principal: POD.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Arte/Artesanía (cualquiera), Ciencia (Astronomía), Ciencias ocultas, Disfrazarse, Hipnosis, Historia, Juego de manos, Naturaleza, Otras lenguas (cualquiera), Psicología, Sigilo; en caso de adquirir el talento Psíquico, se asignan puntos de habilidad a la habilidad o habilidades psíquicas elegidas.

Sugerencias de ocupaciones: Artista, diletante, exorcista, intérprete, líder de una secta, miembro de una tribu, ocultista, parapsicólogo.

Talentos: Escoge dos cualesquiera (se recomiendan talentos psíquicos).

Rasgos sugeridos: Astuto, calculador, caótico, extravagante, hipócrita, manipulador, salvaje.



Mujer fatal

Se trata de una mujer o un hombre letal, cuya belleza exterior enmascara, por lo general, una visión egocéntrica de la vida; alguien que está siempre al acecho. Al construir a una persona seductora y glamurosa, la mujer fatal se asemeja a una araña que atrae a otras personas para poseer lo que desea o destruir a su objetivo. Valiente y astuta, no le importa hacer el trabajo sucio y es un enemigo capaz. Tampoco es que sea temeraria; esperará hasta haber concluido su red para asestar un golpe súbito y oportuno (ya sea mental o físico). La mujer fatal es un arquetipo clásico del *pulp* que puede ser renombrado como hombre fatal cuando se quiera.

Ajustes

Característica principal: A elegir entre APA o INT.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Armas de fuego (Arma corta), Arte/Artesanía (Interpretación), Charlatanería, Combatir (Pelea), Conducir automóvil, Disfrazarse, Encanto, Escuchar, Juego de manos, Psicología, Sigilo, Tasación.

Sugerencias de ocupaciones: Actor, agente federal, detective de agencia, diletante, enfermera, escritor, espía, fanático, funcionario electo, gánster, intérprete, investigador privado, ladrón de casas, muñeca armada, músico, periodista de investigación, prostituta, reportero, sicario, timador.

Talentos: Escoge dos cualesquiera (se recomienda el talento Labia).

Rasgos sugeridos: Astuto, centrado, engañoso, fraudulento, glamuroso, seductor, taimado.

Pícaro

El pícaro desobedece las reglas de la sociedad, cuestiona abiertamente el *statu quo* y se burla de la autoridad. Disfruta siendo inconformista, actuando por impulso y burlándose de los comportamientos convencionales. Las leyes están ahí para saltárselas o incumplirlas. La mayoría de pícaros no son necesariamente criminales o anarquistas con la intención de propagar el caos, sino que se divierten llevando a cabo ardides que confunden a otras personas. Suelen ser sofisticados, siguen sus propios códigos morales y son adorables y descuidados.

Ajustes

Característica principal: A elegir entre DES o APA.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Arte/Artesanía (cualquiera), Cerrajería, Charlatanería, Derecho, Descubrir, Disfrazarse, Encanto, Lectura de labios, Psicología, Sigilo, Tasación.

Sugerencias de ocupaciones: Artista, conductor experto, diletante, espía, estudiante, intérprete, jugador, ladrón de bancos, ladrón de casas, timador.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Astuto, cautivador, egoísta, encantador, ingenioso, intrigante.

Resoluto

El instinto del resoluto está regido por una intensa rectitud moral. Protege a los débiles, pone los intereses de los demás por delante de los suyos y sacrifica voluntariamente su vida por la seguridad de otras personas. Puede recorrer un camino espiritual o religioso, u obedecer a algún código moral interno, pero en cualquier caso no tolera la iniquidad, lucha con honor y actúa como un modelo a seguir para todos. Puede pelear por muchas cosas, además de por la justicia.

Ajustes

Característica principal: CON.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Armas de fuego (Arma corta), Combatir (cualquiera), Conducir automóvil, Contabilidad, Derecho, Descubrir, Equitación, Historia, Intimidar, Naturaleza, Orientarse, Persuasión, Primeros auxilios, Psicología, Supervivencia (cualquiera).

Sugerencias de ocupaciones: Agente federal, aristócrata, atleta, chófer, enfermera, exorcista, funcionario electo, inspector de policía, investigador privado, marinero, mayordomo, médico, miembro de una tribu, misionero, policía de a pie, reportero, sacerdote, soldado.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Comprometido, dedicado, fiel, firme pero justo, inquebrantable, leal, resuelto.

Soñador

El soñador puede ser un idealista o un visionario, pero en cualquier caso tiene una mente poderosa. Estas personas tienden a seguir su propio camino en la vida. El soñador mira más allá de las realidades mundanas, tal vez como una forma de evasión o porque anhela «lo que podría ser», deseando corregir los errores o mejorar el mundo a su alrededor.

Ajustes

Característica principal: POD.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Arte/Artesanía (cualquiera), Buscar libros, Ciencias ocultas, Encanto, Escuchar, Historia, Otras lenguas (cualquiera), Naturaleza.

Sugerencias de ocupaciones: Aristócrata, artista, barman/camarera, bibliotecario, diletante, enfermera, escritor, estudiante, forastero, funcionario electo, jugador, líder de una secta, miembro de una tribu, músico, ocultista, profesor de universidad, prostituta, sacerdote, secretaria, vagabundo.

Talentos: Escoge dos cualesquiera (se recomienda el talento Voluntad férrea).

Rasgos sugeridos: Callado, generoso, idealista, impuntual, optimista, pensativo, perezoso.



Temerario

Algunas personas se comportan como polillas que acuden a la luz. Creen que no merece la pena vivir una vida fácil y necesitan buscar aventuras y peligros para sentirse vivas. Nada les parece lo suficientemente arriesgado y siempre están dispuestas a llegar más lejos para sentir el torrente de adrenalina bombeando a través de sus venas. Se sienten atraídas por los deportes y actividades de alto riesgo y para ellas una montaña es un desafío a superar. Su imprudencia natural les impide entender por qué nadie más está preparado para aceptar los mismos riesgos que ellas.

Ajustes

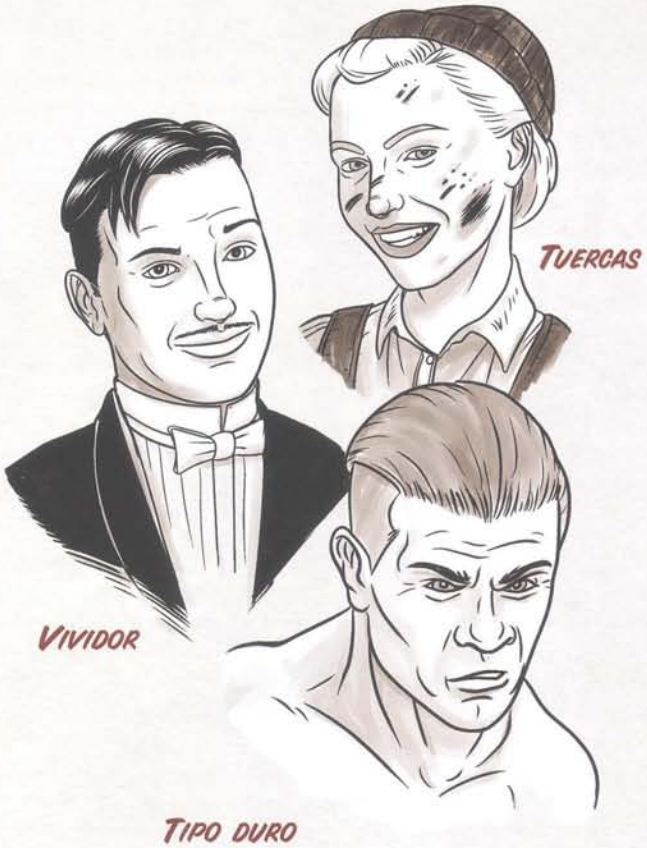
Característica principal: A elegir entre DES o POD.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Arte/Artesanía (cualquiera), Bucear, Conducir automóvil, Charlatanería, Encanto, Equitación, Lanzar, Mecánica, Nadar, Orientarse, Pilotar (cualquiera), Saltar, Sigilo, Supervivencia (cualquiera), Trepar.

Sugerencias de ocupaciones: Actor, aristócrata, atleta, aviador, cazador de recompensas, conductor experto, diletante, espía, explorador, fanático, gánster, guardabosques, intérprete, jugador, ladrón de bancos, ladrón de casas, marinero, misionero, muñeca armada, músico, ocultista, parapsicólogo, periodista de investigación, prostituta, sindicalista, soldado.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Alborotador, audaz, exhibicionista, fanfarrón, maníaco, temerario.



Tipo duro

Un tipo duro es alguien tan tenaz y habituado a las calles que sabe bien que para atrapar a un ladrón, hay que pensar como uno. Es normal que no tenga reparos en infringir la ley para realizar su cometido. Se servirá de las herramientas que estén a su disposición y puede que rompa algunos cráneos en el proceso. En el fondo suelen ser almas honestas que desean que el mundo no fuese tan despreciable y desagradable; sin embargo, para luchar por la justicia, pueden llegar a extremos tan reprobables como deban.

Ajustes

Característica principal: CON.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Armas de fuego (cualquiera), Arte/Artesanía (cualquiera), Cerrajería, Charlatanería, Combatir (Pelea), Conducir automóvil, Derecho, Descubrir, Escuchar, Intimidar, Juego de manos, Lanzar, Sigilo.

Sugerencias de ocupaciones: Boxeador, cazador de recompensas, detective de agencia, gánster, guardabosques, inspector de policía, investigador privado, ladrón de bancos, muñeca armada, peón, policía de a pie, sindicalista.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Cansado del mundo, cínico, corrupto, objetivo, práctico, violento.

Tuercas

El tuercas tiene una auténtica fijación mental, y por ello es capaz de construir y reparar todo tipo de cosas, ya sean inventos, máquinas, motores u otros dispositivos útiles. Se puede encontrar a los tuercas ocultos bajo el capó de un coche o jugando con los cables de una central telefónica. Estas personas tienen una actitud positiva de la que sacan la capacidad para aprovechar al máximo lo que tienen a mano, con unas habilidades y una experiencia que asombran a todo el mundo.

El nivel *pulp* de tu partida determinará si el tuercas es capaz de improvisar todo tipo de cachivaches, útiles o no; ver **Ciencia insólita** en la página 90 para más detalles.

Ajustes

Característica principal: INT.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Arte/Artesanía (cualquiera), Cerrajería, Combatir (Pelea), Conducir automóvil, Conducir maquinaria, Descubrir, Electricidad, Lanzar, Mecánica, Tasación.

Sugerencias de ocupaciones: Barman/camarera, chófer, conductor experto, estudiante, forastero, ingeniero, ladrón de casas, marinero, mayordomo, mecánico, obrero itinerante, sindicalista, soldado, vagabundo.

Talentos: Escoge dos cualesquiera (se recomienda el talento Ciencia insólita).

Rasgos sugeridos: Capaz, desaliñado, diestro, práctico, trabajador.

Vividor

Se llama vividor a aquel que «vive bien», lo que no implica necesariamente que sea rico. Aunque muchos vividores están acostumbrados a la riqueza, se trata más bien de personas que pueden jactarse de disfrutar de la vida al máximo, ¡y a la mierda las consecuencias! ¿Por qué esperar a mañana cuando se puede empezar a vivir la vida hoy? Disfrutar de la comida y la bebida, entre otras actividades placenteras, es la clave para un estilo de vida donde el exceso es la norma. Estas personas no se plantean guardar para los tiempos de las vacas flacas, sean ricas o pobres, prefiriendo ser el centro de atención y un amigo para todos.

Ajustes

Característica principal: TAM.

Reparte 100 puntos de bonificación entre cualquier elección de las habilidades siguientes: Arte/Artesanía (cualquiera), Charlatanería, Descubrir, Encanto, Escuchar, Otras lenguas (cualquiera), Psicología.

Sugerencias de ocupaciones: Actor, aristócrata, artista, diletante, fanático, funcionario electo, intérprete, jugador, líder de una secta, mayordomo, muñeca armada, músico, oficial militar, profesor de universidad, sacerdote, timador.

Talentos: Escoge dos cualesquiera.

Rasgos sugeridos: Acaparador, amable, codicioso, coleccionista, exagerado, generoso, jactancioso, necesitado de atención, presuntuoso.

Paso 2: Generar las características

Utiliza las tiradas siguientes para determinar cada una de las características, excepto la característica principal del héroe (determinada por el arquetipo elegido en el primer paso), que se genera tirando 1D6+13 y multiplicando el resultado por 5.

- Fuerza (FUE): tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.
- Constitución (CON): tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.
- Tamaño (TAM): tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5.
- Destreza (DES): tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.
- Apariencia (APA): tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.
- Inteligencia (INT): tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5.
- Poder (POD): tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.
- Educación (EDU): tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5.

Escribe el resultado obtenido para cada característica en la hoja de héroe de *Pulp Cthulhu* y a continuación anota los valores de la mitad y la quinta parte de cada una junto al porcentaje completo de cada una:

- Divide el valor porcentual por dos, redondeando hacia abajo, y anótalo tras el valor porcentual.
- Divide el valor porcentual por cinco, redondeando hacia abajo, y anótalo debajo del valor porcentual «mitad».

Nota: *En la página 46 se puede encontrar una* **Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor.**

Los valores mitad y quinta parte se utilizan en el juego en relación con las características y las habilidades y todos ellos se calculan de antemano para que el juego no se vea ralentizado por los cálculos. Si se prefiere, siempre se pueden realizar durante el juego cuando sea necesario.

Edad

Escoge una edad entre los 15 y los 90 años. Los modificadores correspondientes a la edad (penalizaciones a las características o bonificaciones por experiencia) no se utilizan en *Pulp Cthulhu*.

Determinar otros atributos

- Suerte: Tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5.
- Puntos de Cordura (COR): Igual al POD.
- Puntos de Vida (PV): Suma CON y TAM, y luego divide el resultado entre 5 (redondeando hacia abajo).
- Puntos de Magia (PM): Igual a la quinta parte del POD.
- Bonificación al daño (BD) y Corpulencia: Suma FUE y TAM, y busca el resultado en la **Tabla 1: Bonificación al daño y Corpulencia**.
- Movimiento (MOV): Compara los valores de DES, FUE y TAM en la **Tabla 2: Movimiento**.

Tabla 1: Bonificación al daño y Corpulencia

FUE+TAM	Bonificación al daño	Corpulencia
2-64	−2	−2
65-84	−1	−1
85-124	Ninguna	0
125-164	+1D4	1
165-204	+1D6	2
205-284	+2D6	3
285-364	+3D6	4
365-444	+4D6	5
445-524*	+5D6*	6*

* Añade 1D6 a la Bonificación al daño y un +1 a la Corpulencia por cada 80 puntos adicionales o fracción de esta cifra.

Tabla 2: Movimiento

FUE+TAM	MOV
Si tanto su DES como su FUE son menores que su TAM	MOV 7
Si tanto su DES como su FUE son iguales o mayores que su TAM, o si las tres son iguales	MOV 8
Si tanto su DES como su FUE son mayores que su TAM	MOV 9

Paso 3: Determinar los talentos pulp

Los talentos *pulp* representan una oportunidad de personalizar aún más los personajes, permitiendo ciertos beneficios y mejoras que reflejan temas y estilos propios del *pulp*. Si bien no convierten a los héroes en superhéroes, les otorgan ventajas específicas con las que salir particularmente airosos en ciertas circunstancias.

Durante la creación del héroe, elige dos talentos de los enumerados a continuación. Los héroes pueden adquirir talentos adicionales durante el transcurso del juego a discreción del Guardián (ver **Fase de desarrollo del héroe** en la página 71 del **Capítulo 4: Sistema de juego**).

TALENTOS PULP



Hay cuatro tablas de talentos *pulp*, puedes escoger dos talentos entre todas las tablas o determinarlos al azar. Cada tabla responde a un tipo de talentos: físicos, mentales, de combate o varios. Si escoges los talentos al azar, tira 1D4 para determinar la tabla en la que tirar:

1. Tabla 3: Talentos físicos.
2. Tabla 4: Talentos mentales.
3. Tabla 5: Talentos de combate.
4. Tabla 6: Talentos varios.

TABLA 3: TALENTOS FÍSICOS

Elige o tira 1D10

Resultado	Talento físico
1	**Vista aguda:** Añade un dado de bonificación a las tiradas de Descubrir.
2	**Curación acelerada:** La curación natural se incrementa a +3 Puntos de Vida cada día.
3	**Visión nocturna:** Reduce el nivel de dificultad de las tiradas de Descubrir en la oscuridad e ignora un dado de penalización por disparar en la oscuridad.
4	**Aguante:** Añade un dado de bonificación al hacer tiradas de CON (incluyendo aquellas para determinar el MOV en las persecuciones).
5	**Halterofilia:** Añade un dado de bonificación al hacer tiradas de FUE para levantar objetos o personas.
6	**Hígado de acero:** Puede gastar 5 puntos de Suerte para evitar sufrir los efectos de beber cantidades excesivas de alcohol (negando la penalización aplicada a las tiradas de habilidad).
7	**Constitución robusta:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para reducir a la mitad el daño y los efectos producidos por venenos o enfermedades.
8	**Resistente:** Absorbe daño; puede gastar 10 puntos de Suerte para ignorar hasta un máximo de 5 Puntos de Vida recibidos en un asalto de combate.
9	**Oído agudo:** Añade un dado de bonificación a las tiradas de Escuchar.
10	**Labia:** Añade un dado de bonificación a las tiradas de Encanto.

TABLA 4: TALENTOS MENTALES

Elige o tira 1D10

Resultado	Talento mental
1	**Endurecido:** Ignora la pérdida de Puntos de Cordura por atacar a otros seres humanos, ver heridas horribles o a personas muertas.
2	**Tenaz:** Puede gastar puntos de Suerte para evitar la pérdida de la misma cantidad de Puntos de Cordura.
3	**Voluntad férrea:** Añade un dado de bonificación a las tiradas de POD.
4	**Estudio rápido:** Reduce a la mitad el tiempo requerido para las lecturas iniciales y completas de los tomos de los Mitos y otros libros.
5	**Lingüista:** Puede determinar qué lengua se está hablando (o que está escrito); añade un dado de bonificación a las tiradas de habilidades de lenguas.
6	**Inspiración arcana:** Reduce el tiempo requerido para aprender un hechizo a la mitad y añade un dado de bonificación a las tiradas para ejecutar hechizos.
7	**Memoria fotográfica:** Puede recordar muchos detalles; añade un dado de bonificación a las tiradas de Conocimientos.
8	**Erudición:** Tiene conocimientos sobre una especialización en una habilidad de Conocimiento (por ejemplo: Conocimiento de los sueños, Conocimiento de los vampiros, Conocimiento de los licántropos, etc.). Recuerda que deberían asignarse puntos de habilidad de ocupación y/o interés particular en esta habilidad.
9	**Poder psíquico:** Puede elegir un poder psíquico (Adivinación, Clarividencia, Médium, Psicometría o Telequinesis). Recuerda que deberían asignarse puntos de habilidad de ocupación y/o interés particular en esta habilidad (ver Poderes psíquicos en la página 87).
10	**Ingenio aguzado:** La capacidad de recopilar datos rápidamente; añade un dado de bonificación a las tiradas de Inteligencia (aunque no a las de Idea).

TABLA 5: TALENTOS DE COMBATE

Elige o tira 1D10

Resultado	Talento de combate
1	**Alerta:** Nunca puede ser sorprendido en combate.
2	**Peso pesado:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de daño adicional en combate cuerpo a cuerpo (el tipo de dado depende del arma utilizada, por ejemplo: 1D3 sin armas, 1D6 con una espada, etc.).
3	**Recarga rápida:** Elige una especialidad de Arma de fuego; ignora el dado de penalización por cargar y disparar en el mismo asalto.
4	**Ágil:** No pierde su siguiente acción cuando se ponga a cubierto al recibir disparos de armas de fuego.
5	**Buena puntería:** No aplica un dado de penalización por apuntar a un objetivo pequeño (Corpulencia –2) ni por disparar a un combate cuerpo a cuerpo.
6	**Superioridad táctica:** Se considera que el personaje tiene un punto más de Corpulencia al iniciar una maniobra de combate (por ejemplo, Corpulencia 1 se convierte en Corpulencia 2 al comparar al héroe con su objetivo en una maniobra, reduciendo la posibilidad de sufrir una penalización en la tirada de Combatir).
7	**Ataque rápido:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional en un único asalto.
8	**Pies ligeros:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar ser superado en número en combate cuerpo a cuerpo durante un único encuentro de combate.
9	**Desenfundado rápido:** No necesita tener su arma de fuego preparada para disfrutar de +50 DES al determinar el orden de DES para el combate.
10	**Disparar rápidamente:** Ignora el dado de penalización por realizar varios disparos de arma corta en un mismo asalto.

TABLA 6: TALENTOS VARIOS

Elige o tira 1D10

Resultado	Talentos varios
1	**Aterrador:** Reduce el nivel de dificultad de las tiradas de Intimidar en uno o añade un dado de bonificación (a discreción del Guardián) a las mismas.
2	**Dispositivo:** Comienza el juego con un dispositivo de ciencia insólita (ver Ciencia insólita en la página 90).
3	**Afortunado:** Recupera +1D10 puntos de Suerte adicionales cuando se hagan tiradas para recuperar Suerte.
4	**Conocimiento de los Mitos:** Comienza a jugar con 10 puntos en la habilidad de Mitos de Cthulhu.
5	**Ciencia insólita:** Puede construir y reparar dispositivos de ciencia insólita (ver Ciencia insólita en la página 90).
6	**Sombra:** Reduce el nivel de dificultad de las tiradas de Sigilo en uno o añade un dado de bonificación (a discreción del Guardián) a las mismas; mientras no sea detectado, puede realizar dos ataques por sorpresa antes de que su posición sea descubierta.
7	**Manitas:** Reduce el nivel de dificultad de las tiradas de Electricidad, Mecánica y Conducir maquinaria en uno o añade un dado de bonificación (a discreción del Guardián) a las mismas.
8	**Compañero animal:** Comienza el juego con un fiel compañero animal (como un perro, un gato o un loro) y añade un dado de bonificación a las tiradas de Trato con animales.
9	**Maestro del disfraz:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de bonificación a las tiradas de Disfrazarse o Arte/Artesanía (Interpretación); incluye ventriloquia (la capacidad de proyectar la propia voz a largas distancias para que parezca que el sonido emana de un punto que no sea el héroe). Ten en cuenta que si alguien está tratando de detectar el disfraz, la dificultad de las tiradas de Descubrir aumenta a Difícil.
10	**Inventivo:** Siempre parece tener a mano lo que necesita; puede gastar 10 puntos de Suerte (en lugar de hacer la tirada de Suerte) para encontrar una pieza de equipo particularmente útil (por ejemplo: una linterna, un trozo de cuerda, un arma, etc.) en su ubicación actual.



Paso 4: Determinar la ocupación

La ocupación de tu héroe determina con qué habilidades tiene más soltura, sus ingresos y a quién es más probable que conozca. Ten en cuenta las ocupaciones sugeridas en los arquetipos *pulp*.

Las siguientes ocupaciones sugeridas son las más naturales para la ambientación *pulp*, y algunas están estrechamente ligadas a los años treinta. Se pueden encontrar otras ocupaciones en la *Guía del Investigador* de Edge Entertainment.

Una vez que hayas elegido una ocupación, escríbela en la hoja de héroe *pulp* y toma nota de las habilidades de ocupación para el Paso cinco.

Actor de cine

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 20–90

Contactos sugeridos: Crítica periodística, escritores, industria del cine.

Habilidades: Arte/Artesanía (Interpretación), Conducir automóvil, Disfrazarse, Psicología, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar, Persuasión) y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época (Equitación, Combatir, etc.).

Actor de teatro y radio

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 9–40

Contactos sugeridos: Críticos periodísticos, gremio o sindicato de actores, industria del teatro.

Habilidades: Arte/Artesanía (Interpretación), Combatir, Disfrazarse, Historia, Psicología, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar, Persuasión) y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

Agente federal

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 20–40

Contactos sugeridos: Agencias federales, cuerpos de seguridad del estado, crimen organizado.

Habilidades: Armas de fuego, Conducir automóvil, Combatir (Pelea), Derecho, Descubrir, Persuasión, Sigilo y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Aristócrata

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 40–90

Contactos sugeridos: Clase alta y terratenientes, políticos, servicio y peones rurales.

Habilidades: Armas de fuego (Rifle/Escopeta), Arte/Artesanía (cualquiera), Equitación, Historia, Orientarse, Otras lenguas y dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar, Persuasión).

Arqueólogo

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 10–40

Contactos sugeridos: Mecenas, museos, universidades.

Habilidades: Arqueología, Buscar libros, Descubrir, Historia, Mecánica, Orientarse o Ciencia (p. ej. Física, Geología, Química), Otras lenguas, Tasación.

Artista

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre POD×2 o DES×2

Crédito: 9–50

Contactos sugeridos: Críticos, galerías de arte, industria de la publicidad y mecenas adinerados.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Descubrir, Historia o Naturaleza, Otras lenguas, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Atleta

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–70

Contactos sugeridos: Cronistas deportivos, otras estrellas de los medios, personalidades deportivas.

Habilidades: Combatir (Pelea), Equitación, Lanzar, Nadar, Saltar, Trepar, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Aviador

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + DES×2

Crédito: 30–60

Contactos sugeridos: Empresarios, mecánicos de aeródromo, otros pilotos, viejos contactos en el ejército.

Habilidades: Contabilidad, Descubrir, Electricidad, Escuchar, Mecánica, Orientarse, Pilotar (Aeronave) y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

Barman/camarera

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 8–25

Contactos sugeridos: Clientes habituales y puede que entre el crimen organizado.

Habilidades: Combatir (Pelea), Contabilidad, Descubrir, Escuchar, Psicología, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar, Persuasión) y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

Bibliotecario

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–35

Contactos sugeridos: Grupos comunitarios, investigadores especializados, libreros.

Habilidades: Buscar libros, Contabilidad, Lengua propia, Otras lenguas y otras cuatro habilidades como especialidades personales o lecturas especializadas.

Boxeador/luchador

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + FUE×2

Crédito: 9–60

Contactos sugeridos: Crimen organizado, entrenadores profesionales, periodistas, promotores de boxeo.

Habilidades: Combatir (Pelea), Descubrir, Esquivar, Intimidar, Saltar y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Capo mafioso

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 60–95

Contactos sugeridos: Abogados, crimen organizado, empresas, gobierno local, jueces, policía, políticos, sindicatos y residentes de su misma etnia, vida callejera.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Derecho, Descubrir, Escuchar, Psicología y dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Cazador (de caza mayor)

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 20–50

Contactos sugeridos: Antiguos clientes (generalmente adinerados), dueños de zoológicos, funcionarios locales, guardabosques, traficantes del mercado negro.

Habilidades: Armas de fuego, Ciencia (Biología o Botánica), Escuchar o Descubrir, Naturaleza, Orientarse, Otras lenguas o Supervivencia (cualquiera), Seguir rastros y Sigilo.

Cazador de recompensas

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Confidentes de la policía, fiadores judiciales, policía local.

Habilidades: Armas de fuego o Combatir, Conducir automóvil, Derecho, Electricidad o Electrónica, Psicología, Seguir rastros, Sigilo y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).





ESTUDIANTE



EXORCISTA



DETECTIVE



CIENTÍFICO

Chófer

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + DES×2

Crédito: 10–40

Contactos sugeridos: Empresarios de éxito (criminales incluidos), políticos.

Habilidades: Conducir automóvil, Descubrir, Escuchar, Mecánica, Orientarse, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar, Persuasión) y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

Científico

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–50

Contactos sugeridos: Otros científicos y eruditos, sus patrones y antiguos compañeros de trabajo, universidades.

Habilidades: Buscar libros o Informática, Descubrir, Lengua propia, Otras lenguas, tres especialidades científicas cualesquiera y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar, Persuasión).

Conductor experto

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–20

Contactos sugeridos: Agentes de la ley, clientes, empresas y gente de la calle en general.

Habilidades: Conducir automóvil, Contabilidad, Escuchar, Mecánica, Orientarse, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar, Persuasión) y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

Criminal

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 5–65

Contactos sugeridos: Otros criminales de baja estofa, policía local.

Habilidades: Armas de fuego o Combatir, Arte/Artesanía (Actuar) o Disfrazarse, Cerrajería o Mecánica, Descubrir, Psicología, Sigilo, Tasación y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Detective de agencia

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 20–45

Contactos sugeridos: Clientes, fuerzas del orden locales.

Habilidades: Armas de fuego, Buscar libros, Combatir (Pelea), Psicología, Seguir rastros, Sigilo y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar, Persuasión).

Diletante

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 50–99

Contactos sugeridos: Variables pero, por lo común, alta sociedad en general, círculos bohemios, gente de parecido trasfondo y gustos, hermandades.

Habilidades: Armas de fuego, Arte/Artesanía (cualquiera), Equitación, Otras lenguas, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y tres habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Enfermera

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Doctores, personal sanitario, trabajadores sociales.

Habilidades: Ciencia (Biología y Química), Descubrir, Escuchar, Medicina, Primeros auxilios, Psicología y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Escritor

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Críticos, editoriales, historiadores, etc.

Habilidades: Arte (Literatura), Buscar libros, Ciencias ocultas o Naturaleza, Historia, Lengua propia, Otras lenguas, Psicología y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Espía

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 20–60

Contactos sugeridos: Por lo general solamente la persona a la que informa el espía, y puede que otros vínculos desarrollados cuando estaba bajo otra identidad.

Habilidades: Armas de fuego, Arte/Artesanía (Actuar) o Disfrazarse, Escuchar, Juego de manos, Otras lenguas, Psicología, Sigilo y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Estudiante/Becario

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 5–10

Contactos sugeridos: Académicos y otros estudiantes; los becarios pueden conocer también a gente de negocios.

Habilidades: Buscar libros, Escuchar, Lengua propia, Otras lenguas, tres campos de estudio y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Exorcista

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 25–55

Contactos sugeridos: Organizaciones religiosas.

Habilidades: Antropología, Buscar libros, Ciencias ocultas, Escuchar, Historia, Otras lenguas, Psicología y una habilidad cualquiera como especialidad personal.

Explorador

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre APA×2, DES×2 o FUE×2

Crédito: 55–80

Contactos sugeridos: Bibliotecas y universidades importantes, editores, funcionarios de gobiernos extranjeros, otros exploradores, patrocinadores con dinero, tribus locales.

Habilidades: Armas de fuego, Historia, Nadar o Trepar, Naturaleza, Orientarse, Otras lenguas, Saltar y Supervivencia.

Fanático

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre APA×2 o POD×2

Crédito: 0–30

Contactos sugeridos: Grupos religiosos o fraternales, medios de comunicación.

Habilidades: Historia, Psicología, Sigilo, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras tres habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Forastero

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre APA×2, DES×2 o FUE×2

Crédito: 0–5

Contactos sugeridos: Algunos guardias de ferrocarril amistosos, gente amable en numerosos pueblos, otros vagabundos.

Habilidades: Escuchar, Orientarse, Saltar, Sigilo, Trepar, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Fotógrafo

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Industria publicitaria, clientes locales (incluyendo las organizaciones políticas y los periódicos).

Habilidades: Arte/Artesanía (Fotografía), Ciencia (Química), Descubrir, Psicología, Sigilo, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Funcionario electo

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 50–90

Contactos sugeridos: Empresas, gobierno, gobiernos extranjeros, medios de comunicación, políticos y puede que entre el crimen organizado.

Habilidades: Charlatanería, Encanto, Escuchar, Historia, Intimidar, Lengua propia, Persuasión y Psicología.

Gamberro

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 3–10

Contactos sugeridos: Criminales de baja estofa, con total certeza la policía local, otros gamberros, el perista local, quizás los gánsteres locales.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Juego de manos, Lanzar, Saltar, Sigilo, Trepar y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Gánster subalterno

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–20

Contactos sugeridos: Criminales callejeros, empresas, policía, residentes de su misma etnia.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Conducir automóvil, Psicología, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar, Persuasión) y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Guardabosques

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 5–20

Contactos sugeridos: Comerciantes, gente del lugar y nativos.

Habilidades: Armas de fuego, Descubrir, Escuchar, Naturaleza, Orientarse, Primeros auxilios, Seguir rastros y Supervivencia (cualquiera).

Ingeniero

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 30–60

Contactos sugeridos: Arquitectos, gobiernos locales, trabajadores de empresas o del ejército.

Habilidades: Arte/Artesanía (Dibujo técnico), Buscar libros, Ciencia (Física e Ingeniería), Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Inspector de policía

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 20–50

Contactos sugeridos: Crimen organizado, fuerzas del orden, judicatura, oficina del forense, vida callejera.

Habilidades: Armas de fuego, Arte/Artesanía (Interpretación) o Disfrazarse, Derecho, Descubrir, Escuchar, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.

Intérprete

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 9–70

Contactos sugeridos: Crimen organizado, críticos del espectáculo, industria cinematográfica, teatro, televisión (en la actualidad), vodevil.

Habilidades: Arte/Artesanía (p. ej. Canto, Comedia, Interpretación), Disfrazarse, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Psicología y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Investigador privado

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Clientes, fuerzas del orden.

Habilidades: Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Derecho, Descubrir, Disfrazarse, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época (p. ej. Armas de fuego, Cerrajería o Informática).

Jugador

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 8–50

Contactos sugeridos: Apostadores, crimen organizado, vida callejera.

Habilidades: Arte/Artesanía (Actuar), Contabilidad, Descubrir, Escuchar, Juego de manos, Psicología y dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).



Ladrón de bancos

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 5–75

Contactos sugeridos: Crimen organizado, criminales independientes, otros miembros de la banda (en activo y retirados).

Habilidades: Armas de fuego, Cerrajería, Combatir, Conducir automóvil, Conducir maquinaria, Electricidad o Mecánica, Intimidar y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Ladrón de casas

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + DES×2

Crédito: 5–40

Contactos sugeridos: Otros ladrones, peristas.

Habilidades: Cerrajería, Descubrir, Electricidad o Mecánica, Escuchar, Juego de manos, Sigilo, Tasación y Trepar.



Líder de una secta

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 30–60

Contactos sugeridos: Aunque la mayoría de sus seguidores son gente normal, cuanto más carismático sea el líder, más probabilidades habrá de que también tenga seguidores famosos, como estrellas de cine y viudas ricas.

Habilidades: Ciencias ocultas, Contabilidad, Descubrir, Psicología, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras dos habilidades cualesquiera como especialidades.

Marinero

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Asociaciones de veteranos, militares.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Electricidad o Mecánica, Nadar, Orientarse, Pilotar (Embarcación), Primeros auxilios y Supervivencia (Mar).

Matón a sueldo

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + FUE×2

Crédito: 5–30

Contactos sugeridos: Crimen organizado, comerciantes locales, policía local.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Conducir automóvil, Descubrir, Psicología, Sigilo y dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Mayordomo

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9-40 (depende de la posición del patrón y de su Crédito)

Contactos sugeridos: Personal doméstico de otras mansiones, proveedores domésticos, tiendas locales.

Habilidades: Arte/Artesanía (p. ej. Barbero, Cocinero, Sastre), Contabilidad o Tasación, Descubrir, Escuchar, Otras lenguas, Primeros auxilios, Psicología y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Mecánico

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–40

Contactos sugeridos: Especialistas del ramo, sindicalistas.

Habilidades: Arte/Artesanía (p. ej. Carpintería, Fontanería), Conducir automóvil, Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica y otras dos habilidades como especialidades personales, ocupacionales o de la época.

Médico

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 30–80

Contactos sugeridos: Antiguos pacientes, otros médicos, pacientes, trabajadores sanitarios.

Habilidades: Ciencia (Biología y Farmacología), Medicina, Otras lenguas (latín), Primeros auxilios, Psicología y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Miembro de una tribu

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 0–15

Contactos sugeridos: Otros miembros de la tribu.

Habilidades: Ciencias ocultas, Combatir o Lanzar, Descubrir, Escuchar, Naturaleza, Supervivencia (cualquiera) y Trepar.

Misionero

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 0–30

Contactos sugeridos: Funcionarios extranjeros, jerarquía eclesiástica.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Mecánica, Medicina, Naturaleza, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Muñeca armada

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 10–80 (sus ingresos suelen depender de los ingresos de su novio)

Contactos sugeridos: Agentes del orden, empresas locales, gánsteres.

Habilidades: Armas de fuego (Arma corta) o Combatir (Pelea), Arte/Artesanía (cualquiera), Conducir automóvil, Escuchar, Sigilo, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Músico

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Crimen organizado, criminales callejeros, propietarios de clubes, sindicatos de músicos.

Habilidades: Arte/Artesanía (Instrumento), Escuchar, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras cuatro habilidades cualesquiera.

Obrero itinerante

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 0–10

Contactos sugeridos: Agentes de la ley, conductores, granjeros, vagabundos.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Juego de manos, Mecánica, Naturaleza, Orientarse, Trepar y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Ocultista

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 10-80

Contactos sugeridos: Bibliotecas, otros ocultistas, sociedades o fraternidades herméticas.

Habilidades: Antropología, Buscar libros, Ciencia (Astronomía), Ciencias ocultas, Historia, Otras lenguas, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad* cualquiera como especialidad personal o de la época.

** Con el permiso del Guardián, puede incluir Mitos de Cthulhu (con un máximo inicial recomendado de 10%).*

Oficial militar

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 20–70

Contactos sugeridos: Gobierno federal, militares.

Habilidades: Armas de fuego, Contabilidad, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Orientarse, Psicología, Supervivencia y otra habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Parapsicólogo

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Clientes, publicaciones parapsicológicas, universidades.

Habilidades: Antropología, Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Ciencias ocultas, Historia, Otras lenguas, Psicología y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Peón

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 5–20

Contactos sugeridos: Otros peones y supervisores de su campo laboral.

Habilidades: Combatir, Conducir automóvil, Conducir maquinaria, Electricidad, Lanzar, Mecánica, Primeros auxilios y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Periodista de investigación

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Crimen callejero, cuerpos del orden, medios de comunicación, políticos.

Habilidades: Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Historia, Lengua propia, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera como especialidades personales o de la época.

Policía de a pie

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Crimen organizado, fuerzas del orden, tenderos locales y vecinos, vida criminal callejera.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir (Pelea), Derecho, Descubrir, Primeros auxilios, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una de las siguientes como especialidad personal: Conducir automóvil o Equitación.

Profesor de universidad

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 20–70

Contactos sugeridos: Bibliotecas, eruditos, universidades.

Habilidades: Buscar libros, Lengua propia, Otras lenguas, Psicología y otras cuatro habilidades cualesquiera como especialidades personales, académicas o de la época.

Prostituta

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 5–50

Contactos sugeridos: Clientela personal, posiblemente el crimen organizado, policía, vida callejera.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Esquivar, Juego de manos, Psicología, Sigilo, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar, Persuasión) y otra habilidad como especialidad personal o de la época.

Reportero

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Alta sociedad, criminales callejeros, cuerpos del orden, empresas, gobiernos, la industria informativa y los medios de comunicación, organizaciones políticas.

Habilidades: Arte/Artesanía (Interpretación), Descubrir, Escuchar, Historia, Lengua propia, Psicología, Sigilo y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Sacerdote

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 9–60

Contactos sugeridos: Jerarquía eclesiástica, congregación local, líderes de la comunidad.

Habilidades: Buscar libros, Contabilidad, Escuchar, Historia, Otras lenguas, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.

Secretaria

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Altos ejecutivos en empresas clientes, otros oficinistas.

Habilidades: Arte/Artesanía (Estenotipia o Mecanografía), Buscar libros o Informática, Lengua propia, Psicología, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Sicario

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 30–60

Contactos sugeridos: Pocos, la mayoría del submundo criminal; la gente prefiere no relacionarse mucho con ellos. Los mejores se habrán granjeado una reputación formidable en las calles.

Habilidades: Armas de fuego, Cerrajería, Combatir, Disfrazarse, Electricidad, Mecánica, Psicología y Sigilo.

Sindicalista

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 5–30

Contactos sugeridos: Amigos en la política, quizá entre el crimen organizado, otros activistas y líderes sindicales. En los años 20, también socialistas, comunistas y anarquistas subversivos.

Habilidades: Combatir (Pelea), Conducir maquinaria, Contabilidad, Derecho, Escuchar, Psicología y dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Soldado

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2

Crédito: 9–30

Contactos sugeridos: Asociaciones de veteranos, militares.

Habilidades: Armas de fuego, Combatir, Esquivar, Nadar o Trepar, Sigilo, Supervivencia y dos de las siguientes: Mecánica, Otras lenguas o Primeros auxilios.

Timador

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + APA×2

Crédito: 10–65

Contactos sugeridos: Criminales independientes, otros estafadores.

Habilidades: Arte/Artesanía (Actuar), Derecho u Otras lenguas, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), Escuchar, Juego de manos, Psicología, Tasación.



~ Nivel de vida ~

CRÉDITO 0: INDIGENTE

Se considera indigentes a aquellas personas que están por debajo del nivel de pobreza.
Alojamiento: Una persona así estará viviendo en la calle.
Transporte: Caminando, haciendo dedo o de polizón en un tren o un barco.

CRÉDITO 1-9: POBRE

Solo pueden permitirse la mínima expresión de un tejado sobre sus cabezas y al menos una exigua comida al día.
Alojamiento: Limitado a viviendas de alquiler baratas u hoteles de mala muerte.
Transporte: Transporte público del tipo más económico. Cualquier medio de trasporte en propiedad será barato y poco fiable.

CRÉDITO 10-49: CLASE MEDIA

Un nivel de vida razonable, tres comidas al día y un capricho de vez en cuando.
Alojamiento: Una casa o apartamento corrientes, ya sea alquilado o en propiedad. Se espera que se pueda alojar en hoteles de un precio moderado.
Transporte: Puede utilizar los medios de transporte normales, pero no viajar en primera clase. En la época actual, es probable que esta persona tenga un coche fiable.

CRÉDITO 50-89: ADINERADO

Este nivel de riqueza permite vivir rodeado de lujo y comodidades.
Alojamiento: Una residencia considerable, tal vez con algo de servicio doméstico (mayordomo, ama de llaves, limpiadora, jardinero, etc.). Puede que una segunda residencia en el campo o el extranjero. Estancia en hoteles caros.
Transporte: Primera clase. Esta persona será propietaria de un coche caro o su equivalente.

CRÉDITO 90+: RICO

Este nivel de riqueza permite vivir rodeado de un gran lujo y comodidades.
Alojamiento: Una residencia o hacienda lujosa, con abundante servicio doméstico (mayordomo, ama de llaves, limpiadora, jardinero, etc.). Otras residencias en el campo o el extranjero. Alojamiento en los hoteles más lujosos.
Transporte: Primera clase. En la época actual, esta persona sería propietaria de gran cantidad de coches de lujo.

No será necesario llevar una contabilidad para el alojamiento, la comida o los gastos de viaje imponderables siempre y cuando el gasto de un investigador se encuentre dentro de los límites de su nivel de vida. Consulta la **Tabla II: Dinero y propiedades** si el investigador desea hacer compras más importantes.

CRÉDITO 99+: INMENSAMENTE RICO

Igual que rico, pero el dinero no es una preocupación. Las personas enmarcadas en esta categoría se encuentran entre los más ricos del mundo.

Vagabundo

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o APA×2 o FUE×2

Crédito: 0–5

Contactos sugeridos: Algunos guardias de ferrocarril amistosos, gente amable en numerosos pueblos, otros vagabundos.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Cerrajería o Juego de manos, Escuchar, Orientarse, Saltar, Sigilo, Trepar y una habilidad cualquiera como especialidad personal o de la época.

Yogi

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4

Crédito: 6–60

Contactos sugeridos: Miembros de tribus, fraternidades ocultistas o espirituales, mecenas.

Habilidades: Ciencias ocultas, Historia, Naturaleza, Otras lenguas, Primeros auxilios, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera* como especialidades personales o de la época.

** Con el permiso del Guardián, puede incluir habilidades psíquicas (ver la página 88).*

Paso 5: Elegir las habilidades y distribuir los puntos de habilidad

Como las habilidades de *Pulp Cthulhu* utilizan, en general, las mismas descripciones de las habilidades que se encuentran en el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*, la mayoría no se repetirán en este libro. Se han adaptado una serie de habilidades para *Pulp Cthulhu* y sus descripciones comienzan en la página 37.

Habilidades de ocupación

Una vez elegida una ocupación, calcula tus puntos para habilidades de ocupación utilizando las características indicadas. Reparte el total resultante entre aquellas habilidades indicadas en la ocupación: las habilidades profesionales de tu héroe. También se deberán asignar puntos al Crédito dentro del margen indicado en la ocupación.

No es necesario asignar puntos a todas las habilidades. Sin embargo, aquellos puntos que no se asignen se perderán. Nótese que, en la hoja de héroe *pulp*, cada habilidad tiene junto a ella un número entre paréntesis: este es el porcentaje básico de éxito en esa habilidad, y cualquier punto que se le asigne se añadirá a esta puntuación básica. No hay límite al número de puntos que se pueden destinar a una habilidad, aunque es destacable para los jugadores que un héroe con una serie de habilidades en el rango de 40%–80% (en lugar de tener solo tres o cuatro habilidades en el rango de 90%–100+%) será fácilmente más útil en el juego, ya que su amplio espectro de habilidades garantiza que no quede encasillado en una actividad.

Anota la puntuación total de cada habilidad en la hoja de héroe *pulp* (los puntos que has asignado más la puntuación básica que aparece en la hoja de héroe *pulp*). La hoja también cuenta con un espacio para anotar la mitad y la quinta parte de cada valor en todas las habilidades, lo que te proporciona una referencia rápida durante el juego. En la página 46 se puede encontrar una **Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor**. Se recomienda repartir primero los puntos para habilidades de ocupación, luego los puntos para habilidades de arquetipo y a continuación los puntos para habilidades de interés particular, antes de escribir los valores de la mitad y la quinta parte de cada habilidad junto al valor total de cada una de ellas.

Habilidades de arquetipo

Selecciona las habilidades enumeradas bajo el arquetipo elegido para asignar los puntos de bonificación según tu criterio. Algunas de las habilidades de arquetipo pueden ser las mismas que aparecen enumeradas en la ocupación; decide si vas a aumentar dichas habilidades o si definirás más al héroe utilizando los puntos de bonificación para habilidades que no sean de ocupación. Los puntos de habilidad de bonificación de arquetipo no pueden utilizarse para habilidades que no estén enumeradas bajo el arquetipo elegido, y aquellos puntos que no se asignen se perderán.

Ten en cuenta que si tu héroe tiene una habilidad psíquica (ver el Paso tres: Determinar los talentos *pulp* en la página 23), también necesitarás invertir puntos en ella.

Intereses particulares

Multiplica la INT del héroe por 2 y reparte los puntos entre cualquier habilidad (lo que también incluye asignar más puntos a habilidades de ocupación). Observa que no se pueden asignar puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu, a no ser que el Guardián esté de acuerdo con ello.

Anota la puntuación total de cada habilidad en la hoja de héroe *pulp* (los puntos que has asignado más la puntuación básica que aparece en la hoja de personaje). En la página 46 se puede encontrar una **Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor.**

Crédito

El Crédito inicial de un héroe (CR) se determina durante la creación del personaje, basándose en la ocupación elegida. Durante el juego, el Crédito determina la cantidad de dinero que un personaje tiene a su disposición, además de sus recursos y nivel de vida en general.

La habilidad de Crédito de tu héroe parte de cero. El margen de niveles iniciales de cada ocupación puede ser muy amplio, y el nivel elegido debería reflejar la categoría del héroe en esa profesión. Por ejemplo, un criminal puede ser un pobre y solitario carterista (Crédito 9) o un capo adinerado (Crédito 90). Se puede invertir cualquier cantidad de puntos de habilidad en Crédito dentro de los límites recomendados para esa ocupación.

Descripciones de las habilidades

Como la gran mayoría de las habilidades de *Pulp Cthulhu* son idénticas a las utilizadas en la versión estándar de *La llamada de Cthulhu*, aquellas que no sufren ningún cambio respecto a las originales no se repetirán aquí (ver las descripciones completas en el **Capítulo 4: Habilidades** del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*).

En algunos casos se han modificado ciertas habilidades para adecuarlas al estilo de juego *pulp*. Además, se introduce un nuevo grupo de habilidades psíquicas que proporcionan una gama de capacidades mentales adecuadas para dicha ambientación. Para saber más sobre las habilidades psíquicas, ver el **Capítulo 6: Magia *pulp*, poderes psíquicos y ciencia insólita**.

Hipnosis (01%) [Infrecuente]

El usuario es capaz de sumir a un objetivo en un estado de trance en el que experimentará un aumento de su sugestionabilidad y relajación, y tal vez sea capaz de evocar recuerdos olvidados.

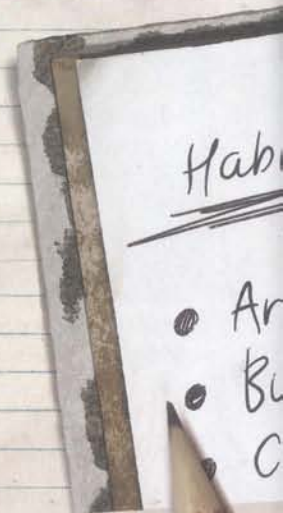
La hipnosis se utiliza con una tirada enfrentada de la habilidad de Hipnosis del usuario y el POD o la Psicología de su objetivo (si el objetivo está dispuesto y obedece, el hipnotizador solo necesita superar la tirada de habilidad de Hipnosis). No se puede sumir en

LISTADO DE HABILIDADES

Antropología (01%) [Infrecuente]
Armas de fuego (varía) [Especialidades]
- Ametralladora (10%)
- Arco (15%)
- Arma corta (20%)
- Armamento pesado (10%)
- Fusil/Escopeta (25%)
- Lanzallamas (10%)
- Subfusil (15%)

Arqueología (01%)
Arte/Artesanía (05%) [Especialidades]
Artillería (01%) [Infrecuente]
Bucear (01%)
Buscar libros (20%)
Cerrajería (01%)
Charlatanería (05%)
Ciencia (01%) [Especialidades]
Ciencias ocultas (05%)
Combatir (varía) [Especialidades]
- Cable (15%)
- Espada (20%)
- Hacha (15%)
- Lanza (20%)
- Látigo (05%)
- Mayal (10%)
- Motosierra (10%)
- Pelea (25%)

Conducir automóvil (20%)
Conducir maquinaria (01%)
Conocimiento (01%) [Especialidades]
Contabilidad (05%)
Crédito (00%)
Demolición (01%) [Infrecuente]
Derecho (05%)
Descubrir (25%)
Disfrazarse (05%)
Electricidad (10%)
Encanto (15%)
Equitación (05%)
Escuchar (20%)
Esquivar (1/2 DES)
Hipnosis (01%) [Infrecuente]
Historia (05%)
Informática (00%)
Intimidar (15%)
Juego de manos (10%)
Lanzar (20%)
Lectura de labios (01%)
Lengua propia (EDU)
Mecánica (10%)
Medicina (01%)
Mitos de Cthulhu (00%)
Nadar (20%)
Naturaleza (10%)
Orientarse (10%)
Otras lenguas (01%) [Especialidades]
Persuasión (10%)
Pilotar (01%) [Especialidades]
Primeros auxilios (30%)
Psicoanálisis (01%)
Psicología (10%)
Saltar (20%)
Seguir rastros (10%)
Sigilo (20%)
Supervivencia (10%) [Especialidades]
Tasación (05%)
Trato con animales (05%) [Infrecuente]
Trepar (20%)



LEYENDA:

El **texto en negrita** indica que la habilidad ha sido adaptada para *Pulp Cthulhu* y tiene una descripción adicional. Las descripciones de las demás habilidades no se repiten aquí y se pueden encontrar en el **Capítulo 4: Habilidades** del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*.

[Infrecuente] indica una habilidad infrecuente que no se encuentra reflejada en la hoja de héroe de *Pulp Cthulhu*.

[Especialidades] indica una habilidad que se divide en varias habilidades distintas y relacionadas.

trance de hipnosis a más de un objetivo al mismo tiempo. El uso de la hipnosis para propósitos dudosos o malvados siempre debería tener un coste en Puntos de Cordura.

POSIBLES USOS PARA LA HIPNOSIS:

- **Aliviar el trauma mental:** Se puede intentar el uso de la hipnosis sobre un personaje que sufra un trauma mental para eliminar los efectos de una fobia o manía en un momento dado. Se necesita realizar una serie de sesiones de hipnoterapia con éxito para curar completamente a alguien de una fobia (mínimo de 1D6 sesiones, a discreción del Guardián).
- **Sugestión posthipnótica:** Se pueden implantar impulsos en el objetivo por sugestión para que realice una única acción concreta sin ser consciente ni darse cuenta de lo que está haciendo. El apremio de lo implantado suele desaparecer rápidamente.
- **Ayudar a recordar:** Se pueden recuperar recuerdos fragmentados o suprimidos a un nivel consciente. Alguien que sufriera locura temporal al ver la oscuridad moverse en el fondo de un pozo puede recordar el miedo, pero no lo que ha visto. La hipnosis podría sacar el recuerdo a la luz, pero también costar Puntos de Cordura en el proceso, porque el miedo fue la razón de que el recuerdo fuera reprimido. Cada vez que una tirada con éxito de Hipnosis revele un recuerdo que sea pernicioso para la Cordura, el sujeto hipnotizado debe hacer una tirada de Inteligencia; si la supera, recuerda perfectamente la experiencia reprimida y sufre la pérdida de Cordura correspondiente, mientras que una tirada fallida implica que el sujeto solo recuerda fragmentos vagos y no pierde Cordura.
- **Aliviar el dolor:** La hipnosis puede aliviar el dolor patológico o erradicarlo temporalmente, aunque más que cesar, es ignorado. Si el sujeto sufre un dolor físico, el hipnotizador puede contenerlo de forma que el personaje pueda desenvolverse como si no estuviese herido durante 1D6 asaltos. Al final de ese período, el sujeto vuelve a sentir el dolor de sus heridas y el Guardián puede imponerle pérdidas adicionales de Puntos de Vida o pedirle que haga una tirada de CON para evitar perder el conocimiento, dependiendo de la situación.
- **Paralizar a un objetivo:** El hipnotizador es capaz de retener la atención de un objetivo durante el tiempo que sea necesario, sirviéndose de algún elemento para focalizar la concentración (como una gema, un reloj colgando de una cadena, etc.), siempre y cuando permanezca centrado en el objetivo. Este efecto se puede utilizar durante un combate esencialmente para dejar paralizado a un oponente y que este no pueda hacer nada más que mirar el objeto. Sin embargo, si el objetivo o el hipnotizador sufren algún daño durante ese tiempo, la hipnosis se rompe y el objetivo puede actuar normalmente. Si el hipnotizador falla la tirada de habilidad, el objetivo puede realizar un ataque gratuito inmediato contra el hipnotizador (que cuenta como un ataque por sorpresa en el que el objetivo recibe un dado de bonificación al ataque que el hipnotizador no puede esquivar ni parar). Este tipo de tirada de hipnosis no puede ser forzada.
- **Desinformar:** El hipnotizador cambia un recuerdo de un personaje no jugador. El Guardián puede suministrar información falsa y respuestas engañosas a futuras preguntas sobre dichos recuerdos del mismo sujeto. Un hipnotizador sin escrúpulos puede efectuar cambios considerables en los recuerdos de un sujeto confiado, que confundirá los recuerdos reales e irreales hasta el punto de ser incapaz de distinguir entre ellos.
- **Lograr que un sujeto se concentre:** Gracias a la ayuda hipnótica, el objetivo puede centrarse de forma diligente en un tema específico, como un libro, un código o un problema. El sujeto será capaz de memorizar pasajes largos o cadenas de números no relacionados. El resultado dependerá del elemento estudiado:
  - Si es un libro, se reduce el tiempo de lectura.
  - Si es un problema, otorga un dado de bonificación a la tirada de la habilidad asociada (por ejemplo: Mecánica, Matemáticas, Física).
  - Si es un recuerdo, el sujeto es capaz de recordar al instante el pasaje o secuencia numérica.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD:

- Hipnosis se opone a Psicología o POD en el caso de un sujeto reticente.

Ejemplos de tiradas forzadas: Aumentar tu influencia sobre el objetivo captando toda su atención, o con una tirada Difícil de Encanto o Persuasión para aumentar tu influencia; abrumar los sentidos del objetivo con objetos o luces desconcertantes; utilizar drogas para que el objetivo sea más susceptible a la sugestión.

Ejemplos de consecuencias de fracasar una tirada forzada: Aflora algún recuerdo o trauma del pasado, causando una pérdida de 1D6 Puntos de Cordura; el objetivo queda sumido en un trance que hará que más adelante se arroje debajo de un autobús; la mente del objetivo (o la del héroe) se vacía temporalmente, lo que permite que le posea una entidad malvada.

Si un héroe enloquecido falla una tirada forzada, su mente sufrirá una regresión a un estado infantil hasta que se le administre un tratamiento.

Informática (00%)

En una época temprana como los años 30, la informática está dominada por científicos e inventores y es muy improbable que nadie más que estos profesionales tenga ningún conocimiento al respecto o sepa siquiera cómo encender una computadora.

Con esta habilidad se puede programar, operar y reparar computadoras, entre otras operaciones con dispositivos lógicos. Estos dispositivos no son pequeños aparatos de mesa, sino que llegan a ocupar pisos enteros y por lo general no se los puede trasladar. Típicamente se componen de hileras sobre hileras de tubos de vacío, cables desordenados, luces intermitentes y el extraño sonido de estallidos. Estas máquinas se programan mediante el ajuste de diales y la introducción de tarjetas perforadas, mientras que los resultados computacionales se muestran a través de tableros de luz e indicadores.

La capacidad de las computadoras *pulp* en los años 30 depende del Guardián. Estas son algunas sugerencias:

- Predecir el porcentaje de probabilidad de que ocurran eventos específicos. Por ejemplo: «Dice que hay un noventa por ciento de probabilidades de que la Estatua de la Libertad cobre vida si se realiza el ritual».
- Descodificar claves o traducir textos antiguos. Por ejemplo: «¡Según la computadora estábamos equivocados! ¡El mensaje es una advertencia, no una petición de socorro!».
- Alimentar el cerebro de robots de servicio y ayuda. Por ejemplo: «Mirad, la computadora envía órdenes al robot a través de las ondas de radio. Claro que todo saldrá bien. La computadora es nuestra amiga».
- Resolver problemas matemáticos complejos. Por ejemplo: «¡Genial! ¡La computadora ha calculado que si dibujamos esta forma geométrica en el suelo, se abrirá un portal no euclidiano por el que podremos entrar en otras dimensiones!».

Los intervalos de tiempo para el funcionamiento de computadoras o dispositivos lógicos son difusos y es aconsejable que los Guardianes los ajusten en función del éxito de la tirada de habilidad, aunque las operaciones muy complejas y la programación muy inusual siempre llevarán horas o días en lugar de minutos.

Las computadoras están en su infancia en la era *pulp*, son dispositivos extraños que nadie entiende realmente, con una propensión a causar más mal que bien. Cualquiera que posea la habilidad debe acercarse a una con precaución.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD:

- Dificultad Normal: Programar una computadora para realizar una actividad específica.
- Dificultad Difícil: Reparar rápidamente una computadora que ha sido destrozada.
- Dificultad Extrema: Conectar un cerebro humano a una computadora para descargar su contenido.

Ejemplos de tiradas forzadas: Invertir más tiempo para diseñar el programa; utilizar componentes experimentales; volver a cablear los instrumentos.

Ejemplos de consecuencias de fracasar una tirada forzada: Proporciona resultados inexactos que podría arrastrar a los héroes al desastre; la computadora explota; se vuelve consciente y cree que todos los seres humanos son sus sirvientes.

Si un héroe falla una tirada forzada preso de la locura, las consecuencias pueden ser nefastas. Por ejemplo: La computadora comienza a generar aleatoriamente portales por los que pueden entrar todo tipo de entidades de los Mitos.

Medicina (01%)

En *Pulp Cthulhu*, Medicina recupera 1D4 Puntos de Vida si se utiliza con éxito (además de los que se hayan podido recuperar con Primeros auxilios); por lo demás, la habilidad funciona exactamente como se describe en el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*.

Mitos de Cthulhu (00%)

Aparte de la descripción estándar de esta habilidad, los usuarios tienen la opción de usar espontáneamente Mitos de Cthulhu, lo que les permite improvisar efectos mágicos similares a hechizos resueltos de la misma manera que cualquier otro uso de la habilidad. Primero el jugador establece un objetivo; después, el Guardián valora si el objetivo es aceptable o puede sugerir un objetivo menos ambicioso en lugar de rechazar la propuesta del jugador.

El nivel de dificultad para este tipo de empleo de la habilidad Mitos de Cthulhu es Normal. Opcionalmente, si el personaje está usando su habilidad de Mitos de Cthulhu para afectar a un objetivo que se está resistiendo, considéralo una tirada enfrentada entre los Mitos de Cthulhu del hechicero y el POD de su objetivo. Además, el Guardián deberá establecer un coste en Puntos de Magia y Puntos de Cordura. El Guardián deberá estimar el coste y hacer que sea equivalente al de un hechizo similar.

El coste y las consecuencias de forzar una tirada de Mitos de Cthulhu y fracasar son los mismos que los de fallar una tirada forzada para ejecutar un hechizo (ver el **Capítulo 6: Magia, poderes psíquicos y ciencia insólita *pulp***). El Guardián puede permitir que el objetivo del jugador se logre tras fallar una tirada forzada, pero no está garantizado como en el caso de los hechizos. A diferencia de estos, siempre se debe hacer una tirada cuando se utilice la habilidad Mitos de Cthulhu con el fin de lograr un efecto determinado.

ALGUNOS EJEMPLOS DE UN USO ESPONTÁNEO DE MITOS DE CTHULHU SON:

- **Causar daño físico a un objetivo:** El hechicero elige el número de Puntos de Magia que gasta y pierde la mitad de esa cantidad de Puntos de Cordura. Para que tenga efecto, el hechicero deberá vencer al objetivo en una tirada enfrentada de Mitos de Cthulhu contra POD. Si el hechicero gana, el objetivo sufrirá un daño igual al número de Puntos de Magia invertidos. El daño causado de esta manera es siempre terrible y consiste en el cuarteamiento de la piel, el hervor de la sangre, etc.

- **Desterrar a un monstruo:** El hechicero gasta una cantidad de Puntos de Magia igual a una quinta parte del POD del monstruo y 1D4 Puntos de Cordura. Deberá superar una tirada enfrentada de Mitos de Cthulhu contra el POD del monstruo.
- **Comunicarse con aquellos que han muerto recientemente:** El hechicero debe gastar 10 Puntos de Magia y 1D10 Puntos de Cordura. Los efectos duran 1D6 asaltos tras los que el muerto dejará de hablar.
- **Comunicarse con aquellos que han muerto hace tiempo:** El hechicero debe gastar 15 Puntos de Magia y 1D10 Puntos de Cordura. Los efectos duran 1D4 asaltos tras los que el muerto dejará de hablar.
- **Crear una barrera física:** El hechicero debe gastar un número variable de Puntos de Magia. Cada Punto de Magia asignado a la barrera actúa como un punto de armadura. La barrera no tiene efecto contra los ataques mentales y psíquicos, ni tampoco contra los hechizos de los Mitos.
- **Comprender lenguas de los Mitos:** El hechicero debe gastar 8 Puntos de Magia y 1D6 Puntos de Cordura para ser capaz de comprender las lenguas de los Mitos, como el aklo, los murales de los antiguos, la lengua de R'lyeh, etc. La capacidad para leer y comprender dura alrededor de una hora.

Primeros auxilios (30%)

En *Pulp Cthulhu*, Primeros auxilios recupera 1D4 Puntos de Vida si se utiliza con éxito; por lo demás, la habilidad funciona exactamente como se describe en el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*.

El Guardián puede conceder opcionalmente otros 4 Puntos de Vida si el éxito es Extremo.

Psicoanálisis (01%)

En *Pulp Cthulhu*, esta habilidad no solo se refiere a la terapia clínica, sino también a la terapia emocional «barata» que incluye el apoyo instintivo de un amigo (un hombro en el que llorar o una bofetada para que alguien recupere la compostura). Estos primeros auxilios mentales reflejan que, en la ficción *pulp*, ciertas personas saben cómo hablar con alguien para conseguir sacarle de un estado de evasión o de una crisis emocional. Esta medicina barata solo es una solución a corto plazo y en cualquier caso se necesita recibir tratamiento específico y de larga duración de manos de un profesional para recuperarse correctamente (ver *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*).

El psicoanálisis rápido y funcional que efectúa una persona no capacitada sobre un héroe puede devolver Puntos de Cordura al paciente. Se hace una tirada de la habilidad de Psicoanálisis y si tiene éxito, el paciente recupera 1D3 Puntos de Cordura. Además, una aplicación con éxito también reduce la duración de los efectos de la locura temporal a la mitad. Si se falla la tirada, no se recuperan puntos. Si se pifia la tirada, el paciente pierde 1D6 Puntos de Cordura y no puede volver a ser tratado nunca por esa misma persona. Psicoanálisis no puede aumentar los Puntos de Cordura de una persona por encima de 99-Mitos de Cthulhu.

Se puede utilizar la habilidad para que un héroe ignore los efectos de una fobia o manía durante un breve período (1D6 minutos), permitiendo que alguien con claustrofobia se esconda en un armario de escobas, que alguien con aracnofobia toque una araña, etc. Igualmente, se puede usar el psicoanálisis para ayudar a un héroe con alucinaciones para que las pueda superar durante un breve período de tiempo.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD PARA EL PSICOANÁLISIS BARATO:

- Dificultad Normal: Tiempo de sobra para hablar en un ambiente tranquilo.
- Dificultad Difícil: En medio de la acción dramática, como un combate o una situación tensa.

Ejemplos de consecuencias de fracasar una tirada forzada de psicoanálisis barato: El paciente reacciona con violencia descontrolada; al principio parece estar bien y, de repente, hace algo como golpear repetidamente el coche del psicoanalista con un bate de béisbol. El paciente pierde 1D8 o 1D10 Puntos de Cordura.

Paso 6: Crear un trasfondo

Piensa en qué historia personal, amigos, enemigos y logros podrían haber llevado a tu héroe a adentrarse en los secretos de los Mitos. En el reverso de la hoja de personaje se enumeran diez categorías; intenta escribir al menos una frase para las seis primeras (Descripción personal, Ideología/Creencias, Allegados, Lugares significativos, Posesiones preciadas y Rasgos). No es imprescindible escribir algo sobre todas las categorías, pero cuantas más cosas seas capaz de definir, más vida cobrará tu héroe. Durante el juego se pueden añadir nuevas anotaciones o modificar alguna de las existentes.

Las categorías de Lesiones y cicatrices, Fobias y manías, Tomos arcanos, Hechizos y artefactos y Encuentros con entidades extrañas se pueden escribir durante el juego. Obviamente, es posible que algunos héroes comiencen la partida con una lesión o cicatriz significativa, si eso responde a su trasfondo; si es así, anótalo.

Uso de tablas aleatorias como fuente de inspiración

Tienes la sencilla opción de rellenar las notas de trasfondo como quieras, pero siempre puedes servirte de las tablas siguientes como una manera rápida de determinar algunos detalles. En tal caso, tira en las tablas o escoge las opciones que prefieras.

Sobre todo, ten claro que las tablas aleatorias son solo un trampolín para tu imaginación. Cada tirada de dados te proporcionará algún dato acerca de un aspecto de la vida ante el que reaccionar; puedes asimilarlo o rechazarlo, pero asegúrate de reaccionar a él y utilizarlo como alimento para tu imaginación.

Descripción personal

Piensa en unos rasgos distintivos que resuman la Apariencia (APA) de tu héroe. Que tu apariencia y tu personalidad coincidan es otra cuestión; una persona podría tener pinta de estirada pero ser, de hecho, agradable y extrovertida.

Estas son algunas posibilidades enumeradas para los casos masculino, femenino o unisex; elije la que mejor se adapte al concepto de tu personaje o tira 1D20.

Resultado	Masculino	Femenino	Unisex
1	Duro	Atractiva	Refinado
2	Viril	Marimacho	Juvenil
3	Hermoso	Apocada	Tatuado
4	Cara de niño	Agraciada	Ratón de biblioteca
5	Fornido	Bien proporcionada	Esbelto
6	Vigoroso	Exquisita	Rollizo
7	Robusto	Guapa	Aburrido
8	Escuálido	Poco agraciada	Extraño
9	Encantador	Cautivadora	Frágil
10	Enorme	Vivaz	Feo
11	Ostentoso	Delicada	Repugnante
12	Corpulento	Voluptuosa	Flaco
13	Perezoso	Buscona	Despreocupado
14	Apuesto	Enojadiza	Atlético
15	Calvo	Bella	Pulcro
16	Peludo	Primorosa	Ágil
17	Desaliñado	Descarada	Taciturno
18	Apolíneo	Serena	Burlón
19	Fofo	Curvilínea	Gordinflón
20	Rechoncho	Estilizada	Regular

Ideología/Creencias

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu héroe.

1. Todos me defraudan, así que cuido de mí mismo.
2. No me toques, soy especial.
3. Todo el mundo quiere sacar tajada y yo voy a hacerme con todo lo que pueda.
4. No confío en nadie.
5. Hay que tener fe, hermano.
6. Nadie se ha muerto por trabajar duro.
7. No hay mayor poder que la verdad.
8. Lo más importante es la comunidad, trabajar juntos.
9. Mi destino ya está decidido; solo lo estoy siguiendo.
10. Sin mi familia y amigos no soy nada.

Allegados

Tira 1D10 o elige uno de cada una de las dos listas siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu héroe. Piensa en un nombre para estas personas.

1. Padre (madre, padre, madrastra, etc.).
2. Abuelo (abuela materna, abuelo paterno, etc.).
3. Hermano (hermano, hermanastro, hermanastra, etc.).
4. Hijo (hijo o hija).
5. Pareja (esposa, prometida, amante, etc.).
6. La persona que te enseñó tu habilidad de ocupación que tenga la mayor puntuación. Identifica la habilidad y plantéate quién te la enseñó (un profesor del colegio, la persona de la que fuiste aprendiz, tu padre, etc.).
7. Amigo de la infancia (compañero de clase, vecino, amigo imaginario, etc.).
8. Una persona famosa. Tu ídolo o tu héroe. Puede que nunca os hayáis conocido (estrella de cine, político, músico, etc.).
9. Otro héroe de tu grupo de juego. Elige uno o determínalo al azar.
10. Un enemigo. Habla con el Guardián y elije uno apropiado.

Después, tira para determinar por qué esa persona es tan importante para ti. No todas estas opciones se ajustarán a todo el mundo, por lo que puede que tengas que tirar más de una vez o simplemente elegir algo que resulte apropiado.

1. Estás en deuda con esa persona. ¿De qué forma te ayudó? (económicamente, te protegió en los malos tiempos, te consiguió tu primer trabajo, etc.).
2. Te enseñó algo. ¿Qué? (una habilidad, a amar, a ser un hombre, etc.).
3. Dio sentido a tu vida. ¿Cómo? (aspiras a ser como esa persona, quieres estar con ella, quieres hacerla feliz, etc.).
4. Hiciste algo que perjudicó a esa persona y buscas la reconciliación. ¿Qué hiciste? (le robaste dinero, informaste a la policía sobre ella, te negaste a ayudarla cuando estaba desesperada, etc.).
5. Una experiencia compartida. ¿Qué? (pasasteis juntos una mala racha, crecisteis juntos, servisteis juntos en una guerra, etc.).
6. Pretendes demostrarle tu valía. ¿Cómo? (consiguiendo un buen trabajo, encontrando una buena esposa, consiguiendo una educación, etc.).
7. La idolatras. (por su fama, por su belleza, por su trabajo, etc.).
8. Remordimiento. (deberías haber muerto en su lugar, discutisteis por algo que dijiste, no te ofreciste a ayudarle cuando tuviste la oportunidad, etc.).
9. Quieres demostrar que eres mejor que esa persona. ¿Cuál era su defecto? (pereza, alcoholismo, incapaz de amar, etc.).
10. Te hizo daño y ahora buscas venganza. ¿De qué la culpas? (la muerte de un ser querido, tu ruina financiera, la ruptura de tu matrimonio, etc.).

Posesiones preciadas

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu héroe.

1. Un objeto vinculado a tu habilidad más alta (una cámara, un certificado, la bala que casi te mata, etc.).
2. Un objeto fundamental para tu ocupación (el maletín de un médico, una pistola, unas ganzúas, etc.).
3. Un recuerdo de tu niñez (cómics, una navaja de bolsillo, una moneda de la suerte, etc.).
4. Un recuerdo de una persona fallecida (una joya, una fotografía que llevas en la cartera, una carta, etc.).
5. Algo que te dio un allegado (un anillo, un diario, un mapa, etc.).
6. Tu colección. ¿De qué es? (cerillas, joyas, cromos, etc.).
7. Algo que encontraste pero que no sabes qué es: buscas respuestas (una carta escrita en un idioma desconocido, un curioso libro, un extraño meteorito que has desenterrado en tu jardín, etc.).
8. Un artículo deportivo (un bate de cricket, una pelota de béisbol firmada, un balón de fútbol, etc.).
9. Un arma (el viejo rifle de caza de tu padre, unas nudilleras, un cuchillo de caza, etc.).
10. Una mascota (un perro, un gato, un loro, etc.).

Rasgos

Cada arquetipo cuenta con una selección de posibles rasgos a elegir; en su lugar se puede elegir entre los siguientes o tirar 1D10 (hay tres posibilidades para la tirada). Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu héroe.

Resultado	Rasgo		
1	Generoso	Soñador	Leal
2	Intrépido	Agresivo	Impulsivo
3	Confiado	Honorable	Piadoso
4	Codicioso	Desleal	Prudente
5	Idealista	Sincero	Depravado
6	Materialista	Escéptico	Afable
7	Alegre	Jovial	Cortés
8	Honesto	Deshonesto	Cobarde
9	Extrovertido	Obstinado	Sentimental
10	Hedonista	Osado	Ambicioso

Vínculo fundamental de trasfondo

Examina el trasfondo de tu héroe y elige la entrada que creas que es más importante. Ese será su vínculo fundamental: aquello que da sentido a su vida por encima de todo. Señálalo en tu hoja de héroe *pulp* subrayándolo o poniéndole un asterisco. Este vínculo podrá ayudar a tu héroe a recuperar Puntos de Cordura (ver **Autoayuda** en el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*).

Tabla 7: Dinero y propiedades

AÑOS 30

Crédito	Dinero	Propiedades	Nivel de gasto
Indigente (CR 0 o menos)	0,50 $	Ninguna	0,50 $
Pobre (CR 1-9)	CR×1 (1 $-9 $)	CR×10 (10 $-90 $)	2 $
Clase media (CR 10-49)	CR×2 (20 $-98 $)	CR×50 (500 $-2.450 $)	10 $
Adinerado (CR 50-89)	CR×5 (250 $-445 $)	CR×500 (25.000 $-44.500 $)	50 $
Rico (CR 90-98)	CR×20 (1.800 $-1.960 $)	CR×2.000 (180.000 $-196.000 $)	250 $
Inmensamente rico (CR 99)	50.000 $	5M $+	5.000 $

NOTAS

Dinero en efectivo: No necesariamente en posesión de la persona. El Guardián puede preguntar dónde lo guarda.

Nivel de gasto: Esta es una cantidad arbitraria por debajo de la cual, para facilitar el juego, no es necesario llevar la cuenta. Los personajes pueden gastar hasta su nivel de gasto sin necesidad de invertir dinero en efectivo. En teoría, un héroe puede gastar cada día una cantidad que esté por debajo de su nivel de gasto, pero en la práctica esto solo se debería hacer de forma ocasional. Si el Guardián siente que un jugador está explotando esta abstracción financiera, podrá solicitar la liquidez de propiedades.

Propiedades: Las propiedades son las cosas que tu héroe posee al comienzo del juego, y la cantidad de dólares que aparece en la tabla es el valor total de esas cosas. El jugador deberá anotar su valor en dólares y decidir la forma que adoptan, normalmente inmuebles o inversiones, o quizás acciones en un negocio. Se incluye un listado de posesiones habituales dentro de cada uno de los niveles de vida. Si tu nivel de vida incluye una casa o un coche, estos bienes formarán parte del valor de tus propiedades.

Paso 7: Completar al héroe

Otros detalles

Escribe los siguientes detalles en la hoja de héroe *pulp*:

- Nombre.
- Lugar de nacimiento.
- Sexo.
- Retrato.
- Dinero y propiedades.
- Equipo.

Dinero y propiedades

Las siguientes cantidades en dólares americanos denotan la riqueza de un héroe para el período. El héroe puede acceder fácilmente a su dinero en efectivo (los gastos del día a día, como la comida y el alquiler, ya están deducidos del efectivo del héroe), mientras que solo podrá gastar la riqueza vinculada a sus propiedades si dispone de tiempo para liquidar su capital.

Busca el Crédito del héroe en la **Tabla 7: Dinero y propiedades** para determinar su dinero en efectivo, propiedades y nivel de gasto.

Equipo

El último paso consiste en anotar todas las armas, equipo u objetos importantes que posee tu héroe. No es necesario escribir una lista detallada de todo lo que tiene, solo un listado de objetos significativos.

Suele ocurrir que, al principio, los héroes no poseen nada excepcional ni digno de escribir en cuanto a su equipo. No es necesario pagar por los objetos que se ajusten a la descripción del nivel de vida de tu héroe, simplemente los tiene. El equipo propio de la ocupación del héroe se puede dar por sentado con la aprobación del Guardián. Un jugador puede comprar artículos adicionales si están disponibles.

Consulta otras posibilidades de equipo y armas en el **Capítulo 15: Referencias**.

Creación rápida de los héroes

Se recomienda este método si quieres estar listo para la acción rápidamente.

1. Elige un arquetipo *pulp*.
2. Asigna 90 a tu característica principal y a continuación 80, 70, 60, 60, 50, 50, y 40 como desees entre tus restantes características.
3. Escoge dos talentos *pulp*.
4. Decide la edad (no es necesario realizar ningún ajuste).
5. Calcula la Bonificación al daño y la Corpulencia (ver la página 23).
6. Calcula los Puntos de Vida (CON+TAM dividido entre 5) y la Suerte (2D6+6 × 5).
7. Elige una ocupación y ocho habilidades de ocupación que sean apropiadas.
8. Asigna los siguientes valores entre las ocho habilidades de ocupación y el Crédito: una a 80%, dos a 70%, dos a 60%, tres a 50% y una a 40% (asigna estas puntuaciones directamente, ignorando la puntuación básica de las habilidades). Si tu ocupación elegida conlleva una puntuación de Crédito menor que 40%, deberás ajustar la puntuación de Crédito y asignar el exceso a otras habilidades.
9. Elige cuatro habilidades no incluidas en tu ocupación y auméntalas un 20% (añadiendo 20 a la puntuación básica de la habilidad).
10. Asigna como quieras los puntos de bonificación de habilidades del arquetipo *pulp* (se recomienda aumentar solo dos o tres habilidades).
11. Tira para obtener algunos detalles de trasfondo para elaborarlos en el futuro, durante el juego.
12. Empieza a jugar.
13. Calcula los valores de la mitad y una quinta parte durante el juego.
14. Calcula tu dinero cuando lo necesites.

Pulpómetro: Reglas opcionales

Puntos de Vida opcionales

Los héroes *pulp* pueden aguantar el doble de daño que un personaje estándar de *La llamada de Cthulhu*. Si prefieres que tus héroes sean menos resistentes en una partida de nivel bajo de *pulp*, suma CON y TAM y luego divide el total entre 10, redondeando hacia abajo cualquier fracción resultante.

Talentos opcionales

Cada héroe recibe dos talentos *pulp*, pero se puede reducir o aumentar este número para adaptarse a cualquier estilo de juego. En el nivel bajo de *pulp*, reduce los talentos a uno por héroe o suprímelos por completo. Si quieres mejorar sensiblemente a los héroes, deja que reciban tres talentos cada uno. Ten en cuenta que cuantos más talentos tengan los héroes, más diestros se volverán.



Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor

Localiza el valor de la característica o habilidad bajo la columna Número Base, y consulta la fila para determinar la mitad (Difícil) y la quinta parte (Extrema) del mismo.

Número Base	Mitad del valor (½)	Quinta parte del valor (⅕)	Número Base	Mitad del valor (½)	Quinta parte del valor (⅕)
1	0		51	25	
2	1	0	52	26	10
3			53		
4	2		54	27	
5			55		
6	3	1	56	28	11
7			57		
8	4		58	29	
9			59		
10	5		60	30	
11			61		
12	6	2	62	31	12
13			63		
14	7		64	32	
15			65		
16	8	3	66	33	13
17			67		
18	9		68	34	
19			69		
20	10		70	35	
21			71		
22	11	4	72	36	14
23			73		
24	12		74	37	
25			75		
26	13	5	76	38	15
27			77		
28	14		78	39	
29			79		
30	15		80	40	
31			81		
32	16	6	82	41	16
33			83		
34	17		84	42	
35			85		
36	18		86	43	
37		7	87		17
38	19		88	44	
39			89		
40	20		90	45	
41			91		
42	21	8	92	46	18
43			93		
44	22		94	47	
45			95		
46	23		96	48	
47		9	97		19
48	24		98	49	
49			99		
50	25	10	100	50	20

CAPÍTULO 3

ORGANIZACIONES PULP

Un cazador de criaturas de los Mitos se arriesga mucho si trabaja solo. Sin un equipo detrás, apenas cuenta con respaldo o apoyo, si es que tiene alguno. A la hora de la verdad, ¿en quién puede confiar para que vigile su espalda, le saque del infierno en llamas del templo del culto flamígero o succione el veneno de la mortal mordedura de una serpiente? Cuando los héroes trabajan en equipo, se benefician de una mayor variedad de habilidades disponibles, ya que muchas cabezas piensan mejor que una, más ojos permiten detectar puertas ocultas y más oídos escuchar a los monstruos que se acercan.

La forma en que estos equipos se unen para dar caza a monstruos y villanos es importante porque ayuda a crear una cierta credibilidad para los jugadores y proporciona acceso a recursos e información.

En este capítulo se describen varias organizaciones de héroes *pulp* como ejemplo. Cada una se puede utilizar tal cual o modificarse para adaptarla mejor al concepto de organización que tengan los jugadores. Asimismo, estos equipos están para usarse como simple inspiración que permita a los jugadores discutir y decidir el tipo de organización a la que quieren que pertenezcan sus héroes. Además de las organizaciones aquí descritas, se pueden encontrar otras en la *Guía del investigador*.

Naturalmente, las organizaciones no son solo cosa de héroes. Los villanos de *Pulp Cthulhu* suelen ser miembros de sectas y sociedades secretas. De la misma forma que los héroes trabajan juntos para frustrar las terribles maquinaciones del enemigo, las camarillas del mal se organizan y construyen infraestructuras de apoyo. Para este fin, y solo para los ojos del Guardián, se describen tres aviesas organizaciones al final de este capítulo. Puedes insertar estas camarillas del mal directamente en tus partidas igual que las organizaciones de héroes para proporcionar adversarios adecuados, o puedes usarlas como inspiración para tus propias ideas y diseños.

Ejemplos de organizaciones heroicas

El Club Vanguardia

El Club Vanguardia es una organización internacional de exploradores y aventureros. La naturaleza de sus actividades impone que sus miembros se encuentren a menudo con manifestaciones de los Mitos, pero tiendan a considerar estos incidentes en su contexto histórico o arqueológico, en lugar de como una indicación de una amenaza sobrenatural mayor.

PROPÓSITO

El propósito del Club Vanguardia se resume bien en su lema: *Semper primus ad limes* («siempre los primeros en la frontera»). Los miembros del club se enorgullecen de ser los primeros en explorar regiones inexploradas o en probar dispositivos científicos radicales. Esto no quiere decir que los miembros sean meramente buscadores de emociones y titulares, aunque sus colegas de círculos científicos más serios los califiquen a veces de tales. Para ser sinceros, una cierta falta de respeto por las sutilezas del registro preciso y los puntos más sutiles de la objetividad científica ha contaminado algunos descubrimientos del Vanguardia en los últimos años. Sin embargo, a pesar de algunos escándalos notables, los miembros del club publican regularmente documentos y monografías importantes, y los libros de membresía de muchos grupos locales incluyen a científicos destacados y respetados de diversos campos.

El club permanece en la vanguardia de la exploración, impulsado por la creencia en la capacidad de la humanidad para dominar su mundo. Los miembros del Vanguardia sostienen que su responsabilidad es poner esta filosofía en acción y demostrar su validez al resto de la sociedad. Por ello, se esfuerzan por dejar la marca de la civilización en los lugares más remotos del mundo para demostrar el dominio de la humanidad sobre todos los aspectos de la naturaleza.

ORGANIZACIÓN

En conjunto, el Club Vanguardia no es tanto una única organización como una afiliación flexible de grupos locales independientes que comparten una creencia común en el espíritu humano de superación. Los integrantes del club reconocen un cuartel general ubicado en el distrito londinense de Mayfair. Los miembros fundadores se reunieron por primera vez en sus lujosas habitaciones en 1878 y allí fue donde se redactó la declaración de la misión del grupo. Sin embargo, la sucursal de Londres no tiene poder efectivo más allá de su importancia como el lugar de nacimiento del club. Su única función oficial es otorgar cartas a nuevos clubes, y dado que los criterios para fundar una nueva sucursal son nimios, incluso esta autoridad para otorgar nuevas cartas tiende a ser vista sobre todo como simbólica.

Para iniciar un Club Vanguardia local, un patrocinador solo necesita demostrar la habilidad de lograr hazañas notables de exploración o notables esfuerzos científicos, y creer en la filosofía del club de superación humana. Se espera que cada sucursal sea autosuficiente, por lo que se alienta la afiliación con un cliente rico, corporación o universidad. Hasta el cambio de siglo era necesaria una declaración de afiliación política y se esperaba que los solicitantes expresasen puntos de vista acordes con el conservadurismo de los fundadores. Con el tiempo esta práctica fue abandonada, aunque el grueso de miembros tiende a bascular políticamente a la derecha.

Una vez que el club de Londres está satisfecho con el solicitante, emite una carta oficial. El fundador local determina la estructura organizacional y los criterios de admisión de la nueva sucursal. En general, el fundador se nombra presidente y crea un comité de trabajo compuesto por la primera media docena de miembros en unirse. Con el tiempo, esta estructura evoluciona para comprender a todos los miembros. Las meritocracias son comunes en los Estados Unidos, donde los miembros más jóvenes pueden sentarse en el comité de gobierno o incluso en la silla del presidente como recompensa por una aventura asombrosa. En las sucursales más antiguas, como el club de París, el apellido y la fortuna familiar aseguran más respeto que los logros, aunque incluso el miembro de más alta alcurnia debe probar su valor de vez en cuando.

El proceso de admisión de potenciales nuevos miembros se lleva a cabo a intervalos regulares. Para decidir si un candidato es aceptable, el comité de admisiones local evalúa sus logros individuales, además de su valor social y financiero para el club. Este último factor tiene más peso para algunos grupos que para otros. Aun así, es poco probable que el dinero garantice la admisión, a menos que venga acompañado de algún tipo de logro, incluso en los clubes más depauperados. Si el comité de admisión considera que un candidato es digno, se lo presenta al grueso de miembros para someterlo a votación, que en algunos lugares es secreta y en otros pública. Algunos de los clubes más antiguos prescinden del voto democrático y reservan el derecho de decidir el destino de los nuevos miembros al presidente y el comité de gobierno. La pertenencia a cualquier Club Vanguardia otorga el acceso a los clubes de todo el mundo, aunque algunas sucursales tratan a los «miembros asociados» con desprecio.

En 1920 todos los clubes locales ya habían admitido a mujeres como miembros de pleno derecho, aunque algunos de ellos siguen siendo reacios a dar la bienvenida a cualquiera que no sea una aventurera o inventora especialmente destacada. Las raíces conservadoras del Club Vanguardia siguen siendo evidentes en el boicot sistemático de cualquier candidato con lazos comunistas o anarquistas comprobados. Las inclinaciones anticlericales son comunes, lo que no es ninguna sorpresa considerando el humanismo extremo del club. A pesar de la propensión a un ateísmo declarado, los clubes no suelen negar la admisión solo porque un candidato participe en una iglesia organizada.

Los cinco Clubes Vanguardia más antiguos, fundados entre 1878 y 1880, se encuentran en Londres, París, Viena, Estocolmo y Boston, Massachusetts. Todos ellos se enorgullecen de tener más de cien miembros activos, suntuosos lugares de reunión de su propiedad, extensas bibliotecas e impresionantes habitaciones de trofeos. Más modesta es la sucursal de Arkham con su docena aproximada de miembros activos, que se reúnen en un lugar más recatado, alquilado cerca de la Universidad de Miskatonic. Mientras los clubes de Estocolmo o Viena alojan a los miembros visitantes en habitaciones bien equipadas dentro de los salones de reuniones, la sucursal de Arkham los acomoda en las casas de los miembros del club o, si se puede arreglar, en los dormitorios de la universidad.

Independientemente de su tamaño, todos los Clubes Vanguardia hacen lo que pueden para ayudar a los miembros (y miembros potenciales seleccionados) en el logro de grandes hazañas y aventuras interesantes. Se sabe de algunos clubes que han financiado expediciones o experimentos, aunque solo las sucursales más grandes pueden permitirse hacerlo en solitario. Es mucho más común que una sucursal local trabaje con una universidad cercana o un laboratorio de investigación para organizar un proyecto específico.

En cada sucursal local, un comité estudia las solicitudes de ayuda y después de revisar una propuesta formal, presenta sus recomendaciones al presidente del club, quien decide el nivel de apoyo a ofrecer. Las solicitudes de los miembros tienen prioridad, pero los clubes generalmente consideran cualquier propuesta que favorezca los objetivos del Club Vanguardia y que coloque a la organización y a sus miembros en la élite de la exploración. El valor científico también es crucial para el éxito de una propuesta, aunque la ciencia pura tiene menos encanto que una aplicación original o una idea audaz. Los miembros del Vanguardia no tienen problemas para aliarse con hombres o mujeres considerados «excéntricos» en los círculos hegemónicos, aunque no tolerarán mucho a ningún miembro o proyecto que convierta al club en un hazmerreír. Si el presidente de un club decide apoyar un proyecto, el Vanguardia tiene dos niveles posibles de participación.

Si el Club Vanguardia patrocina una expedición o un experimento, significa que la sucursal ha aprobado oficialmente el proyecto en nombre de todos los Clubes Vanguardia de todas partes. El equipo del proyecto patrocinado se beneficia del uso de la biblioteca local y la cooperación de los miembros locales, además de contar con la asistencia de cualquier sucursal del Vanguardia que visiten durante la duración del mismo. Es decir, el patrocinio otorga el acceso a

toda la red de bibliotecas de clubes y a algunas de las mentes científicas más grandes del mundo.

Por lo tanto, no es ninguna sorpresa que la participación sea difícil de conseguir, incluso en el caso de los propios miembros del club. Pero una vez que se ha concedido el patrocinio, se extiende para la duración completa del proyecto. En contraprestación del elevado nivel de ayuda, los miembros del Vanguardia insisten en firmar un contrato que otorgue el control específico de la publicidad y las publicaciones resultantes del proyecto patrocinado. La mayoría de los peticionarios considera que ceder este control es un pequeño precio a pagar por los enormes beneficios que supone el apoyo incondicional del Vanguardia.

Otra posibilidad es que un grupo local identifique una expedición o un experimento como respaldado por el Club Vanguardia. A diferencia de un apoyo incondicional, el respaldo no tiene vigencia más allá del club local. Los miembros del equipo de un proyecto con respaldo disfrutan de un acceso razonable a la biblioteca local y a la experiencia de los miembros, pero no deberían esperar el mismo grado de cooperación por parte de otras sucursales.

A menos que haya trabas políticas por parte del club, el respaldo local se otorga automáticamente a cualquier proyecto en el que un miembro local desempeñe un papel destacado. Se requiere un acuerdo de que no se publicitará el proyecto respaldado, aunque los miembros del Vanguardia local rechazarán cualquier solicitud que venga de alguien que, habiendo disfrutado alguna vez del respaldo, lo haya publicitado sin especificar el papel jugado por el club.

Las instalaciones de todos los Clubes Vanguardia locales, ya sean alquiladas o en propiedad, incluyen una sala de reuniones y una biblioteca. Los clubes ricos también albergan laboratorios bien surtidos, grandes salones de cenas, impresionantes salas de trofeos, *suites* para el uso de visitas o miembros locales del club que necesiten alojamiento temporal, y salas para la presentación de conferencias públicas. Se espera que todas las sucursales patrocinen conferencias locales de miembros del Vanguardia u otros oradores que estén de paso, de acuerdo con la filosofía del club. Sin embargo, la biblioteca sirve invariablemente como centro neurálgico de la vida del club sin importar el tamaño de la sucursal.

La biblioteca típica del Vanguardia contiene varios cientos de volúmenes, con una selección fuertemente sesgada hacia las obras más oscuras de ensayo sobre historia y ciencia. Atlas y mapas nutren el núcleo de la colección de referencia de la biblioteca, con las guías idiomáticas y diccionarios a continuación. Los miembros del Vanguardia donan copias de las obras que publican al capítulo local, así como a las bibliotecas de los cinco clubes más antiguos. Las bibliotecas locales también sirven como archivo para los artículos no publicados, la correspondencia, los cuadernos y los mapas de los miembros, así como para otros artículos similares de proyectos patrocinados o respaldados.



La originalidad del material convierte a las bibliotecas del Vanguardia en repositorios especialmente útiles para aventureros o científicos. Los registros privados contienen a menudo detalles prácticos de valor incalculable: en qué tribus se pueda confiar en selvas remotas, listas de suministros utilizados en anteriores expediciones, proveedores de equipos científicos esotéricos simpatizantes de los proyectos del Vanguardia, etc. Las revistas privadas son también una mina de detalles sobre aventuras y experimentos fallidos, material que los miembros del Vanguardia nunca han desvelado al público. Los clubes controlan el acceso a estos materiales con sumo cuidado y solo permiten que personas ajenas los vean después de firmar acuerdos de confidencialidad comprometiéndose a no revelar nunca los detalles. Los investigadores abiertos a la posibilidad de la existencia de poderes superiores a la humanidad han encontrado a menudo claras referencias a encuentros con los Mitos en estas crónicas, aun cuando la filosofía del Vanguardia le impide admitir tal posibilidad.

Es poco probable que los investigadores lleguen a encontrar tomos de los Mitos de gran poder esperando en los estantes de una biblioteca del Vanguardia. La única excepción es la sucursal de Arkham, debido a que la proximidad del club a la Universidad de Miskatonic aumenta la posibilidad de acceder a algunos tomos de los Mitos.

Aunque la mayoría de las bibliotecas del Club Vanguardia no ofrecen acceso directo a los tomos, contienen mucha información que puede ser de ayuda para investigadores o aventureros en sus encuentros con los Mitos. Como consecuencia, tanto los grupos de seguidores de los Mitos como sus detractores tratan de introducir espías en las filas del Vanguardia con frecuencia. Los investigadores que no conduzcan sus pesquisas en el club local de forma discreta podrían acabar siendo el objetivo de la desagradable atención de sectarios… o de algo aún peor.

HISTORIA

La leyenda del fundador del Club Vanguardia, Frederick Gustavus Burnaby, se cierne sobre la organización al completo, incluso en la década de 1930. Burnaby nació en Leicestershire en 1842 y llegó a medir 1,93 m, con un pecho de 120 cm, y era famoso por hazañas de fuerza como cargar con un pequeño poni bajo el brazo. A pesar de su volumen imponente, podía saltar limpiamente por encima de la mesa de billar que había en la cantina de oficiales de su regimiento. Pero no se recuerda a Burnaby solo por su destreza física. Frederick Burnaby se labró una reputación de viajero del mundo, soldado, periodista, lingüista y aeronauta en su época. Cuando era un joven oficial, partió en una misión extraoficial a través de Asia hasta la exótica ciudad de Khiva para espiar a los rusos, que habían capturado el remoto enclave esclavista dos años antes. Llegó a la ciudad para recibir a continuación un mensaje frenético de su comandante ordenándole regresar lo antes posible de aquella excursión no autorizada por territorio enemigo. El relato de su viaje, *Un viaje a Khiva*, publicado en 1876, se convirtió en un éxito de ventas, al igual que la secuela publicada en 1877, en la que detallaba la expedición invernal igual de peligrosa que le llevó, desde Constantinopla, por todo el este de Turquía.

Burnaby viajó en otras ocasiones hasta América Central y del Sur, y participó en una expedición con Charles «Chino» Gordon siguiendo el Nilo hasta el ecuador. Luchó en varias batallas del frente ruso-turco y el Sudán, donde murió en 1885 cuando se dirigía a relevar a su viejo amigo, el general Gordon, en Jartum. Aunque el cadáver de Burnaby nunca se recuperó, los testimonios orales de la época contaban que más de mil mahdistas murieron en el mismo lugar, compartiendo el lugar de descanso eterno con él y sus setenta y tres camaradas caídos.

El Club Vanguardia nació de uno de los pocos errores que jamás cometiera Burnaby. Al regresar a Inglaterra en 1878, tras dejar el mando de la Quinta Brigada Turca contra los rusos, se dedicó a la política. Militó en una base ultraconservadora que abogaba por la protección industrial de Gran Bretaña y la ley militar para Irlanda, con la que se presentó para ocupar un escaño conservador por Birmingham, pero fue derrotado. Durante una fiesta de consuelo con algunos amigos en Londres, alguien sugirió que el soldado y aventurero se merecía compañeros de mejor clase que los simples políticos. Tan impulsivo como siempre, Burnaby tomó nota de la sugerencia y se puso manos a la obra para redactar la carta estatutaria del Club Vanguardia de Londres.

En 1880 ya se habían establecido clubes en París, Viena, Estocolmo y Boston, Massachusetts. Algunos de los primeros miembros más importantes incluían al general Charles «Chino» Gordon y a exploradores africanos de renombre como Gustav Nachtigal (quien cruzó varias veces el Sahara y Sudán en 1869) y el tan famoso como controvertido Henry M. Stanley. Otros miembros posteriores podían carecer de las impresionantes credenciales de Gordon o Stanley, pero siempre encarnaron el espíritu o la filosofía del club. Entre las «celebridades aventureras» invitadas a unirse, las más famosas fueron el campeón de boxeo de peso pesado John L. Sullivan y el novelista y poeta Rudyard Kipling.

Los miembros del Vanguardia jugaron un papel importante en la carrera para llegar a los Polos Norte y Sur. Carsten Borchgrevink ya era miembro en 1895, cuando realizó su primer aterrizaje confirmado en el continente de la Antártida. Los fondos y el patrocinio del Vanguardia le ayudaron a regresar a la Antártida tres años después, cuando estableció el récord de distancia de viaje hacia el sur. R.F. Scott y Ernest Shackleton disfrutaron del apoyo del Vanguardia para su expedición, aunque Roald Amundsen rechazó la ayuda del grupo cuando partió hacia el Polo Sur en 1911. La razón de las diferencias entre Amundsen y el Vanguardia sigue siendo un misterio.

El club también acepta a inventores. Nikola Tesla, el pionero de los dirigibles Ferdinand von Zeppelin y el creador de la batisfera Charles William Beebe han pertenecido al club y se han beneficiado de algún tipo de apoyo en sus esfuerzos. Lo más normal es que el apoyo a un inventor tome la forma de compañeros vanguardistas dispuestos a ser los primeros en probar sus invenciones. A cambio, el club obtiene publicidad positiva y un acceso inusual a los laboratorios y el conocimiento de estos pioneros creativos.

El club ha sufrido una serie de episodios vergonzosos por sus conexiones con inventores, ya que más de una invención muy publicitada respaldada por el Vanguardia no se ha desarrollado según

lo prometido, como ocurrió con la temprana máquina voladora diseñada por el austriaco Wilhelm Kress. Kress era un antiguo miembro del club de Viena que se pasó veinte años perfeccionando el diseño, disfrutando del patrocinio completo del Vanguardia desde 1890 hasta 1901, cuando el avión estuvo listo por fin para un vuelo de prueba. Pero en el vuelo inaugural, el hidroavión, que era el primero pilotado con un motor de combustión interna, brincó sobre el agua antes de estrellarse y hundirse en un embalse. En el momento del accidente aún quedaban dos años para el vuelo de los hermanos Wright en Kitty Hawk. Si el proyecto hubiese tenido éxito, el Vanguardia se habría apuntado una gran victoria y Kress habría tenido asegurado un lugar en la historia de la aviación. Sin embargo, la espectacularidad del fracaso provocó que los miembros del Vanguardia retirasen su apoyo a varios inventos y le restaran importancia a su colaboración con inventores entre 1900 y 1920. El fracaso de Kress también suscitó la desconfianza de algunos científicos para relacionarse con el club. Cuando los restos fueron rescatados, Kress descubrió que el motor Daimler del avión era dos veces más pesado de lo que había solicitado. Tanto Kress como el Vanguardia sospecharon que habían sido víctimas de un sabotaje por parte de agentes rusos. Aunque nunca se llegó a probar nada, varios inventores se distanciaron del club a raíz del accidente por temor a sufrir otro sabotaje.

En los últimos años se ha desvanecido el recuerdo de la vergüenza de Kress y los científicos se alían una vez más con el Vanguardia de forma regular. En 1917, la vieja animosidad tradicional con los rusos se transformó de la noche a la mañana en odio a los soviéticos. Aun así, la concepción que tiene el gobierno soviético de la religión como un peligro para la humanidad, y sobre la importancia del progreso científico, ha calado en algunos miembros. Otros denuncian al régimen comunista, afirmando que es aún más peligroso que el zar y sus secuaces. Aunque no se ha fundado ningún club en la Unión Soviética, al menos a fecha de 1933, parece posible que se pueda fundar uno antes de que acabe la década. A Fred Burnaby no le haría gracia.

EL CLUB VANGUARDIA DE ARKHAM

El Club Vanguardia de Arkham fue fundado en 1890 por un inmigrante alemán llamado Hans Gottering, cuya exploración de Sudamérica fue alabada tanto en Europa como en Estados Unidos. Antes de fundar la sucursal de Arkham, Gottering era bien conocido en la de Boston, pero los enfrentamientos personales con varios miembros importantes del comité malograron las posibilidades que tenía de unirse. Gracias a sus logros en Sudamérica y sus estrechos lazos con la Universidad de Miskatonic, que parecía dispuesta a ayudarle a financiar futuras empresas, Gottering se ganó fácilmente el respaldo del club de Londres.

Los primeros años del club de Arkham resultaron ser desastrosos. Gottering organizó una expedición a Sudamérica en 1892. Aunque no hubo muertes en la expedición, una misteriosa enfermedad afectó a todo el grupo, forzando una retirada apresurada de la jungla. Durante la agotadora caminata de regreso al campamento base, los nativos hostiles prepararon una emboscada y como resultado Gottering se vio separado del resto de la expedición. El explorador pasó varios días deambulando en la naturaleza, donde vislumbró lo que describió en sus cuadernos de notas como «un templo de belleza casi sobrenatural». Una expedición de rescate encontró a Gottering inconsciente pero vivo, y se lo llevó al campamento base. Cuando por fin recuperó la conciencia, ni sus rescatadores ni los lugareños pudieron confirmar el avistamiento del templo.

Las visiones del extraño templo atormentaban a Gottering. Como presidente y fundador del club de Arkham, organizó expediciones de regreso a la jungla patrocinadas por el Vanguardia en 1893 y 1894. Durante un viaje posterior descubrió una tribu hasta entonces desconocida cerca de la posible ubicación del templo. Estos cazadores-recolectores aislados relataron varias historias inquietantes que habían pasado de generación en generación sobre un templo maldito perdido en el tiempo, pero que no fueron de ayuda para localizar su posición.

El día antes de partir del pueblo, Gottering organizó una última incursión a lo profundo de la selva. Lo que pasó después es pura especulación, pues los diarios de Gottering mantienen un inusitado silencio al respecto. Lo único que se sabe con seguridad es que la expedición acabó en desastre y Gottering regresó solo de la jungla, delirando y cubierto de sangre.

Solo un miembro del club de Arkham, el doctor Homer Winside (botánico), no partió con la expedición. Tuvo que ocuparse de su colega desquiciado y de recuperar cualquier resto de las notas y el equipo de la expedición. A su regreso a Estados Unidos, ingresó a Gottering en un sanatorio local y ayudó a las autoridades a realizar una investigación. Solo la intercesión de algunos miembros influyentes del club de Boston, que aunque no simpatizaban con Gottering buscaban preservar la reputación del Vanguardia, evitó que la policía acusara al loco de asesinato. Algunas entradas crípticas en los diarios de la expedición fueron interpretadas con generosidad para culpar a nativos traicioneros y con ello se cerró el caso.

Winside tuvo el honor de ser el único miembro del Club Vanguardia de Arkham durante dos años, aunque pasó mucho más tiempo dedicado a la enseñanza e investigación en la universidad que promoviendo la organización. Pero pronto se unieron otros miembros. El antropólogo Laban Shrewsbury perteneció al club durante muchos años antes de su desaparición en 1915. Chester Armwright, el ávido cazador, se unió cuando era un estudiante de medicina en Miskatonic justo después del cambio de siglo, y renovó su membresía cuando regresó a Arkham como decano de la escuela de medicina en la década de 1920. Se le pidió al doctor William Dyer, jefe del programa de ciencias naturales de la U. M., que se uniera al Vanguardia en varias ocasiones desde su llegada a Arkham. Dyer acabó por aceptar cuando quedó claro que iba a encabezar las expediciones universitarias a la Antártida y Australia Occidental, esperando obtener acceso a los recursos y la experiencia del Vanguardia.

El actual presidente del club de Arkham es el doctor Ernest McTavish, jefe del Departamento de Arqueología. Entre otros miembros importantes se encuentran el profesor Woodbridge de la Escuela de Ciencias Aplicadas, que ha utilizado los fondos del Vanguardia para sus experimentos en cohetería; el doctor Francis Morgan, arqueólogo y aventurero; y el profesor Abram Bethnell,

el antropólogo del club y cínico inquebrantable en asuntos relacionados con lo sobrenatural y los Mitos. Aunque Homer Winside se retiró de la universidad y del Vanguardia, conserva una posición honorífica en el comité del club. Su taller de la calle South Garrison, en Almen's Flowers, es visitado con frecuencia por miembros del club para hacerle preguntas relacionadas con la botánica o la historia local del Vanguardia.

Las primeras reuniones del club de Arkham se llevaron a cabo en residencias privadas, oficinas universitarias y restaurantes. Gottering decidió como primer presidente de la institución que una vivienda modesta en el 431 de la calle West Saltonstall fuera el hogar permanente del club. La sala de estar del departamento sirve como sala de reuniones y sala de trofeos. Una de las dos habitaciones pequeñas estuvo reservada para los miembros del Vanguardia de visita durante la primera década de existencia del club. En 1900, ambos dormitorios fueron ocupados por la biblioteca del club y los visitantes fueron alojados en casas particulares o en residencias universitarias, dependiendo de la necesidad y la disponibilidad. Los miembros del Vanguardia tienen un contrato de arrendamiento a largo plazo de la vivienda de la calle Saltonstall y esperan poder comprar todo el edificio algún día.

La biblioteca del club de Arkham contiene una gran variedad de libros, pero está especializada en todo lo relativo a Massachusetts y el valle del Miskatonic, en la geografía de Sudamérica y, gracias a la influencia de Homer Winside, en botánica. Allí se conservan los diarios y mapas de todas las expediciones de Gottering, así como sus propios diarios personales. Desde entonces, muchos fanáticos de los crímenes sensacionalistas han intentado comprar o incluso robar estos volúmenes, provocando el recelo de los miembros del Vanguardia a conceder el acceso. Catalogar la colección es una tarea azarosa y como consecuencia no existe un índice exhaustivo. Sin embargo, el doctor Henry Armitage, director de la Biblioteca Orne de la Universidad de Miskatonic, posee un listado propio sorprendentemente completo de los libros que están allí alojados. Se desconoce cómo ha recopilado o conseguido la lista de la biblioteca del Vanguardia, pero el catálogo de Armitage incluye dos tomos de los Mitos: una edición de 1801 de *Prodigios taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra* y una copia manuscrita incompleta de *Fragmentos de Eltdown*, de Winters-Hall, que no contiene hechizos. El catálogo de Armitage señala que una pata mal conservada en la sala de trofeos del club no pertenece a un oso polar, como dice la etiqueta, sino a un gnoph-keh inmaduro.

El Departamento 29

En la década de 1920, el FBI estuvo preocupado sobre todo por investigar a los delincuentes surgidos durante la Ley Seca, así como por el resurgimiento de los movimientos de supremacía blanca como el Ku Klux Klan. La organización era relativamente pequeña y tenía poderes limitados. Con el nombramiento en 1924 de J. Edgar Hoover, de 26 años de edad, la organización comenzó a cambiar, y en 1935 Hoover había logrado convertir la Oficina en una agencia de lucha contra el crimen más grande y capaz. La Oficina Federal de Investigaciones (FBI) había nacido.



A raíz de una operación realizada por el FBI en 1928 contra un inusual culto religioso en el ruinoso puerto de Innsmouth, Massachusetts, Hoover sopesó la posibilidad de que estuvieran floreciendo otros cultos similares en los rincones olvidados de los Estados Unidos. Al entender el potencial que tendrían para socavar la forma de vida de los estadounidenses, Hoover asignó un pequeño grupo de trabajo dedicado a investigar el asunto; su principal cometido era determinar si existía una amenaza real y creíble.

El equipo de investigación de sectas de Hoover creyó haber encontrado una respuesta en 1932. Desde la redada de Innsmouth, el equipo dedicó su tiempo a investigar organizaciones relacionadas con la Orden Esotérica de Dagón, la secta central en el problema de Innsmouth, y otras similares. Tres agentes visitaron estados desde la Costa Este a la Oeste examinando innumerables informes policiales, visitando escenas del crimen y entrevistando a muchos testigos. Empezaron a emerger fragmentos aislados de una imagen más grande. Hoover estaba en lo cierto. Por todos los Estados Unidos había lo que parecía ser un pequeño número de grupos sectarios que actuaban como organizaciones religiosas o benevolentes, pero que en realidad eran patentes tapaderas de actividades criminales y de dudosa moral. Aunque en el mejor de los casos había escasas evidencias, era creíble. Hoover decidió actuar y se creó el Departamento 29.

INFORME DE ACTIVIDADES

Dado que la mayor parte de los efectivos y los recursos de la Oficina estaban destinados a la lucha contra el crimen organizado y las violaciones de las leyes antimonopolio, se formó un pequeño equipo de agentes con un presupuesto limitado. El Departamento 29, como se le conoció oficialmente, tenía como misión investigar posibles amenazas terroristas de las sectas. El cometido era intencionadamente amplio porque la verdadera escala de cualquier amenaza era desconocida. Un elemento inherente del trabajo del Departamento sería evaluar hasta qué punto estaba extendida la amenaza sectaria. Si bien la investigación inicial parecía sugerir que la mayoría de las organizaciones sospechosas de actividad sectaria eran pequeñas y aislacionistas, algunas evidencias intrigantes señalaban la existencia de posibles líneas de comunicación entre ellas. Se temía que las pequeñas sectas pudieran unirse en alguna forma de alianza impía y trabajaran juntas para infiltrarse y corromper el corazón de los Estados Unidos.

El Departamento 29 trabaja desde la oficina de operaciones de Nueva York para tener acceso a toda la gama de recursos del FBI, desde el archivo nacional de huellas dactilares, hasta el laboratorio forense de investigación criminal en la sede de Washington D.C. Es difícil encontrar a todos sus miembros juntos en Nueva York, puesto que los equipos de agentes se encuentran generalmente por todo el país investigando toda clase de actividades y crímenes con posibles conexiones sectarias.

PRÁCTICAS OPERATIVAS

Con el Departamento aún en su infancia, los equipos suelen operar como una única entidad compuesta por un pequeño número de agentes que son asignados a ubicaciones particulares o indicios de sectas. La cooperación entre ellos se ve limitada, sin embargo, debido a su número reducido y el tamaño del país en el que operan, de forma que las misiones conjuntas solo tienen lugar cuando equipos dispares descubren que están investigando a la misma secta.

Todos los equipos de agentes tienen la capacidad de contratar a expertos externos según el caso, de los cuales alguno puede convertirse con el tiempo en agente en muchos sentidos, aunque no de pleno derecho. El Departamento 29 abduce a menudo a doctores, científicos, profesores de estudios religiosos y, por supuesto, a la policía del estado y del condado, para ayudar a los agentes en su trabajo. En ocasiones la ayuda externa no es consciente de la verdadera misión de los agentes, mientras que en otras los expertos deben ser informados de lo que ocurre por las necesidades de un caso.

Una serie de agentes ha comenzado a trabajar de forma encubierta, intentando infiltrarse en sectas sospechosas para recabar evidencias que son más difíciles de conseguir desde el exterior. Pero el trabajo encubierto no está exento de problemas. No es descabellado que una secta «convierta» a un agente lavándole el cerebro para que abrace su cosmovisión y con ello consiga un recluta convencido. Esto es lo que ocurrió hace poco cuando un agente que trabajaba de forma encubierta para infiltrarse en la Hermandad por el Perdón de la Naturaleza aparentemente se convirtió. El agente organizó una reunión con su equipo para revisar las evidencias que había reunido y acabó asesinando a todos sus compañeros menos a uno tan pronto acudieron. Cuando el agente al que habían lavado el cerebro fue detenido e interrogado, declaró con toda calma que Dexter Winward, el autodenominado líder de la secta, le había ordenado «matar a los incrédulos».

Caduceo

HISTORIA

Joshua Meadham, neoyorkino fundador de Productos Farmacéuticos Meadham, vendió en 1912 el imperio comercial que había construido a lo largo de treinta años. El hecho fue sorprendente en tanto que Meadham tenía fama de ser un hombre de negocios despiadado y a cualquiera que lo conociese le resultaba imposible imaginarlo haciendo otra cosa en la vida.

Meadham dedicó los beneficios de la venta a fundar una organización caritativa que proporcionase atención médica a las personas afectadas por epidemias, desastres naturales y guerras en todo el mundo. Llamó a esta organización *Caduceo* por la vara de Hermes. Aunque mucha gente asocia incorrectamente este símbolo con la medicina (debido a su similitud con la vara de Asclepio), Meadham era perfectamente consciente de sus significados más esotéricos.

Si bien Caduceo lleva a cabo obras de caridad, tiene otro propósito más secreto. Meadham tuvo algunos roces con los Mitos en sus negocios, especialmente en la forma de hombres serpiente que intentaban usar el creciente comercio mundial de productos farmacéuticos como un vehículo para interferir con la humanidad.



Al darse cuenta de que la humanidad se enfrentaba a peligros aún mayores que los que trataba de paliar Caduceo, ha usado desde entonces sus considerables recursos en buscar y combatir las amenazas de los Mitos donde puede, especialmente en lo que se refiere a hombres serpiente.

La mayoría de las personas que trabajan para Caduceo no conocen más que su misión superficial. Un equipo central más pequeño trabaja en la verdadera misión de Caduceo, usando la tapadera de asistencia médica para tener acceso a lugares peligrosos y llevar a cabo las misiones de asesinato, sabotaje y subterfugio contra los objetivos de los Mitos, aprovechando el caos de las crisis médicas para encubrir sus acciones.

Es posible que los héroes puedan unirse a Caduceo como trabajadores médicos no iniciados en sus misterios, pero conseguir estar al tanto del funcionamiento interno rápidamente. Puede ser preferible ponerlos al corriente de la verdadera misión de inmediato. Caduceo siempre busca a personas que hayan tenido roces con los Mitos para que les ayuden en su trabajo.

El hecho de que Caduceo trabaje en regiones peligrosas, aunque sea camuflada como una organización médica, trae consigo la necesidad de una amplia gama de habilidades para respaldar sus operaciones encubiertas, por no hablar de las actividades públicas. La típica misión media de Caduceo requiere de médicos, enfermeras, expertos locales, negociadores, investigadores, guardias armados y personas de antecedentes cuestionables para obtener suministros a través de canales alegales. Hay pocas profesiones heroicas que no puedan encajar de alguna forma en la organización.

SEDE DE NUEVA YORK

La base de operaciones de Caduceo se encuentra en el Edificio Meadham de Park Row, en el lado este de la isla de Manhattan. En la actualidad es uno de los edificios más altos de la ciudad, con sus 18 pisos y la estructura de cúpula que lo corona con la bandera americana en lo alto.

En este lugar, Caduceo organiza sus operaciones, gestiona sus finanzas y lleva a cabo varios proyectos de investigación y capacitación en laboratorios seguros. La seguridad del edificio es inusualmente elevada y la mayoría de los empleados no tiene acceso a los laboratorios de investigación en los pisos inferiores o a aquellos donde tiene lugar la planificación de misiones en pos de los objetivos reales de la organización, incluidos los dos pisos superiores, donde están las oficinas de Meadham y su círculo interno. Hay guardias de seguridad armados de servicio en todo momento, aunque la mayoría no tienen idea de qué es Caduceo realmente.

A pesar de tanto secretismo, la mayor parte del edificio está destinada a las actividades inocuas de la tapadera de Caduceo, y si los héroes atraviesan estos pisos entrarán en contacto con contables, administradores, abogados, empleados de compras y otros niveles de gestión. La gran mayoría de estas personas no tiene idea de que Caduceo es más de lo que se puede ver a simple vista, aunque algunos se hacen preguntas sobre el propósito de las áreas más seguras del edificio, o de algunas de las extrañas facturas y declaraciones de envíos que terminan en sus escritorios.

LOS PISOS 7º Y 8º

Cuando los héroes conozcan la verdadera misión de la organización, obtendrán el acceso a los pisos séptimo y octavo del edificio Meadham. Allí es donde se desarrolla la verdadera misión y hay paredes cubiertas con notas, recortes, mapas, libros antiguos y blocs de artistas con diagramas dispares. El equipo que tiene su base en este lugar rastrea los movimientos de varias amenazas de los Mitos, tratando de determinar sus planes y la manera de detenerlos a tiempo. Este trabajo implica cotejar información de fuentes de noticias e informantes pagados, así como investigar textos y artefactos antiguos. Los héroes que hablen con el personal tienen la misma probabilidad de encontrarse con personas reclutadas de ámbitos como la inteligencia militar, oficinas de periódicos, firmas de investigación privada y los salones de la academia.

Las oficinas bullen de actividad, como una redacción ocupada, con teléfonos sonando continuamente, personas preguntando y respondiendo a voces por toda la sala, y reuniones improvisadas formándose en todo momento alrededor de escritorios. El aire está lleno de humo de cigarrillo. Aunque la mayor parte de la oficina forma parte de una planta abierta, los planificadores principales tienen oficinas propias y hay algunas salas de reuniones. También hay una sala insonorizada en el octavo piso donde un pequeño grupo de operadores de radio se mantiene en contacto con los diversos equipos sobre el terreno.

Los héroes tienen asignado un supervisor en esta sede, el doctor Víctor Gomes Gonçalves, un médico brasileño que ha trabajado para Caduceo durante 15 años y forma parte del círculo íntimo de asesores de confianza de Meadham. Organiza todas las reuniones, incluso las informativas, y sirve de contacto para cualquier solicitud que puedan tener los héroes en busca de información, equipo o fondos.

Nota: *La organización, el alcance y el trabajo de Caduceo, se exploran con más detalle en la campaña de Pulp Cthulhu* **La serpiente de dos cabezas.**

Solo para el Guardián: Camarillas del mal

La Fundación Ambrosía

La Fundación Ambrosía parece en principio una organización política secular extremadamente rica, socialmente progresista y a favor de la ciencia de alcance transcontinental. Recibe su nombre del legendario «vino de los dioses» de la antigua mitología griega, cuyos poderes transformadores proporcionan tanto la inmortalidad como el conocimiento divino. La organización promueve el avance y mejora de la condición humana y la sociedad mundial a través del progreso científico. También defiende a ultranza la igualdad universal por encima de los valores políticos tradicionales y lo que considera los «delirios supersticiosos» de la religión convencional y el ocultismo. Aunque no es muy conocida para el público en general, la Fundación ha participado activamente en círculos académicos y educativos internacionales desde hace algunos años, adquiriendo una reputación mixta: positiva gracias a sus obras de caridad y negativa por culpa de su adhesión a gran parte del corpus teórico alejado de la corriente científica principal.

Bajo el exterior benevolente, a la vez que excéntrico, de la organización, existe un oscuro secreto y un extraño diseño de origen no humano, de forma que la Fundación Ambrosía puede servir tanto de patrón como de adversario en las campañas de *Pulp Cthulhu*. De hecho, puede cumplir ambos roles a medida que los héroes descubren la verdad tras el corazón de la Fundación.

PROPÓSITO DECLARADO Y OPERACIONES

El propósito abiertamente declarado de la Fundación Ambrosía es: «El progreso y mejora de la humanidad y la búsqueda de la paz y la prosperidad universales a través del avance científico y la justicia social», objetivo noble que podría atraer a mucha gente, especialmente de los ámbitos académico y científico con inclinaciones liberales e igualitarias. Sin embargo, bajo esta afirmación hay unos objetivos más complejos, sutiles y, de hecho, mucho más extravagantes de lo que parece. La tesis principal de la Fundación es que la ciencia y el intelectualismo, libres de las mezquinas restricciones de lo convencional y los lastres de la codicia, el comercio, el nacionalismo y la superstición, son capaces de resolver todos los males de un mundo atribulado y de anunciar una nueva edad de oro. La Fundación Ambrosía pretende desencadenar esa Edad Dorada.

Este propósito rige actividades que incluyen el respaldo de proyectos de investigación científica y de teóricos cuyas obras están tan lejos del paradigma académico que sus proponentes no podrían de ninguna manera acceder a las fuentes de financiación más convencionales ni, de hecho, a protección legal. La Fundación no suele pedir nada a cambio, a excepción de la divulgación completa y honesta de todos los resultados y copias de datos experimentales además de, cuando corresponda, la entrega a la misma de los planos y prototipos existentes. El espectro de experimentos y proyectos que la Fundación Ambrosía está dispuesta a respaldar es impresionante: fuentes de energía radicalmente nuevas, investigación parapsicológica, epidemiología, matemáticas no euclidianas y lo que, a todos los efectos, cuenta como alquimia. En segundo lugar, y en muchos sentidos de forma independiente, la Fundación opera como un grupo de interés político respaldado por lo que parecen ser considerables recursos financieros. La Fundación Ambrosía lucha en defensa pública y privada de sus causas (y contra la religión fundamentalista y el ocultismo), extendiendo lentamente su red de contactos y adquiriendo influencia en un número creciente de instituciones científicas y jurídicas selectas, además de organizaciones benéficas sociales de todo el mundo. La Fundación utiliza esta tapadera para patrocinar programas de caridad seculares que brindan educación o alimento para los pobres, ofrecen generosas becas para temas técnicos y científicos, y financian la alfabetización y la enseñanza de las matemáticas. Gracias a estos últimos, la Fundación se ha granjeado más simpatías de las que hubiera logrado con algunas autoridades e instituciones locales. Su trabajo ha puesto en contra

de la organización a varios intereses políticos e instituciones tradicionales, particularmente en los Estados Unidos, donde algunos han lanzado acusaciones de ideología comunista que la Fundación ha negado enérgicamente.

ORGANIZACIÓN

La estructura y organización de la Fundación Ambrosía son complejas y algo opacas para quien no pertenece a ella. No busca activamente nuevos miembros que engrosen sus filas (aunque no tiene problema en admitir a cualquier parte interesada en sus listas de correo y enviar a cualquier voluntario a sus organizaciones de contacto), ni donaciones monetarias (evitando cuidadosamente el lógico análisis que suponen dichas actividades). Actúa principalmente a través de una serie de representantes, a menudo abogados y técnicos, empleados en una serie de oficinas de renombre y, por lo demás, convencionales, de varias ciudades importantes en todo el mundo, especialmente en los Estados Unidos. Estas oficinas funcionan, a su vez, como nodos y centros de comunicaciones para las actividades de la Fundación, contratando otros servicios y profesionales según sea necesario: desde imprimir y distribuir gratuitamente libros escolares, hasta la compra masiva de productos químicos industriales, pasando por la supervisión y apoyo logístico de cualquier proyecto que estén respaldando, tanto científico como social, en su amplia zona geográfica. Las oficinas locales de la Fundación son dirigidas individualmente por un administrador (que a menudo cuenta con algún tipo de responsabilidad legal, científica o técnica) quien, de forma apreciable, rara vez es nativo del área o, de hecho, del país en el que se encuentra la oficina. Estos administradores informan a su vez a... Bueno, cualquiera que empiece a investigar la Fundación Ambrosía se hará esa pregunta antes o después, y seguramente se dará bruces con un muro de silencio.

Una investigación exhaustiva puede extraer un cúmulo de hechos y suposiciones, especialmente en lo que se refiere a la fuente de riqueza aparentemente inacabable de la Fundación (cuyos detalles no pueden ocultarse por completo). Dichas fuentes parecen residir en una serie considerable de extracciones minerales e intereses petroquímicos, concretamente ubicados en Sudamérica y el África subsahariana, siendo la Fundación uno de los principales inversores. También se puede tener alguna idea del alcance de la Fundación Ambrosía con una investigación exhaustiva: tiene oficinas públicas en Washington D.C., San Francisco, Texas, Montreal, Lima, Buenos Aires, Londres, Lisboa, Zúrich, Accra, Pretoria y Salisbury (Rodesia del Sur). La Fundación continúa expandiéndose a partir de ellas en una telaraña de influencia y clientelismo casi invisible, sin que jamás pueda ser conocida completamente por el público. Es una telaraña sin un centro visible ni, de hecho, araña.

HISTORIA

La historia de la Fundación Ambrosía y sus orígenes siguen estando envueltos en misterio y lo que se sabe no puede ser fácilmente confirmado por fuentes concretas. Sus declaraciones al respecto comienzan y terminan en gran parte con la información de que fue «fundada hace algunos años por una serie de desinteresados filántropos, algunos de los cuales eran científicos y pensadores, y otros capitanes de la industria, que deseaban ver cómo el fruto de su trabajo beneficiaba a la humanidad y libraba a las generaciones venideras de las cadenas de la ignorancia y la superstición». Estos fundadores permanecen en el anonimato, incluso en la propia literatura de la Fundación.

La organización parece haber surgido, prácticamente formada, en los Estados Unidos y Sudamérica, en los albores del siglo xx, al poco de estallar la guerra en Europa. A este respecto la Fundación Ambrosía tenía algo en común (al menos superficialmente) con una serie de sociedades progresistas y pacifistas que surgieron como reacción a la carnicería industrializada de la guerra. Desde el principio profesó una gran devoción por la ciencia y la tecnología, desmarcándose así entre todas y sobreviviendo claramente a muchas de sus contemporáneas. Se ha ido expandiendo con los años, abriendo oficinas internacionales. Solo ha cosechado un puñado de éxitos y fracasos públicos asociados, y los proyectos científicos que ha respaldado permanecen en su mayor parte inéditos y desconocidos. A pesar de la falta de publicidad, su notoriedad en los círculos académicos está creciendo, particularmente en los Estados Unidos.

La Fundación Ambrosía ha llamado también la atención de otros interesados como el FBI y el Departamento de Estado de los Estados Unidos, aunque no está considerado un asunto de urgencia. La disposición de la organización para financiar extravagantes teorías científicas esotéricas y experimentos polémicos la convierten en un patrón deseado por científicos parias y revolucionarios por igual, no digamos ya los héroes *pulp*, al tiempo que su reputación entre los académicos e instituciones científicas más convencionales la convierten en un hazmerreír para algunos y una fuente de rumores más siniestros para otros.

LA VERDAD OCULTA

La Fundación Ambrosía no es más que un artificio deliberado. Un constructo creado y controlado por una inteligencia inhumana y abominable, una entidad que se refiere a sí misma como el Fragmento, un antiguo miembro de ese orden biológico liberado de las ataduras del tiempo conocido por algunos como la Gran Raza de Yith, que fue considerado loco y perverso por su propia clase exaltada y condenado por extraños crímenes más allá del entendimiento humano. La entidad psíquica del Fragmento fue mutilada por sus compañeros, quienes lo expulsaron pero descubrieron que no podían destruirlo de manera fiable, así que le negaron gran parte de su identidad y capacidad de proyectarse a través del tiempo. Una vez completado el proceso, lo encarcelaron en un período de la historia de la Tierra al borde de la aniquilación total a manos de fuerzas que pudieran ser capaces de terminar el trabajo de destrucción del Fragmento, un período conocido por sus habitantes humanos como el siglo xx. La entidad exiliada, inmortal pero sin cuerpo, con sus antiguos poderes y conocimiento de eones hechos trizas, ha formulado no obstante un plan para escapar de lo que percibe como una prisión similar a una mazmorra que se precipita por un abismo.

El Fragmento pretende abandonar la Tierra y, de hecho, un sistema solar condenado, según cree, a la destrucción definitiva, ya sea por terribles fuerzas cósmicas o a manos de los primitivos mamíferos



que viven ignorando el verdadero orden de cosas. Los mismos primitivos cuyos cuerpos está obligado a usar serán el vehículo que facilite su huida. Pero antes de eso, los humanos deben ser afinados, mejorados y sometidos en cuerpo y mente. Es necesario recabar recursos, maquinaria y materiales desarrollados para conseguir el objetivo final de escapar de esta prisión terrestre. En última instancia, el Fragmento desea encontrar un mundo y transformarlo a su imagen y semejanza.

La discreción ha sido de importancia capital. El Fragmento teme ser descubierto, no ya por la humanidad (que, de lo malo, solo sería un inconveniente), sino por otras entidades y agencias inhumanas que se mueven entre las sombras de la Tierra. Teme a los Antiguos y sus vástagos (una razón de peso que se encuentra tras la postura contra el ocultismo de la Fundación), del mismo modo que teme que la ignorante torpeza de la humanidad acelere el mismísimo fin del mundo del que quiere escapar. Para evitarlo, el Fragmento ha tejido la telaraña de la Fundación Ambrosía, que ha utilizado para buscar las mentes y los cuerpos adecuados, guiándolos y moldeándolos para sus propios fines. Mientras tanto, oculta los verdaderos pilares de la ciencia y la tecnología con una cortina de humo de pseudociencia y progresos irrelevantes que no sirven más que para cubrir sus huellas.

El Fragmento se ha apoyado en su nivel de inteligencia parahumana y sus poderosas, aunque fragmentarias, habilidades psíquicas, para continuar siendo fácilmente el «fantasma en la máquina» tras la Fundación Ambrosía. Ya ha usado una docena de rostros; su paranoia innata le obliga a cambiar entre los cuerpos de los administradores de la Fundación para preservar su anonimato. Si bien el Fragmento no es inherentemente malvado de forma objetiva, es alguien completamente despiadado cuya concepción de la humanidad se aproxima a la forma que tiene un granjero de ver a los animales de granja: criaturas estúpidas que pueden hacer tareas útiles o servir de sustento, para acabar sacrificadas cuando ya no son de utilidad. Es posible que cuando abandone la Tierra se lleve a algunos de estos animales útiles con él, aunque alterados de alguna manera para sobrevivir mejor al tránsito. En cuanto a la propia Tierra, al Fragmento no le importa si en última instancia tiene que derrocar a las naciones y poner a los supervivientes de rodillas, o si queda reducida a cenizas cuando se vaya; cualquier cosa es aceptable, siempre que el Fragmento pueda escapar.

CÓMO USAR LA FUNDACIÓN AMBROSÍA

La Fundación Ambrosía puede ser un patrón atractivo para los héroes *pulp*, así como una fuente más informal de ideas para aventuras: desde experimentos de terribles consecuencias hasta solicitudes de ayuda y misiones pagadas para encontrar a científicos perdidos, obtener artefactos o invenciones extrañas, investigar hechos insólitos relacionados con la comunidad científica y fenómenos extraños; la Fundación Ambrosía está interesada en todos estos asuntos y sus arcas no tienen fondo.

El poder en el corazón de la Fundación permanece siempre alerta ante la amenaza de entidades y conspiraciones, directa o

indirectamente. Considera que el uso de terceros, como los héroes, es una herramienta perfectamente adecuada y desechable para la investigación continua y la acción directa.

La Fundación Ambrosía representa un enemigo tan peligroso que, en última instancia, es muy difícil de abordar. No es una simple secta o banda criminal, sino una hidra multinacional con decenas de oficinas y cientos de empleados. Además de los recursos anodinos, posee una miríada de contactos, escondites ocultos de ciencia insólita y armas extrañas, y se beneficia de unos fondos casi ilimitados. Si quisiera, podría atacar a los héroes tanto con violencia como a través de resortes legales e influencia política manejados en su contra. Al ser una fundación de beneficencia legítima, disfruta de un grado de protección pública con el que otras sectas oscuras o sociedades secretas no pueden ni soñar. Y lo que es peor para los héroes, la gran mayoría de los empleados de la Fundación Ambrosía se compone de seres humanos normales completamente inocentes e inconscientes del poder o el propósito al que sirven. La única defensa vaga a la que se pueden agarrar los héroes es el deseo de la Fundación de que sus actividades más extremas permanezcan ocultas a la opinión pública para evitar un escándalo absoluto. Si la Fundación llega a ver a los héroes como una grave amenaza, se enfrentarán a un peligro terrible. Solo hay una forma segura de derrotar a la Fundación Ambrosía en un conflicto abierto: cortando la cabeza de la serpiente (o del Fragmento, por así decirlo), lo que probablemente sea terriblemente difícil.

*En la página 136 del **Capítulo 9: Villanos y personajes pulp** se puede encontrar un posible perfil del Fragmento.*

Los Tigres Grises

Los Tigres Grises (también conocidos como La Caza del Tigre Gris y Los Viejos Tigres Grises) es un infame grupo de cazadores de caza mayor, rastreadores y exploradores ocasionales del tipo que dan mal nombre al oficio. Se han ganado su reputación cazando los animales más peligrosos y exóticos en los lugares más peligrosos y desolados del mundo, sin importar la cantidad de sangre derramada o la cantidad de daño causado en el proceso. Cazan por placer y también con fines lucrativos. La camarilla en el corazón de esta organización informal suele financiar su sangriento deporte organizando cacerías para los ricos y decadentes, ya sea con presas de cuatro patas o de dos; satisfacción garantizada, dicen los rumores.

EL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

En el centro de los autodenominados «Tigres Grises» hay un grupo de hombres salvajes y brutales para quienes la caza y el asesinato se han convertido en una adicción. Estos hombres no se limitan a cazar bestias, como el león y el oso, o incluso presas humanas (que, por otro lado, también han sido parte de las actividades del grupo); su oscuro deseo es cazar monstruos, unas presas muy peligrosas. Los Tigres Grises saben que los confines olvidados del mundo albergan terrores inimaginables; han sido testigos de los restos que dejan tales criaturas y los extraños signos de su paso. Algunos de ellos se han encontrado con estas entidades y vivido para contar una experiencia cuya influencia los ha convertido en algo más oscuro. Encontrar y dar caza a tales monstruos se ha convertido en el sueño febril de los Tigres Grises y por ello han comenzado una transformación inexorable de humanos terribles a algo mucho peor. Los Tigres Grises miraron fijamente al abismo y encontraron que el abismo les devolvía la mirada.

HISTORIA

Los Tigres Grises tienen su origen en un trío de cazadores que se reunió en Shanghái en 1912 para perseguir al gran felino del que reciben su nombre. Este animal, considerado como un mito por algunos y llamado con frecuencia tigre maltés debido a su supuesta coloración, se dio a conocer por primera vez cuando el misionero estadounidense y cazador de caza mayor Harry Chapman Adams afirmó haber visto a una criatura así en las selvas de la provincia china de Fujian en 1911. Mucho antes de que Adams publicara su testimonio en un libro posterior, las historias del tigre habían circulado por todos los bares coloniales y casas de las autoridades, disparando la imaginación de aspirantes a cazadores, jóvenes y viejos. Varias expediciones partieron a las montañas densamente boscosas en busca del animal, pero los supervivientes regresaron con las manos vacías. Una de estas expediciones comprendía a tres cazadores particularmente curtidos y con mala reputación: el «Capitán» Caleb Lusk, un antiguo francotirador de la Infantería de Marina de los Estados Unidos; el inglés Simon Lagrange, un cazador de tigres y veterano de la India; y el rico ex mercenario alemán que financiaba la expedición, Dominik Rost, cuya fortuna al parecer se debía al pillaje sangriento realizado como consecuencia del Levantamiento de los Bóxers. La expedición, organizada a finales del verano, estaba bien pertrechada, organizada y armada. Incluía a una docena de porteadores y varios guías locales, y se llevaba a cabo con el consentimiento de la nobleza local, que fue sobornada para garantizar un pasaje seguro por su territorio.

Las investigaciones posteriores llevadas a cabo por las autoridades coloniales descubrieron evidencias de que el grupo de Rost condujo una infructuosa cacería durante varios meses, en los que el propio Rost se mostró cada vez más hostil con el campesinado chino y los cazadores locales que se fueron encontrando a medida que avanzaban más y más lejos de las rutas comunes. La evidencia sugiere que, después de un altercado en una ermita budista, la expedición siguió las indicaciones para llegar hasta un área aislada y poco frecuentada, conocida localmente como el Valle de los Vientos Hambrientos, donde no tardarían en encontrar a «las bestias grises que cazan». No se puede asegurar lo que pasó a continuación, pero solo se volvió a ver a un miembro de la expedición, Caleb Lusk. Ocho semanas más tarde apareció delirando, gravemente herido y medio muerto de hambre, en una misión jesuita a unos 150 km al suroeste del último avistamiento conocido del grupo. Pasó casi un año antes de que Lusk se hubiera recuperado para poder ayudar a realizar una investigación oficial sobre la expedición desaparecida, pero presa de la fiebre había afirmado no recordar nada de lo sucedido en el Valle de los Vientos Hambrientos. El veredicto de la investigación no fue concluyente y el asunto se atribuyó en gran parte a las acciones de animales y bandidos, mientras que algunos murmuraban silenciosamente que los tres expedicionarios, solos en el desierto,

acabaron entregándose a sus naturalezas y se habían vuelto los unos contra los otros.

Lusk, terriblemente marcado y tuerto, se convirtió en una figura notoria en el este de Asia, aparentemente poseída por una segunda oportunidad de vivir la vida furiosamente. Fundó una compañía llamada Cacería del Tigre Gris, cuyo nombre jugaba perversamente con la tragedia que había sufrido y la oscura fama que le había proporcionado. Para los Tigres Grises no hay cacería lo suficientemente peligrosa, ni coto de caza prohibido, siempre que se pueda pagar. En las dos décadas transcurridas desde entonces, la Cacería ha operado por todo el mundo y sus filas han crecido hasta un grupo principal de aproximadamente veinte «viejos compañeros» que comparten la oscura pasión de Lusk por el deporte sangriento contra presas mortales, y su clientela va desde los hijos libertinos de los nuevos ricos, hasta la realeza hastiada. Lusk sigue siendo el maestro indiscutible y no muestra signos de parar o perder su extraña y febril vitalidad a pesar de estar a punto de cumplir los setenta (si se hace una estimación generosa), mientras que la reputación de los Tigres Grises es cada vez más siniestra y maligna.

OPERACIONES

Los Tigres Grises operan al margen de la sociedad civilizada tanto como cazadores supremos mercenarios de alquiler como para participar en las oscuras cacerías que planean. Las posibles actividades pueden ir desde la matanza indiscriminada de animales de caza sin licencia (sin mencionar a los nativos que se crucen en el camino) hasta cacerías humanas donde las presas son abatidas deliberadamente… sin que les importe siempre que se pague por ello. En este sentido no les importa ni la moral ni la ley, lo que garantiza que dichas actividades se lleven a cabo lejos de cualquier posible descubrimiento o retribución. Para tal fin, los Tigres Grises suelen contratar a especialistas y lacayos locales entre los peores elementos del área, cuyos servicios serán muy económicos, mientras que uno o dos de ellos actúan como supervisores y llevan a cabo el espectáculo.

En el caso de sus propias cacerías, buscan historias y pruebas sobre criaturas extrañas por las que pagan bien, incluidas las criaturas de los mitos y leyendas; cuanto más peligrosas y mortales, mejor. Su interés es dar caza y matar a las presas tanto por la emoción extrema como por el poder y la vitalidad que puede aportar, según ha demostrado Lusk a su círculo interno. Hasta el momento, algunos de estos objetivos se han cumplido con éxitos terribles. En las junglas de África Oriental han cazado y exterminado una colonia oculta de simios blancos carnívoros inteligentes en las ruinas de una antigua ciudad sin nombre. Posteriormente, los Tigres Grises devoraron a los simios por orden de Lusk, llevándose sus espantosos ídolos de marfil y sus sangrientas piedras preciosas como trofeos. En los Urales acecharon y abatieron una bestia, mitad lagarto y mitad insecto, que era una terrorífica leyenda local, aunque les costó casi una docena de vidas. Estando en una isla abandonada del Pacífico Sur, varios miembros lucharon contra una especie de cadáver ambulante que tenía uñas como dagas de vidrio. La cosa emergió de debajo del mar y los nativos de las islas le ofrecieron en sacrificio la sangre de una joven víctima para aplacar su ira. Los Tigres Grises lo atraparon y se vieron obligados a reducirlo a cenizas antes de ser expulsados por una turbamulta frenética de pescadores locales. Los habitantes de la región pagaron más tarde el precio por la cacería



de los forasteros, cuando una repentina plaga letal barrió la región, diezmando a los habitantes de una docena de islas cercanas. Los Tigres Grises han perdido expediciones que han desaparecido sin dejar rastro, incluido un grupo que viajó a las profundidades de los bosques de Nueva Zelanda siguiendo el rastro del legendario Maero, y otra que se dirigió a las arenas del desierto de Gobi en busca del Olgoi-khorkhoi. Los supervivientes de una expedición a las alturas de los Cárpatos regresaron a Budapest desconcertados y delirantes, solo para ser encontrados más tarde destrozados en sus habitaciones, detrás de puertas cerradas.

Lusk y la insaciable sed de sangre de su camarilla enfrentados a criaturas más allá de su comprensión rozan el desastre, y es solo cuestión de tiempo que su deseo de cazar a las presas más mortíferas de todas les lleve a perturbar algo que no consigan contrarrestar o matar con sus armas y explosivos. El mundo puede pagar el precio de su locura. En cuanto al propio Lusk, ya no es enteramente humano; las cosas que ha visto y hecho han arruinado su mente y su espíritu, mientras que la carne que ha probado ya está realizando cambios en su cuerpo.

CÓMO USAR A LOS TIGRES GRISES

Los Tigres Grises son antagonistas perfectos para los héroes *pulp* cuyas aventuras los lleven a los confines de la Tierra y al interior de los corazones de las tinieblas de selvas y desiertos. En este sentido pueden servir como enemigos directos, rivales desagradables y decididamente malvados, o aliados a regañadientes cuando hay que poner toda la carne en el asador porque lo que está en juego es el destino del mundo. Después de todo, son muy buenos en lo suyo y unos intrépidos suicidas.

La opinión pública tiene una visión nefasta de los Tigres Grises, aun cuando la verdadera dimensión de sus crímenes es en gran parte desconocida. Nadie ha descubierto la verdad sobre Lusk, aunque su círculo más íntimo está empezando a sospechar. Los Tigres Grises adolecen de habilidades letales y una inmoralidad brutal, pero a la larga su cualidad más letal puede ser la ignorancia. Su conocimiento de la realidad de los Mitos es insultantemente pequeño y se dedican, simple y llanamente, a jugar con fuego. Atraídos por el rastro de los monstruos como tiburones que acuden al olor de sangre, o contratados como cazadores o guardaespaldas por algún loco desquiciado con una agenda oculta, pueden desencadenar una catástrofe que nadie puede llegar a imaginar.

En la página 137 del ***Capítulo 9: Villanos y personajes pulp*** *se puede encontrar un posible perfil del «Capitán» Caleb Lusk.*

Los Herederos

Los Herederos es una poderosa secta mortal y apocalíptica, dedicada a desencadenar el reinado de los Primigenios sobre la Tierra. Es una recién llegada, pero se está convirtiendo rápidamente en una amenaza que opera como una sociedad secreta de asesinos, dedicada a la catástrofe y la muerte. Sus miembros llevan dobles vidas, como el espejo oscuro para cada mito, teoría de la conspiración e historia fantástica contada sobre grupos como los rosacruces, los caballeros templarios y el movimiento teosofista, excepto porque cada horror susurrado que podría ser dirigido contra ellos es probablemente real y aún peor de lo esperado. Su ritual principal es el asesinato, su credo es el caos y se deleitan en el desastre.

Si no se les detiene, provocarán el fin del mundo.

CREENCIAS DE LA SECTA

Su objetivo principal es nada menos que provocar el fin del mundo. Esta locura se basa en la creencia de que la extinción de la humanidad es inevitable, porque algún día las estrellas se alinearán y los Primigenios se despertarán de su sueño para aniquilarlo todo. Cuando llegue ese día, ellos se convertirán en sus herederos y serán transfigurados y bendecidos con una nueva forma más adecuada para la eterna pesadilla que seguirá… o eso es lo que creen.

La secta encuentra evidencias de sus creencias en ciertos pasajes crípticos del *Necronomicón* y otros libros blasfemos prohibidos, incluido un tratado ocultista georgiano censurado, titulado *La herencia del reino*. Creen que serán recompensados por acelerar este final y ven un significado oculto en el constante empeoramiento de la condición humana. Pobreza, guerra, penuria, hambruna, catástrofe y los desastres, tanto naturales como provocados por el hombre, son las trompetas que anuncian una nueva era de destrucción desenfrenada y el regreso de los Primigenios. El culto fomenta la codicia, el rencor y la violencia despiadada entre sus miembros para que sean practicados en su vida diaria y los identifica con la «libertad». Consideran que sus miembros son virtuosos si logran ascender a la cima y adquieren poder temporal y riqueza pisoteando a sus semejantes.

El conocimiento que tienen los miembros de base sobre los Mitos es un revoltijo confuso e incoherente, lleno de verdades a medias y mentiras que les llegan de las esferas superiores, y la mayoría de iniciados no puede comprender la naturaleza de las fuerzas a las que sirven, creyendo que su naturaleza es más tradicionalmente «satánica» o mitológica en lugar de alienígena e indiferente. Los despliegues de genuino poder ultraterrenal que realizan los maestros de la secta, incluyendo la convocación de criaturas inferiores de los Mitos para darse macabros festines con los sacrificios humanos o para destruir a los que se cruzan en el camino de la secta, transforman en verdaderos creyentes a los iniciados que han sido seleccionados porque tienen un toque de maldad en sus corazones o de locura en sus mentes. La secta se sirve de la participación en asesinatos indiscriminados o rituales para atar a los miembros en una hermandad oscura contra el mundo. La lealtad está garantizada por el miedo a las represalias por cualquier fallo o transgresión.

ORGANIZACIÓN

Los Herederos son una organización con un credo de secretismo y terror. Su encarnación actual, que ha arraigado principalmente en Nueva York y Chicago, ha adquirido deliberadamente una serie de características y *modus operandi* de organizaciones como el Ku Klux Klan y la mafia de Chicago. Se ha constituido en una serie de grupos al estilo de las células, a los que se refiere como «aquelarres», cada uno de los cuales adquiere un nombre espeluznante, como la

Mano Asesina o los Cuervos Carroñeros, y un símbolo acorde. Cada aquelarre está formado por un círculo de iniciados dirigido por un maestro. Por debajo se encuentran las bases de esbirros de la secta, conocidos como «los gusanos», que ejecutan ciegamente las órdenes del aquelarre con la esperanza de demostrar su lealtad y recibir el eventual regalo de la iniciación en los secretos y grados de poder más altos.

Cuando un aquelarre se reúne para realizar rituales o llevar a cabo sus ataques, cada miembro oculta su identidad a los demás y a sus víctimas con máscaras siniestras que cubren por completo sus caras. La naturaleza de las máscaras puede variar de un aquelarre a otro, desde las negras caperuzas de los verdugos hasta trozos de saco ensangrentados. Para ellos es sacrosanto llevar a cabo las actividades de la secta ocultándose, y no utilizar una máscara es un crimen castigable con una muerte dolorosa. En cuanto a los maestros de los aquelarres, tienen prerrogativa absoluta sobre la vida y la muerte de los miembros menores, mientras que solo viven para el placer del maestro de la secta, la cabeza del más poderoso de los aquelarres en Nueva York, un individuo conocido como «el Matarife». Nadie ha visto lo que hay debajo de la máscara carmesí del Matarife, el loco hechicero que ostenta el verdadero poder de Los Herederos.

HISTORIA RECIENTE

Los Herederos es una secta que ha salido a la luz en los últimos años, aunque su nombre ya era conocido por varios entendidos en temas de ocultismo. Las autoridades policiales de todo el este de los Estados Unidos conocen a Los Herederos como un nombre vinculado a una serie de crímenes sangrientos, pero no aparentemente conectados. Entre ellos se incluyen el robo de un tren en Filadelfia, en el cual sustrajeron algunas antigüedades de propiedad privada y acabaron con la vida de varios guardias, y un intercambio de disparos posterior en un club de juego ilegal de Atlantic City que dejó un saldo de seis muertos y la supuesta desaparición sin dejar rastro de otras cinco personas relacionadas con el crimen organizado. El peor incidente relacionado con el nombre de la secta implica una redada de aduanas en un almacén de Providence en la cual se descubrieron los restos de un número aún desconocido de personas, que, según se cree, desaparecieron mientras estaban de paso por la región, mezclados con un número desconocido de cadáveres de animales no identificados. Los huesos estaban despedazados y parcialmente disueltos en su mayor parte, haciendo imposible la identificación y cómputo precisos. Tres hombres enmascarados murieron resistiéndose a ser arrestados en el lugar. Un oficial de policía resultó malherido y moriría más tarde, mientras que otros dos tuvieron que ser tratados en lo que se describe en el informe como «*shock* y efectos traumáticos por la inhalación de vapores de productos químicos». Se han visto perpetradores extrañamente ataviados, encapuchados o enmascarados en una serie de crímenes de los últimos años en los estados del este, incluido el incendio de un bloque de viviendas de la zona sur de Chicago con resultados mortales, una cadena de asesinatos rituales en la zona rural de Nueva Jersey y una serie de robos de arte realizados con un notable nivel de violencia en varias ciudades importantes. Todo esto no es más que la punta del iceberg. En respuesta, varias oficinas de fiscales del distrito, al igual que el Departamento 29 del FBI, están investigando activamente la existencia de una secta de asesinos enmascarados que opera en el este de los Estados Unidos. La prensa respetable ha sido mantenida al margen hasta el momento y ninguna de las investigaciones ha llegado a cosechar resultados por su parte.

OBJETIVOS Y OPERACIONES

Los verdaderos planes del Matarife contemplan la ejecución de una serie de rituales para derribar los muros de la realidad y liberar a los Primigenios y sus servidores para que caminen por la Tierra, iniciando el apocalipsis. Con este objetivo, ha trabajado junto con los maestros de los aquelarres para aumentar el número de miembros de la secta, adecuar lugares para la celebración de rituales

Tomo de los Mitos: La herencia del reino

La herencia del reino es un libro que sirve de oscura biblia para la secta. Su autoría está indicada por una simple «X» carmesí en las copias modernas. El tomo está supuestamente escrito en los albores del siglo XVIII a partir de un ejemplar manuscrito previo que nunca ha sido publicado. Es una polémica viperina y amarga que aboga por la libertad inherente a la avaricia, el derramamiento de sangre y el salvajismo, y alaba a los «verdaderos dioses» y la generosidad que prometen con quienes los liberen.

El trabajo destaca por estar salpicado de horribles «experimentos sobre la agonía» que propone que se realicen con el prójimo del lector para «fortalecer el alma y volverse más parecido a los dioses satisfaciendo sus apetitos como los propios». Los verdaderos eruditos de los Mitos encuentran que la obra está compuesta de medias verdades y mentiras amargas, entrelazadas con rituales peligrosamente intactos y pasajes retorcidos seleccionados de obras como la edición de Dee del *Necronomicón* y la traducción inglesa realizada en el siglo XVII de *Misterios del gusano*, reutilizados y alterados para los propios fines del autor.

La herencia del reino

En inglés, de autor desconocido, s. XVIII aprox.

Pérdida de cordura: 2D4

Mitos de Cthulhu: +2%/+4%

Puntuación de Mitos: 18

Estudio: 32 semanas

Hechizos sugeridos: Atar a un enemigo, Contactar con un servidor de los Dioses Exteriores, Convocar/Atar a un horrendo cazador, Convocar/Atar a un vagabundo dimensional, Detener corazón, Garra de Nyogtha, Hechizo mortal.

(principalmente con ritos sangrientos de consagración), y adquirir artefactos e instrumentos de poder para aumentar el alcance y habilidades de Los Herederos. Además, la secta realiza actividades más mundanas, pero no por ello menos criminales: aprovisionamiento de armas y explosivos, establecimiento de pisos francos y forzar a los bajos fondos a proporcionar un suministro abundante de víctimas y dinero. Los maestros también buscan adquirir más conocimiento sobre los Mitos para su propio beneficio, sobre todo con Nueva Inglaterra como principal fuente, y sobre cómo convocar y atar bajo su control a las entidades de los Mitos. Solo conocen una forma de llevar a cabo dichas actividades: con asesinatos, chantajes, torturas y robos. Los planes de Los Herederos se van desarrollando y ya tienen puesta la mirada en Arkham, con sus secretos y tesoros de libros prohibidos, así como lo que se pueda extraer de la desolada Innsmouth, junto con el saqueo y destrucción en el futuro inminente de varios grupos de ocultismo consolidados. El Matarife no tardará en dirigir el primero de los grandes rituales de apertura para allanar el camino a los horrores del más allá. Estos actos de pesadilla no tienen lugar en sitios como desiertos abandonados o desolaciones recorridas por el viento, sino en los corazones de las grandes metrópolis de América.

CÓMO USAR A LOS HEREDEROS

Los Herederos, tal y como están representados aquí, son un ejemplo deliberado de una secta maligna en la tradición de las aventuras *pulp*, en vez de las versiones algo más sutiles que aparecen en la mayoría de las campañas clásicas de *La llamada de Cthulhu*. En este caso, el género viene representado por el repertorio completo de horrores, un cerebro megalómano con el que medirse y una horda de asesinos enmascarados con hachas sangrientas y subfusiles que lucharán contra tus héroes *pulp*. Su objetivo, claro está, es destruir el mundo. Los Herederos aparecen aquí como una amenaza emergente, un monstruo cuya cabeza está empezando a asomar de entre las sombras para amenazar a los seres humanos y mantener a las fuerzas de la ley y el orden despiertas por la noche, temblando de miedo por lo que podría hacer a continuación.

El Matarife es un bastidor deliberadamente vacío para que el Guardián lo complete. De acuerdo con el nivel de *pulp* deseado para la campaña, se puede jugar como un hechicero supervillano absoluto, una Máscara de Nyarlathotep desconocida que ha sido engendrada para la era industrial, o una mente criminal más sutil pero totalmente humana que habla en susurros y cuyo poder se percibe sin ser visto. Esta última opción puede conducir al descubrimiento de un archivillano detrás de la máscara, una conclusión particularmente satisfactoria de un arco argumental dentro de la campaña, especialmente si resulta ser un viejo PNJ del que no sospechaban los jugadores. Del mismo modo, la organización no parece dedicarse a adorar a ningún Primigenio o servidor directo en particular, sino que parece estar obsesionada con la locura de desencadenar la pesadilla de los Mitos al completo sobre la Tierra. Vale la pena recordar que los vetustos devotos de los poderes de los Mitos, o los linajes y generaciones de seres mancillados por su corrupción, pueden encontrar que los planes de Los Herederos son tan anatema para ellos como para las fuerzas de la cordura y los vilipendien como advenedizos peligrosos, entrometidos, ladrones y blasfemos que deben ser destruidos.



CAPÍTULO 4

SISTEMA DE JUEGO

Aunque *Pulp Cthulhu* usa el mismo sistema de juego que se encuentra en el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*, cuenta con algunos componentes adicionales diseñados para favorecer un estilo de juego más *pulp*.

Cada grupo de jugadores es diferente. A menudo, lo que un Guardián considera que es propio del estilo *pulp* no coincide con la forma de ver las cosas que tiene otro Guardián, lo cual está muy bien. Al final de este capítulo se dan una serie de reglas y sugerencias opcionales para que los Guardianes puedan ajustar el nivel *pulp* de sus partidas. Las reglas opcionales pueden afectar el nivel de acción trepidante y los Guardianes pueden incorporarlas o ignorarlas a su elección, de acuerdo con sus necesidades y estilos de juego. Ciertas reglas opcionales del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* aparecen a continuación como reglas estándar para *Pulp Cthulhu*.

Habilidades por encima de 100%

El Guardián puede permitir que los personajes tengan habilidades por encima del 100%, lo que les garantiza mayores probabilidades de conseguir éxitos Difíciles y Extremos. Recuerda que una tirada de 100 (00) es un fracaso automático.

Usar la Suerte

Los jugadores pueden usar la puntuación de Suerte de su héroe para influir en ciertos resultados o tiradas de dados en el juego. Un jugador solo puede gastar Suerte para influir en su propio héroe.

Los puntos gastados se deducen de la puntuación de Suerte del héroe, que reducirá sus posibilidades de superar una tirada de Suerte en el futuro y también la cantidad de puntos de Suerte que puede usar para influir en otras tiradas de habilidades, etc.

Gastos de Suerte del héroe

Los héroes pueden gastar puntos de Suerte de las siguientes maneras:

AJUSTAR LAS TIRADAS DE HABILIDAD O CARACTERÍSTICA

Coste: 1 por 1

Una vez que un jugador haya hecho una tirada de habilidad (utilizando una habilidad o una característica), se podrán gastar puntos de Suerte para mejorar el resultado. El jugador podrá utilizar puntos de Suerte para modificar la tirada con un coste de 1 por 1. Los puntos gastados se deducen de la puntuación de Suerte del héroe, que reducirá sus posibilidades de superar una tirada de Suerte en el futuro.

Ejemplo: *Una horrible bestia del pantano ataca a Dirk Dagger. La bestia del pantano hace una tirada, ¡y obtiene un éxito Extremo con el objetivo de arrancarle la garganta a Dirk! Desafortunadamente, Dirk no logra esquivarlo con su tirada de 63, muy superior a su habilidad de Esquivar de 35. Este es un caso de vida o muerte, por lo que el jugador de Dirk trata de salvarse como pueda y gasta 56 puntos de Suerte de Dirk para convertir su tirada de Esquivar en un éxito Extremo al cambiar el resultado a 07. Ahora ambos han obtenido un éxito Extremo, pero en caso de empate, el defensor gana. Cuando parece que la bestia del pantano está a punto de matar a Dirk, nuestro héroe gira sobre sus talones, dejándose caer hacia atrás para evitar el golpe. A Dirk solo le quedan 4 puntos de Suerte. Se encuentra en una situación desesperada y debe pensárselo dos veces antes de volver a enfrentarse a la bestia del pantano; su mejor opción es salir por piernas a la primera oportunidad que tenga, dejando que sus colegas más decididos le cubran en su huida.*

AJUSTAR RESULTADOS DE PIFIA EN ATAQUES CUERPO A CUERPO O EL FUNCIONAMIENTO DEFECTUOSO DE UN ARMA DE FUEGO

Coste: 10 puntos de Suerte

Cuando una tirada con un arma cuerpo a cuerpo resulta en una pifia o un arma de fuego en funcionamiento defectuoso, se pueden gastar 10 puntos de Suerte para ignorar el resultado. El resultado del dado no se ajusta y el ataque sigue siendo un fracaso. El gasto de Suerte evita las terribles consecuencias de la tirada, permitiendo que al héroe no se le rompa un arma cuerpo a cuerpo o se le encasquille un arma de fuego, etc.

REDUCIR LA PÉRDIDA DE CORDURA A LA MITAD

Coste: El doble de la pérdida de Puntos de Cordura

Si se ha fallado una tirada de Cordura, la cantidad de Puntos de Cordura perdida se puede reducir a la mitad gastando tantos puntos de Suerte como el doble de la pérdida de Cordura. Por ejemplo, un héroe está a punto de perder 8 Puntos de Cordura al ver un horror del más allá (el Guardián ha tirado 1D10 para calcular la pérdida). El héroe gasta 16 puntos de Suerte en total, reduciendo la pérdida de 8 a 4 puntos.

Ten en cuenta que los héroes con el talento Tenaz (ver la página 24) pueden aplicar su efecto a la pérdida de Cordura después de reducirla a la mitad gastando Suerte.

Ejemplo: *Dirk ve un monstruo horrible y falla su tirada de Cordura. El Guardián tira para determinar la pérdida de Cordura y obtiene el máximo resultado, 20 puntos. El jugador de Dirk decide que no es el momento de perder la cabeza y declara un gasto de 40 puntos de Suerte para reducir la pérdida de Cordura a la mitad, con lo que se queda en 10 puntos. Además, Dirk tiene el talento Tenaz y el jugador decide gastar 10 puntos de Suerte adicionales para reducir la pérdida de Cordura en 5. Dirk solo perderá 5 Puntos de Cordura, pero se ha gastado 50 puntos de Suerte para lograrlo.*

EVITAR PERDER EL CONOCIMIENTO

Coste: 1 punto de suerte que se duplica continuamente a cada asalto

Siempre que un héroe falla una tirada de CON para permanecer consciente, o si va a quedar inconsciente de forma automática, puede gastar 1 Punto de Suerte para permanecer consciente hasta el final del asalto actual. El coste se duplica a cada asalto subsiguiente que el héroe desee permanecer consciente: 2, 4, 8, 16, etc., que deben gastarse al comienzo de cada asalto.

Tan pronto como se agoten sus puntos de Suerte, o en el momento en que no se gasten más, el héroe pierde el conocimiento de inmediato, lo que es una bendición a medias porque es más probable que un personaje activo atraiga nuevos ataques sobre su persona.

Ejemplo: *Jake Ironside pierde la mitad de sus Puntos de Vida en un solo ataque y falla la tirada de CON. Cae automáticamente al suelo y perderá el conocimiento, pero gasta 1 Punto de Suerte para permanecer consciente al final del presente asalto. Al comienzo del asalto siguiente, gasta 2 puntos de Suerte. Al comienzo del tercer asalto, gasta 4 puntos de Suerte. Justo en este momento, cuando lleva gastados 7 puntos de Suerte, logra ponerse a salvo. Jake no gasta más Suerte al inicio del cuarto asalto y pierde el conocimiento automáticamente.*

¡SOLO ES UN RASGUÑO!

Coste: 20 puntos de Suerte

A veces las heridas no son tan malas como parece. Los héroes *pulp* son capaces de grandes hazañas de resistencia que les otorgan mejoras de salud instantáneas para reducir el daño que han recibido. Cuando un héroe sufre daño, puede gastar 20 puntos de Suerte para obtener una recuperación automática de 1D6 Puntos de Vida. Los Puntos de Vida así ganados no pueden exceder el máximo de Puntos de Vida del héroe.

En algunas situaciones se puede traer a un héroe del borde de la muerte con esta mecánica, o simplemente darle un empuje de adrenalina para sacudirse las heridas y continuar con lo que estaba haciendo. El Guardián puede permitir que este aumento de salud facilite la recuperación de un héroe con heridas graves dejando que gaste Suerte poco después de sufrirlas.

EVITAR UNA MUERTE SEGURA

Coste: Todos los puntos de Suerte restantes, como mínimo 30

Si un héroe tiene 30 o más puntos de Suerte, se los puede gastar todos de golpe para salvarse de la muerte. El héroe ha evitado así una muerte segura y recupera 1D6+1 Puntos de Vida automáticos (ver **Al borde de la muerte** en la página 70), apareciendo en la siguiente escena en un estado apropiado.

El jugador (posiblemente con la ayuda del Guardián y los demás jugadores) debería describir lo que ha pasado, cómo ha logrado sobrevivir su héroe a lo que parecía una muerte segura. Los jugadores tienen total libertad para embellecer dramáticamente la historia de su escarceo con la muerte, siempre dentro de lo razonable. Las explicaciones desarrollan satisfactoriamente la leyenda del héroe y también son muy divertidas.

El uso de esta mecánica implica que el héroe se pasará el resto de la sesión con una puntuación de Suerte igual a cero y es probable que tarde una o más sesiones en recuperar 30 puntos de Suerte, de forma que será vulnerable en cualquier enfrentamiento potencialmente letal que se produzca.

Lo que no puede comprar la Suerte

No se puede gastar puntos de Suerte en:

- Tiradas de Suerte.
- Ajustar tiradas de daño.
- Alterar el resultado y consecuencias de forzar una tirada.
- Tiradas de Cordura (se puede usar la Suerte para ajustar las pérdidas de Cordura, pero no la propia tirada de Cordura).
- Marcas de experiencia en habilidades (en la fase de desarrollo del héroe).

Además, los héroes solo consiguen marcas de experiencia en habilidades si tienen éxito en las tiradas sin gastar puntos de Suerte.

Recuperar Suerte

Al principio de cada sesión de juego, todos los jugadores podrán hacer una tirada para recuperar Suerte. Esto se hace de la misma forma que las tiradas de mejora de habilidad (ver la página 98 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*). El jugador tira 1D100 y, si el resultado es mayor que su puntuación de Suerte actual, le añadirá 2D10+10 puntos. Si el resultado es igual o menor que su puntuación de Suerte actual, solo recuperará 1D10+5 puntos de Suerte.

Lógicamente, la puntuación de Suerte de un héroe variará durante el juego, pero nunca podrá superar 99 (cualquier exceso de puntos se pierde). El valor inicial de Suerte no se vuelve a utilizar en el juego y se podrá superar durante el mismo.

> ***Ejemplo:*** *Dirk ha logrado escapar de la bestia del pantano y el Guardián decide terminar la sesión de juego en ese punto. Al inicio de la siguiente sesión, el jugador de Dirk realiza una tirada para recuperar Suerte. En ese momento le quedan 4 puntos de Suerte. El jugador obtiene 36 en la tirada (por encima de la Suerte actual, y por lo tanto un éxito) y suma 2D10+10 a la Suerte de Dirk, obteniendo 18 en total (3+5+10). A Dirk le queda una puntuación de Suerte de 22 para esta sesión de juego.*

Éxitos críticos y pifias

Solo se puede obtener un éxito crítico con un resultado natural de 01 en la tirada de dados. Si se utilizan puntos de Suerte para reducir una tirada a 01, el resultado es siempre un éxito Extremo, en lugar de crítico. La única excepción a esta regla sería que dos oponentes empaten en combate logrando un éxito Extremo cada uno; si uno de ellos usa Suerte para reducir el resultado de su tirada de combate a 01, conseguirá superar el nivel de éxito de su oponente, aunque su nivel de éxito sigue considerándose Extremo.

Siguiendo el reglamento estándar de *La llamada de Cthulhu*, un resultado de crítico obtenido directamente en la tirada siempre significa que sucede algo beneficioso determinado por el Guardián de acuerdo con la situación. Del mismo modo, un resultado de pifia (100) obtenido directamente en la tirada siempre significa que sucede algo realmente malo. Ten en cuenta que se puede usar la Suerte para evitar los efectos de una pifia o el funcionamiento defectuoso de un arma de fuego en combate, pero nunca para eludir un resultado de pifia (100) obtenido directamente en una tirada de habilidad que no se haga en combate.

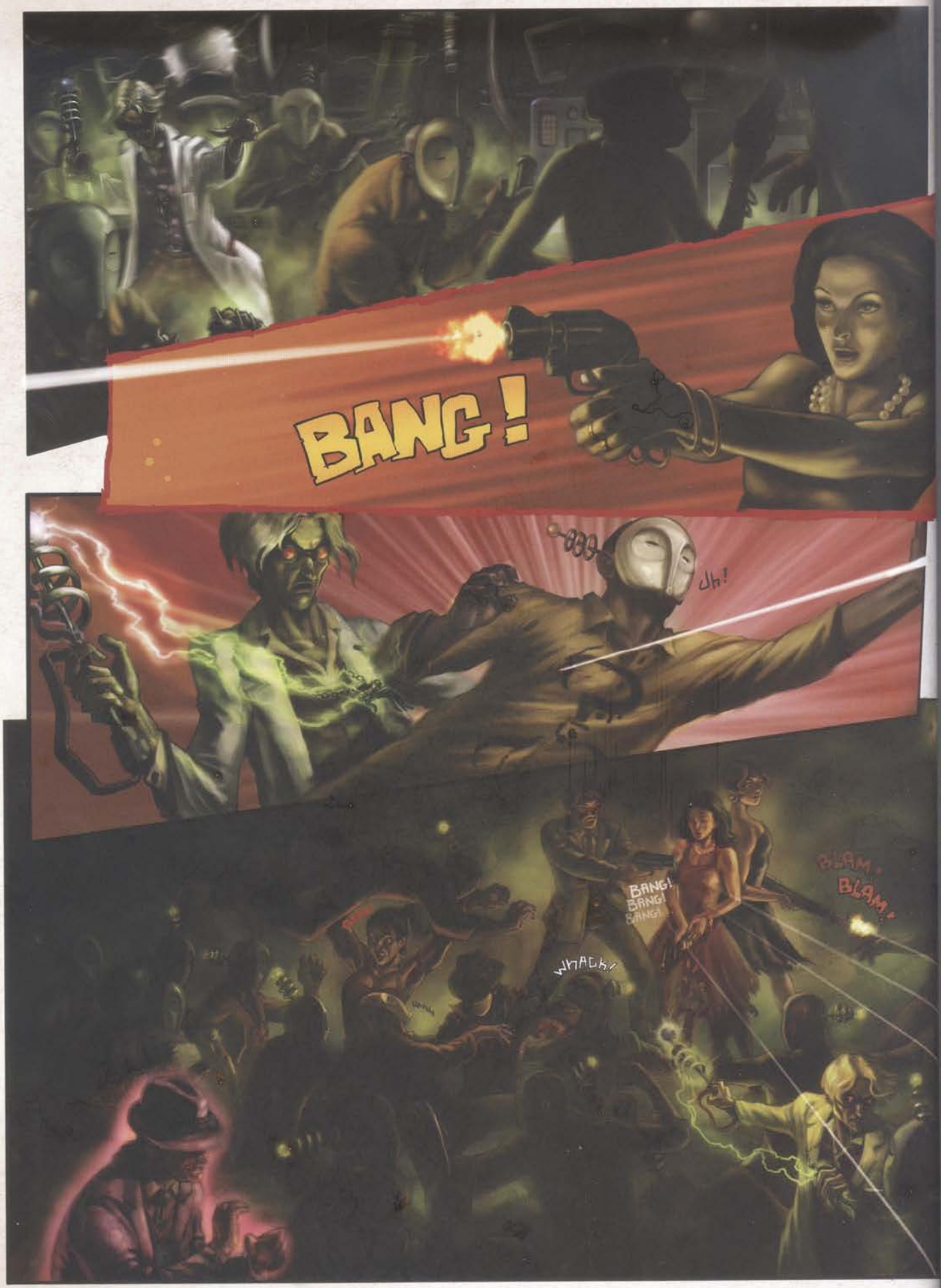
Jugando sucio: Usar la Suerte con personajes no jugadores

Los personajes no jugadores importantes (PNJ) tienen una puntuación de Suerte en *Pulp Cthulhu*, proporcionando al Guardián una forma de animar el juego. No todos los PNJ deberían tener una puntuación de Suerte: los secuaces de poco nivel, los vendedores callejeros y la típica patrulla de policía no tendrán la ventaja de los puntos de Suerte. Por otro lado, los profesores importantes, villanos principales y los subordinados más importantes podrán gastar puntos de Suerte en su beneficio.

Los monstruos casi nunca usan puntos de Suerte. Como ya poseen habilidades extrañas y poderes mortales, otorgarles puntos de Suerte para gastar puede ser excesivo. Piénsalo bien antes de dejar que un gul o un profundo posean puntos de Suerte, ya que esta mecánica los hará mucho más mortales. Claro que, si estás jugando una partida *pulp* de alto nivel donde los héroes apenas perciben las heridas y parecen invencibles, quizás sea buena idea dejar que algunos monstruos tengan acceso a puntos de Suerte. Si los héroes superan con aparente facilidad un encuentro con un grupo de gul, la siguiente vez deberían encontrarse con un grupo más experimentado y más capaz. Si cada ser humano es diferente, ¿por qué los profundos o los mi-go deberían ser copias exactas unos de otros?

La puntuación de Suerte de un PNJ importante es normalmente igual a su característica de POD, aunque un PNJ subordinado podría tener un número de puntos de Suerte igual a la mitad de su POD o menos para reflejar su menor relevancia. Si juegas un escenario individual, reduce los puntos de Suerte de estos personajes a la mitad de POD, aunque el villano clave debería conservarlos de forma íntegra. Recuerda que puedes encontrar un sistema alternativo para generar la Suerte de los PNJ en la sección de reglas opcionales, al final de este capítulo.

Los PNJ pueden gastar puntos de Suerte en una serie de acciones, agotando su reserva en el proceso. Un PNJ no recupera puntos de Suerte de la misma manera que los héroes. Sus puntos son, en esencia, finitos y no se recuperan al inicio de la sesión de juego siguiente. En consecuencia, el Guardián debería pensárselo bien antes de gastar toda la Suerte de un PNJ. La única excepción a esta regla es el villano humano principal, como un antiguo mago, el líder importante de una secta, etc. Estos individuos pueden recuperar sus puntos de Suerte entre escenarios, si es que son capaces de escapar y


BANG!
Uh!
BANG! BANG! BANG!
BLAM. BLAM.
WHACK!

vivir para luchar otro día. Pero durante un escenario, se les acabará la Suerte si no tienen cuidado y la gastan sin pensar. Si sobreviven hasta el final del escenario, su puntuación de Suerte se recupera hasta el valor inicial, dejándoles listos para encontrarse con los héroes en algún momento del futuro.

Gastos de Suerte de PNJ

Los PNJ relevantes pueden gastar puntos de Suerte de las siguientes maneras.

AJUSTAR LAS TIRADAS DE HABILIDAD O CARACTERÍSTICA

Coste: 1 por 1

Una vez que un PNJ haya hecho una tirada de habilidad (utilizando una habilidad o una característica), se podrán gastar puntos de Suerte para mejorar el resultado. El Guardián podrá utilizarlos para modificar la tirada con un coste de 1 por 1.

OBTENER UN SEGUNDO ATAQUE

Coste: 10 puntos de Suerte

Un PNJ puede gastar 10 puntos de Suerte para obtener un segundo ataque en combate cuerpo a cuerpo.

IGNORAR UN RESULTADO DE PIFIA EN ATAQUE O EL FUNCIONAMIENTO DEFECTUOSO DE UN ARMA DE FUEGO

Coste: 10 puntos de Suerte

Cuando una tirada con un arma cuerpo a cuerpo resulta en una pifia o un arma de fuego en funcionamiento defectuoso, se pueden gastar 10 puntos de Suerte para ignorar el resultado. El resultado del dado no se ajusta y el ataque sigue siendo un fracaso.

¡CUIDADO, SEÑOR!

Coste: Todos los puntos de Suerte restantes

Si un héroe está trabado en combate con un villano importante y logra impactar con un ataque, el villano puede gastar todos los puntos de Suerte que le restan para que un secuaz cercano (a menos de 2 m) se interponga entre ambos y sea el receptor del impacto. El secuaz queda instantáneamente incapacitado o muere por el ataque. El movimiento tiene un alto precio para el villano clave, dejándolo incapaz de influir en ninguna tirada para el resto del escenario.

Nota: *Cuando los PNJ usan puntos de Suerte, a veces puede parecer que se ejecuta un deus ex machina, disminuyendo potencialmente la lógica interna del juego. El uso de puntos de Suerte nunca debería entrar en conflicto con las realidades de la situación y el mundo del juego. Si los héroes tienen al villano principal acorralado y todos los secuaces disponibles han muerto, el Guardián no debería hacer que otro secuaz aparezca de repente de ninguna parte para recibir el impacto. ¡El Guardián siempre debe jugar limpio!*

Secuaces

En cualquier secta u organización infame hay unos subordinados, los secuaces, que realizan tareas mundanas y a menudo son la primera línea de ataque o defensa. La mayoría de los héroes *pulp* no tienen dificultad para neutralizar a estos secuaces y pueden diezmar sus filas para llegar hasta los verdaderos monstruos y villanos.

Los secuaces son personajes no jugadores con características y habilidades en la media. Los que poseen características superiores a la media son, en general, demasiado importantes para la trama como para que se les considere secuaces, y por lo tanto deberían representar una amenaza mayor para los héroes.

Es conveniente que los secuaces queden automáticamente incapacitados cuando sus Puntos de Vida se hayan reducido a la mitad. El resultado es que los secuaces son menos efectivos, permitiendo a los héroes centrarse en los villanos más importantes.

Secuaz típico

FUE 40	**CON** 50	**TAM** 50	**DES** 45	**INT** 30
APA 30	**POD** 30	**EDU** 40	**COR** 30	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 6	**Suerte:** N/A

Combate

Ataques por asalto: 1

Pelea 35% (17/7), daño 1D3

Escopeta calibre 12 40% (20/8), (daño 4D6/2D6/1D6)

Subfusil Thompson 30% (16/6), daño 1D10+2

Pistola automática .32 40% (20/8)), daño 1D8

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: Ninguna.

Habilidades

Ninguna.

Combate

La mayoría de las aventuras *pulp* incluyen escenas de combate donde héroes temerarios se encargan de odiosas sectas, criminales despreciables y monstruos de otro mundo. Usa las reglas de combate estándar de *La llamada de Cthulhu* en combinación con los ajustes siguientes para inyectar más *pulp* en dichos encuentros.

Huir de un combate cuerpo a cuerpo

Cuando un personaje quiere retirarse de un combate cuerpo a cuerpo, tiene que hacer en su acción una tirada de Esquivar enfrentada a la habilidad de Pelear del atacante. Si el personaje que trata de huir gana la tirada enfrentada, logra retirarse. Si falla la tirada,

su oponente ha redoblado esfuerzos para mantenerlo trabado en combate cuerpo a cuerpo. El personaje que trata de huir tendrá que hacer otro intento en el siguiente asalto.

K.O.

En *La llamada de Cthulhu*, cuando un ataque inflige una cantidad de daño igual o superior a la mitad de los Puntos de Vida del objetivo, este debe hacer una tirada de CON para permanecer consciente. Estamos acostumbrados a ver héroes *pulp* que, en lugar de sufrir una conmoción cerebral o una fractura de cráneo, se despiertan poco después, se frotan la cabeza y continúan como si no hubiera pasado nada. Un personaje de *Pulp Cthulhu* puede declarar que está tratando de noquear a su adversario. En el turno del personaje en el orden de DES, o si se trata de un ataque sorpresa, impleméntalo como una maniobra de combate usando un ataque contundente (puñetazo, palo, culata de un rifle, etc.). Si la maniobra tiene éxito, el adversario quedará inconsciente y solo sufrirá 1 punto de daño.

Se pueden utilizar ataques de KO contra cualquier adversario que tenga un cráneo o un punto vulnerable similar (humanos, profundos, gules, etc., pero no un shoggoth).

Ejemplo: *Mary-Sue Rockbuster quiere dejar inconsciente al guardia de seguridad del British Museum. Mary-Sue agarra un extintor, consigue acercarse sigilosamente (con una tirada enfrentada de Sigilo contra el Descubrir del guardia) y golpea al vigilante en la parte posterior de la cabeza. El Guardián decide que se trata de un éxito automático, ya que el personaje no es consciente en absoluto del ataque. El guardia sufre 1 punto de daño y queda KO.*

Si Mary-Sue hubiera fallado su tirada de Sigilo, habría tenido que intentar llevar a cabo una maniobra con el objetivo de dejar inconsciente al guardia. Este es un tipo grande con Corpulencia 1, un punto por encima de la Corpulencia 0 de Mary-Sue, por lo que su maniobra habría sufrido un dado de penalización. En ese caso, Mary-Sue obtiene un éxito Normal y el guardia no consigue esquivar. Mary-Sue consigue llevar a cabo la maniobra y le deja inconsciente.

Disparar a un objetivo a través de cobertura

En algunos casos de ocultación parcial, el atacante podrá intentar acertar a su objetivo disparando a través de la cobertura. En ese caso, añade un dado de penalización (como en el caso de la ocultación parcial) y aplica el índice de armadura de ese tipo de cobertura. Por ejemplo, un muro bajo de ladrillos podrá proporcionar 10 puntos de protección, mientras que una fina valla de madera solo proporcionará 1 punto.

Si un personaje permanece totalmente oculto durante todo el asalto, un atacante todavía podrá disparar a través de la cobertura con la esperanza de acertarle. La probabilidad de impactar depende del tamaño de la zona en la que se oculta el objetivo; hay una gran diferencia entre esconderse en una pequeña caseta de jardinería o esconderse en un hangar. El atacante prácticamente está confiando en su intuición para acertar a su víctima. Si el lugar en el que se oculta es pequeño, el Guardián deberá aumentar el nivel de dificultad en solo un grado; si hay más espacio en el que esconderse, vuelve a aumentarlo o no permitas que se acierte al objetivo si no se obtiene un éxito crítico.

Tumbado

Se asume que un personaje tumbado está boca abajo en el suelo. Es fácil darle una patada a alguien que está en el suelo; los ataques cuerpo a cuerpo que se hagan contra un personaje tumbado recibirán un dado de bonificación.

Alguien tumbado representa un objetivo más pequeño; cualquiera que intente dispararle con un arma de fuego añade un dado de penalización, que se ignora si dispara a bocajarro.

Un personaje tumbado se puede levantar cuando tiene éxito esquivando o contraatacando a un adversario. Si no, cuando llegue su turno en el asalto, se podrá levantar y llevar a cabo su acción.

Tumbarse proporciona una posición estable desde la que disparar; un personaje tumbado recibirá un dado de bonificación cuando haga una tirada de Armas de fuego.

Fuego de cobertura

Gánsteres y sectarios disparan a veces verdaderas lluvias de balas para sembrar el caos, despejar un área y crear confusión en general. El objetivo del fuego de cobertura es hacer que un grupo de objetivos se ponga a cubierto, ya que los objetivos que lo hagan no podrán devolver los disparos y perderán su siguiente acción (ver el **Capítulo 6: Combate** del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*).

El tirador debe usar un arma de fuego automática (pistola, subfusil o ametralladora) y no indica un objetivo determinado, sino que declara que abre fuego de cobertura sobre un grupo. Un grupo de objetivos puede estar formado por todas las personas que hay en una habitación, una calle o por cualquier grupo de personas que se encuentre dentro del arco de fuego del arma. Cada objetivo dentro del área tendrá la opción de ponerse a cubierto; la intención es la de simular el pánico que puede sentir la gente cuando le disparan.

Los héroes siempre deciden si ponerse a cubierto. Se supone que todos los personajes no jugadores se ponen a cubierto: haz una tirada para todos los transeúntes que no sean héroes para determinar si el tirador recibe un dado de bonificación a su tirada de Armas de fuego. Una vez que aquellos que intentaran ponerse a cubierto lo hayan hecho, el Guardián deberá determinar el objetivo u objetivos de forma aleatoria entre los integrantes del grupo original, incluyendo a aquellos que decidieron ponerse a cubierto. Obviamente será más difícil acertar a aquellos que hayan conseguido ponerse a cubierto (por la penalización a la tirada de Armas de fuego).

Heridas y curación

Los héroes de los juegos *pulp* están hechos de una pasta más dura, son capaces de ignorar heridas que podrían incapacitar con toda probabilidad a un personaje estándar de *La llamada de Cthulhu* y a veces incluso pueden escapar a la misma muerte.

El combate *pulp* debe tener siempre una gran carga dramática. Se recomienda la profusión de descripciones e ilustraciones. No te limites a decir «has perdido 4 Puntos de Vida». En vez de eso, explica algo así como: «sientes el impacto de la bala al chocar contra tu hombro y a continuación te invade un dolor repentino y agudo».

Recuperación más rápida

Los héroes heridos se recuperan más rápido: la curación natural aumenta a +2 Puntos de Vida cada día; el talento Curación acelerada aumenta esta cantidad a +3 Puntos de Vida cada día. Además, tanto la aplicación de Primeros auxilios como el tratamiento mediante la habilidad de Medicina aumentan a +1D4 Puntos de Vida (ver **Habilidades** en la página 37 del **Capítulo 2: Creación de los héroes *pulp***).

Ignorar Heridas graves

No uses las reglas de Heridas graves para los héroes. Los héroes mueren si reciben una cantidad de daño igual o mayor que el total de sus Puntos de Vida máximos en un solo impacto. Si un héroe recibe una cantidad de daño igual o mayor a la mitad del total de sus Puntos de Vida máximos en un solo impacto, que además reduzca a cero sus Puntos de Vida restantes, se está muriendo; ver **Agonía y muerte** a continuación. Si el héroe pierde todos sus Puntos de Vida de otra forma, pierde el conocimiento. Un personaje que pierde la mitad o más del total de sus Puntos de Vida máximos en un solo impacto, pero al que le siguen quedando Puntos de Vida, debe hacer una tirada de CON para permanecer consciente.

¡Recuerda que los monstruos y villanos importantes pueden matar automáticamente a un héroe inconsciente desatendido!

Agonía y muerte

Un héroe muere si recibe una cantidad de daño igual o mayor que el total de sus Puntos de Vida máximos en un solo impacto. Si el héroe recibe una cantidad de daño igual o mayor a la mitad del total de sus Puntos de Vida máximos en un solo impacto, que además reduzca a cero sus Puntos de Vida restantes, se está muriendo y pierde la consciencia de inmediato. Marca la casilla de «Moribundo» en lugar de anotar un número en tus Puntos de Vida actuales.

Ejemplo: *Jack tiene un máximo de 22 Puntos de Vida. Ha sobrevivido a duras penas a una serie de eventos desafortunados mientras exploraba el templo perdido de Zok-Gah y solo le quedan 8 Puntos de Vida. Activa una trampa que lo envuelve en un fuego abrasador y el diabólico Guardián tira 4D10 de daño. Jack sufre 18 puntos de daño, una cantidad superior a los 11 Puntos de Vida que representan la mitad de los Puntos de Vida máximos de Jack, de forma que se reducen por debajo de cero. Jack está moribundo. Si el Guardián hubiera sacado 22 o más puntos de daño, Jack habría muerto de inmediato.*

Un héroe moribundo tiene que hacer una tirada de CON al final del asalto siguiente y de cada asalto posterior. Si fallase cualquiera de las tiradas de CON, moriría de inmediato. Se puede aplicar Primeros auxilios para estabilizar a un personaje moribundo y prevenir así su muerte. En ciertas circunstancias, como por ejemplo que un monstruo consuma o destroce completamente al héroe, el Guardián puede determinar que es inútil aplicar Primeros auxilios y sentenciar que la muerte es inevitable.

Si un paciente es estabilizado con una tirada de Primeros auxilios, recupera 1D4 Puntos de Vida (un éxito Extremo implica la recuperación máxima de 4 Puntos de Vida) y elimina la marca en la casilla de «Moribundo». El paciente vuelve del borde de la muerte y ya no tiene que hacer más tiradas de CON cada asalto. Una vez estabilizado gracias a una tirada de Primeros auxilios, se puede hacer a continuación una tirada de Medicina que, de tener éxito, recupera otros 1D4 Puntos de Vida adicionales y en el caso de un éxito Extremo, implica la recuperación máxima de 4 Puntos de Vida. Se puede forzar una tirada de Primeros auxilios fallida, pero fallar esta segunda tirada implica la muerte del personaje herido: ten en cuenta que una pifia en una tirada de Primeros auxilios significa que, a pesar de todos los esfuerzos, el héroe moribundo no tiene salvación.

Una vez que el paciente es traído de regreso del borde de la muerte, la curación natural continúa a razón de 2 Puntos de Vida cada día hasta que el héroe recupera el total de sus Puntos de Vida máximos. La curación natural se puede reforzar con un tratamiento médico continuo: un médico que atienda al paciente puede realizar una tirada de Medicina diaria; si tiene éxito, el paciente recupera un punto adicional ese día, llegando a un total de 3 Puntos de Vida de curación natural. El tratamiento y la atención en un hospital moderno y bien equipado añaden un dado de bonificación a la tirada de Medicina, mientras que el cuidado de un camarada herido en condiciones poco higiénicas puede suponer un dado de penalización a discreción del Guardián.

El Guardián podría determinar que una pifia en una tirada de Medicina complica el proceso de curación, empeorando el estado del paciente, que no recupera Puntos de Vida ese día. ¡Una tirada de Medicina fallida puede conllevar la pérdida de 1D3 Puntos de Vida, en lugar de su recuperación!

Es normal que estar al borde de la muerte implique alguna pérdida de puntos de Cordura; es necesario hacer una tirada de Cordura con una pérdida de 0/1, según sea el resultado de la tirada.

El Guardián recomendará a los jugadores que tengan en cuenta las heridas mortales a la hora de interpretar a sus héroes a partir de entonces. Lesiones como piernas rotas, manos perdidas, etc., pueden añadir emoción a la historia y permite que los jugadores puedan sacar todo el jugo a la desgracia de su personaje, tanto desde el punto de vista cómico, como el dramático. Al tratarse de *pulp*, piénsalo bien antes de aplicar penalizaciones adicionales por heridas: muchos héroes *pulp* pueden encajar los golpes, encogerse de hombros y estar listos para lo que el villano les tenga preparado a continuación.

Ejemplo: *Che «Fuego Sagrado» Westner, un predicador apocalíptico, tiene un máximo de 34 Puntos de Vida. Solo le quedan 17 Puntos de Vida por culpa de sus recientes tribulaciones. Enfrentado a una semilla estelar de Cthulhu, descubre que sus palabras no repelen al monstruo. Trata de esquivar las garras de la semilla estelar, pero muy a su pesar, el monstruo gigante le golpea y sufre 19 puntos de daño. Como esta cantidad es superior a la mitad de sus Puntos de Vida máximos y además se queda a cero Puntos de Vida actuales, pierde el conocimiento y está moribundo. ¡Ay! La semilla estelar se aleja pesadamente para sembrar el caos en otra parte.*

Por su parte, los compañeros de Che escaparon para esconderse cuando vieron acercarse a la semilla estelar, y ahora necesitan un asalto entero para llegar a su maltrecho cuerpo antes de poder aplicarle primeros auxilios. Mientras tanto, el Guardián le pide al jugador de Che que haga una tirada de CON para ver si permanece vivo otro asalto. Afortunadamente supera la tirada y consigue un poco más de tiempo para que sus amigos puedan llegar hasta él e intentar una tirada de Primeros auxilios. Si fallan la tirada, el jugador de Che tendrá que hacer otra tirada de CON al final de ese asalto. Por suerte para Che, Tommy Aderson tiene mucha experiencia de atender heridas de combate en la Gran Guerra y tiene éxito en la tirada de Primeros auxilios, logrando estabilizar a Che y permitiéndole recuperar 1D4 Puntos de Vida. El jugador de Che borra la marca de la casilla «Moribundo» de su hoja de personaje y pone sus Puntos de Vida actuales a 3, el resultado de la tirada de 1D4. Sus amigos se lo llevan al automóvil y parten en pos de la semilla estelar. Durante el viaje, Tommy intenta limpiar y curar las heridas de Che y tiene éxito en su tirada de Medicina, logrando así que Che recupere 1D4 Puntos de Vida más. Che tiene ahora 6 Puntos de Vida, lo suficiente para incorporarse y unirse a la lucha desesperada contra el inmenso enemigo marino. Cuando Che vuelve en sí, recuerda que casi se muere y la conmoción de la situación precipita una tirada de Cordura.

Continúa: *Tommy sigue cuidando las heridas de Che en los siguientes días y hace una tirada de Medicina cada día. Como no puede atenderle en un hospital, el Guardián dictamina que estas tiradas no se benefician de un dado de bonificación, pero tampoco implican una penalización, dado que el estado general es aceptable (es decir, no están en una selva caliente y húmeda). Cuando Tommy tiene éxito en su tirada de Medicina, Che recupera 3 Puntos de Vida; en caso contrario (cuando la tirada de Medicina fracasa), recupera 2 Puntos de Vida por curación natural.*

Al borde de la muerte

Llegados a lo peor tras **Agonía y muerte** (más arriba), los personajes moribundos pueden gastar todos sus puntos de Suerte (30 puntos como mínimo) para evitar morir. En tal caso, la puntuación de Suerte del héroe se reduce a cero; su condición mejora ligeramente y permanece vivo a partir de la escena siguiente, mientras que el jugador describe cómo ha logrado escapar su héroe de las garras de la muerte.

El personaje recupera 1D6+1 Puntos de Vida automáticos, pero aún sufre las heridas, que requieren ser atendidas en algún momento. Sin embargo, el personaje ha ganado algo de tiempo y no necesita hacer tiradas de CON para permanecer consciente o vivo.

Ejemplo: *Maximillian Quest y sus fieles compañeros han liberado involuntariamente al Gran Cthulhu de su sueño. Mientras corren por sus vidas, Cthulhu pisotea a Maximillian sin siquiera darse cuenta. Pero su jugador opta por gastar toda la Suerte restante para evitar que lo aplaste y eludir una muerte segura. Actualmente, Maximillian tiene 36 puntos de Suerte y como necesita un mínimo de 30 puntos para eludir la muerte, esta vez no hay problema.*

El Guardián le pide al jugador de Maximillian que describa cómo sobrevive a lo que parece ser una muerte instantánea. El jugador de Maximillian se lo piensa un instante y describe cómo en el último segundo, cuando el pie de Cthulhu está a punto de acabar con su vida, Maximillian logra escurrirse de alguna manera de entre los dedos de los pies del Primigenio y evita ser aplastado. Montado en el pie de Cthulhu, se ve arrastrado por sus grandes zancadas hasta que logra zafarse. Maximillian recupera 3 Puntos de Vida (1D6+1). El Guardián describe entonces cómo el resto de los héroes encuentran la forma maltrecha de Maximillian tendida sobre algunas piedras de basalto extrañamente talladas. En el cielo se recorta la oscura silueta del Gran Cthulhu rumbo a California...

Muerte gloriosa

Un héroe enfrentado a una muerte segura tiene que elegir: puede evitar la muerte gastando puntos de Suerte o sufrir una muerte gloriosa que le conceda una última acción, dinámica, espectacular y dramática, antes de morir.

Una muerte gloriosa no cuesta puntos de Suerte, es una opción «gratuita» que le permite al héroe intentar algo, un último acto desesperado, antes de morir. Si esta última acción incluye una tirada de habilidad, añade un dado de bonificación gratuito a la tirada. Una vez que se ha intentado la acción, el héroe muere y no puede ser revivido.

Como se trata de la «última» acción, es muy poco probable que se pueda forzar la tirada de habilidad, aunque los jugadores imaginativos pueden llegar a convencer al Guardián con la justificación adecuada. El Guardián tiene la prerrogativa de determinar antes de la tirada que no puede ser forzada. En caso de que el Guardián permitiese forzar la tirada, las consecuencias del fracaso deberían ser muy severas e involucrar al menos a otro personaje jugador; dado que el héroe en cuestión va a morir de todos modos, el alcance de fracasar en una tirada forzada debe tener consecuencias para los compañeros o la misión del héroe.

La acción que concluye en una muerte gloriosa puede propiciar que otro personaje realice una acción heroica si el héroe moribundo le entrega un dado de bonificación como forma de representar su ayuda. El sacrificio le permite al jugador involucrado narrar la forma en que ayuda al otro personaje, la última floritura que permite a otra persona realizar la acción dramática.

Los ejemplos de una última acción incluyen un último ataque en combate, desactivar una bomba, salvar a un inocente, quitarle el tomo de hechizos al mago, alcanzar el teléfono para enviar un mensaje importante, sacrificarse para que otra persona pueda disparar sobre el punto débil del monstruo, etc.

Opcional: El Guardián puede determinar que la acción final de una muerte gloriosa tiene éxito automáticamente. Sin embargo, el efecto y las consecuencias de la acción se pueden determinar con el nivel de éxito obtenido en la tirada de dados; un fracaso significa que la acción solo logra parcialmente su objetivo, un éxito Extremo significa que los efectos beneficiosos de la acción son mucho mayores de lo anticipado, etc.

Opcional: El Guardián puede dejar que un héroe con locura permanente (cero puntos de Cordura) tenga una muerte gloriosa. A su discreción queda si dicho individuo vuelve a aparecer más tarde, a pesar de su aparente muerte, en el papel de villano.

Fase de desarrollo del héroe

El Guardián determina cuándo tiene lugar una fase de desarrollo del héroe, normalmente al final de un escenario o capítulo de la campaña, aunque puede intercalarla siempre que lo considere apropiado. La fase permite el mismo desarrollo de personajes y posibilidades de aumentar las habilidades que se describen en **Recompensas de la experiencia**, en la página 98 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*, así como las adiciones/adaptaciones siguientes.

Recuperar Cordura

Un héroe puede utilizar la regla de **Autoayuda** (página 172 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*) para pasar un tiempo con una de las anotaciones de su trasfondo y recuperar Puntos de Cordura. En *Pulp Cthulhu*, si el héroe hace una tirada de Cordura con éxito mientras pasa tiempo con la anotación de su trasfondo elegida, recupera 1D10 Puntos de Cordura; pero si la tirada fracasa, entonces pierde 1 Punto de Cordura y el jugador debería revisar con el Guardián ese aspecto del trasfondo del héroe para reflejar el fracaso de alguna manera. La Cordura actual no puede exceder nunca la Cordura máxima del héroe (99–Mitos de Cthulhu).

Curación de la locura indefinida

Si el héroe pasa un tiempo con un vínculo fundamental, añade un dado de bonificación a la tirada de Cordura, y en caso de superarla, se cura de la locura indefinida, además de recuperar 1D10 Puntos de Cordura. Si fracasa en la tirada de Cordura, ese aspecto clave del trasfondo del héroe debe ser revisado y el héroe ya no tiene un vínculo fundamental; en la siguiente fase de desarrollo del héroe deberá seleccionar uno nuevo.

> **Nota:** *Consulta la página 74 para ver las reglas opcionales sobre Cordura y curación de la locura indefinida en la fase de desarrollo del héroe.*

Logros excepcionales

El Guardián puede reconocer un logro excepcional otorgando a un héroe un nuevo talento *pulp*. Este tipo de recompensa debe concederse excepcionalmente, tal vez una o dos veces en la carrera de un héroe. El Guardián decidirá si permite escoger el nuevo talento al jugador o si este debe estar relacionado de alguna manera con las acciones y éxito previos.

Resumen del desarrollo de los héroes

- **Mejora de habilidades:** Tira para aumentar las habilidades marcadas.
- **Autoayuda:** Recupera Puntos de Cordura pasando un tiempo con una de las anotaciones de su trasfondo o pasando un tiempo con un vínculo fundamental para curarse de la locura indefinida y recuperar Cordura.
- Alterar o crear una entrada del trasfondo para el héroe.
- Recompensar los logros excepcionales, a discreción del Guardián.
- Comprobar su Crédito y el estado de sus finanzas (si es necesario).
- Reducir en uno todos los límites de Cordura (ver **Acostumbrarse al horror** en la página 172 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*) y comprobar si se cumplen las condiciones de **Curtido por los Mitos** (en la página 173 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*).

Pulpómetro: Reglas opcionales

Las siguientes reglas opcionales ofrecen un mayor nivel de detalle para *Pulp Cthulhu*. Añaden una mayor complejidad al juego, por lo que los Guardianes deberían considerar cuidadosamente su inclusión antes de empezar a jugar.

Opcional: Ajustar la Suerte

Los grupos que prefieran un nivel de *pulp* bajo querrán restringir los gastos de Suerte. A continuación se sugieren algunas opciones para los Guardianes que deseen ajustar sus partidas y disminuir en cierta medida el papel de los gastos de Suerte.

- Restringe la cantidad de puntos de Suerte que se pueden gastar en ajustar una tirada de habilidad o característica. Normalmente no hay límite, pero los Guardianes pueden establecer un límite máximo de 10 o 25 puntos para ajustar cualquier tirada, disminuyendo así el margen de éxito.
- No permitas los gastos de Suerte para evitar pifias en ataques cuerpo a cuerpo o el funcionamiento defectuoso de un arma de fuego, o incrementa el coste a 25 puntos de Suerte.
- No permitas que se pueda gastar Suerte para disminuir las pérdidas de Cordura y restringe tal proeza de invulnerabilidad mental al uso del talento Tenaz.
- Si la posibilidad de eludir una muerte segura de forma extravagante no es de tu gusto o del de tu grupo, obvia la regla **Evitar una muerte segura**.

El Guardián puede decidir no hacer tiradas de recuperación de Suerte y en su lugar conceder 10, 20 o 30 puntos de Suerte automáticamente al comienzo de cada sesión de juego. También puede recompensar con Suerte (10 o 20 puntos) a los héroes que logren un objetivo o victoria específicos durante el juego.

Opcional: La Suerte de los PNJ

Las reglas estándar de *Pulp Cthulhu* establecen que la Suerte de un PNJ importante es igual a su POD. Una forma de jugar con el uso de los gastos de Suerte por parte de los héroes es utilizarlos como base de la reserva de Suerte de los PNJ. De esta manera, los puntos de Suerte de cada PNJ importante vienen determinados por la cantidad de Suerte que han gastado los héroes durante el escenario. Cada punto de Suerte gastado por un héroe se agrega a la reserva de suerte de los PNJ importantes (que empieza a cero al inicio del escenario/campaña).

Este sistema alternativo proporciona un equilibrio a los gastos de los jugadores: ¡lo que siembren será cosechado por sus enemigos! En cualquier caso, es un esfuerzo adicional para el Guardián.

> ***Ejemplo:*** *El villano Garra Pálida, maestro de las mil muertes, comienza el juego con cero puntos de Suerte. En el transcurso de las dos primeras sesiones de juego del escenario, los héroes gastan colectivamente un total de 50 puntos de Suerte. Cuando los héroes se encuentran por primera vez con Garra Pálida durante la tercera sesión de juego, su oponente tiene acumulado un total de 50 puntos de Suerte. Durante el encuentro, Garra Pálida gasta 30 puntos de Suerte mientras lucha contra los héroes y cuando escapa le quedan otros 20 puntos. En la cuarta y quinta sesiones de juego, los héroes gastan otros 60 puntos de Suerte, dándole a Garra Pálida un total de 80 puntos de Suerte para su encuentro de venganza con los héroes en la sexta sesión, el culmen del escenario.*

Reglas opcionales recomendadas de La llamada de Cthulhu

Las siguientes reglas provienen de la sección de reglas opcionales del **Capítulo 6: Combate** del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* y añaden mayor nivel de detalle al combate:

- Tirar iniciativa, página 127.
- Movimiento durante el combate, página 131.

Opcional: Esquivar

Si un personaje reacciona a un ataque esquivándolo, el resultado de la tirada de dados tendrá un impacto en la siguiente acción que realice en el asalto; puede que la pifie al esquivar, quedándose en clara desventaja, etc.

- **Pifia, mala situación:** Añade un dado de penalización a la siguiente acción del personaje.
- **Crítico, posición privilegiada:** Añade un dado de bonificación a la siguiente acción del personaje.

Implementar estas consecuencias opcionales a la hora de esquivar implica que todo el mundo tiene que estar algo más pendiente en combate. Si te gusta un nivel tan profundo de complejidad en tus partidas, pruébalo.

Opcional: Empuñar dos armas

Cualquier personaje puede empuñar dos armas para atacar en un mismo asalto, ya sean dos pistolas o dos armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano. Los ataques se realizan de acuerdo con las reglas normales, con dos excepciones.

En primer lugar, se añade un dado de penalización a todos los ataques, incluido el primero.

- En el caso de empuñar dos armas cuerpo a cuerpo se añade un dado de penalización tanto a los ataques realizados con la mano izquierda como a los realizados con la mano derecha.
- En el caso de las armas de fuego la regla de **Varios disparos** (ver la página 117 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*) se aplica a todos los disparos, independientemente de con qué mano se efectúen, es decir, que cada bala disparada, ya sea en un solo disparo de cada arma o en varios disparos por arma, añade un dado de penalización a la tirada de ataque.

Por lo tanto, un personaje que ataca con un cuchillo en cada mano o dispara balas con dos pistolas, añade un dado de penalización a cada ataque. Se pueden aplicar modificadores por otros factores, además de establecer el nivel de dificultad por el alcance para las armas de fuego.

En segundo lugar, la probabilidad de obtener una pifia aumenta:

- Si la tirada de dados necesaria para tener éxito es de 50 o más y se obtiene un 96–100 en la tirada (en lugar del 100 habitual), habrá sucedido una pifia.
- Si la tirada de dados necesaria para tener éxito es de menos de 50 y se obtiene un 90-100 en la tirada (en lugar del 96–100 habitual), habrá sucedido una pifia.

> **Nota:** *El funcionamiento defectuoso de un arma de fuego solo se produce si el resultado del dado está dentro del intervalo de funcionamiento defectuoso del arma en particular.*

Los ataques empuñando dos armas aumentan las probabilidades de que se produzca una pifia. El Guardián decide siempre cuál es el resultado de que se produzca una pifia. Entre otras sugerencias se incluyen:

- **Daño a sí mismo:** El atacante se pega un tiro en el pie por accidente o se golpea en la cara con el mango de su arma.
- **Daño a un aliado:** El atacante asesta el golpe a un amigo por accidente o la bala rebota y alcanza a un amigo.
- **Pérdida de equilibrio:** El atacante pierde el equilibro y cae al suelo o choca contra un amigo provocando su caída.
- **Pérdida del arma:** Una de las armas del atacante se desliza de su mano y quizás salga volando hasta cierta distancia.
- **Enganchado:** Las armas del atacante se quedan enganchadas por alguna razón en su propia ropa o en algún elemento del entorno (como ramas de árboles o cortinas).

Manejar dos armas a la vez no influye en la capacidad de un personaje para contraatacar (utilizando un arma de su elección) cuando sea blanco de un ataque.

Los ataques sin armas, como los puños, cuentan como armas cuerpo a cuerpo en lo que se refiere a las reglas de empuñar dos armas. Un personaje puede atacar con una espada en la mano izquierda y lanzar un puñetazo con la derecha, añadiendo un dado de penalización en ambos ataques por empuñar dos armas. Ten en cuenta que empuñar dos armas complica las recargas de forma considerable. Las armas cortas son susceptibles de usarse a dos manos en *Pulp Cthulhu*. El Guardián tendrá que decidir el nivel de *pulp* que quiere para su juego; por ejemplo, ¿dejarías que un personaje empuñara dos escopetas o solo utilizarías la regla con pistolas?

> ***Ejemplo:*** *Alice y Wendy se ven acorraladas por los hediondos sectarios del Colmillo Azul. Alice empuña dos pistolas con una habilidad de Arma corta de 45%, mientras que Wendy empuña dos cuchillos con una habilidad de Pelea de 40%.*
>
> *Alice dispara una bala con cada pistola en el primer asalto de combate. Se añade un dado de penalización a cada una de las tiradas y el primer disparo impacta, pero el segundo falla. A continuación, Wendy realiza sus ataques; de nuevo se añade un dado de penalización a ambos porque empuña dos cuchillos. Wendy resuelve con éxito su primer ataque, hiriendo gravemente a uno de los sectarios; sin embargo, como empuña dos armas y su habilidad de Pelea es de menos de 50, tiene más probabilidades de que ocurra una pifia; el resultado de su segunda tirada es 91, una pifia. El Guardián explica que Wendy pierde el equilibrio y sin querer, ¡le hace daño con un cuchillo a Alice! Afortunadamente para esta, Wendy solo saca un 1 en la tirada de daño.*

Continúa: *Para desesperación de Wendy y Alice, aparecen cada vez más sectarios con la intención de agotar a la pareja de valientes. Alice declara que este asalto disparará varias balas con cada una de sus armas, con la esperanza de abatir a tantos sectarios como sea posible. Puede disparar hasta tres balas por asalto con sus pistolas; por lo tanto, realizará seis tiradas de ataque en total y añade a cada una un dado de penalización. Como no están exactamente a bocajarro, el Guardián determina que la dificultad es Normal por el alcance. Disparando a discreción logra dos impactos normales, falla tres veces y el último resultado es un 100. ¡Una de las armas de Alice funciona defectuosamente y se encasquilla!*

Opcional: Beneficios de un éxito crítico

Si el Guardián quiere recompensar un éxito crítico natural en una tirada (01) durante el combate, que en general ya suele significar la victoria del héroe, puede otorgar o dejar que el jugador elija un efecto beneficioso adicional. Estas son algunas ideas:

- El impacto deja inconsciente de inmediato a su oponente.
- El impacto atraviesa toda armadura y encuentra un punto especialmente débil.
- El impacto inflige el doble del daño máximo.
- La tirada prepara la siguiente acción del héroe, otorgándole un dado de bonificación a la siguiente tirada.
- El golpe deja a su oponente tambaleándose, lo tira al suelo, le hace caer desde una superficie inclinada, etc., causando un daño adicional y/o haciendo que pierda su siguiente acción.

Ten siempre en mente estas ideas a la hora de luchar contra oponentes humanos o humanoides.

Opcional: Fase de desarrollo del héroe. Locura indefinida

De acuerdo con las reglas estándar, un héroe debe pasar un tiempo con una de las anotaciones de su trasfondo como una forma de curarse de la locura indefinida. Aunque el héroe recibe un dado de bonificación a la tirada de Cordura para determinar si se cura de la locura indefinida, el hecho de que su Cordura actual puede ser muy baja significa que las probabilidades de tener éxito en la tirada pueden ser bastante escasas. En los juegos con un nivel *pulp* elevado, el Guardián puede servirse de alguna de las opciones siguientes:

- Si el jugador está interpretando de forma convincente el intento de conectar con el elemento clave del trasfondo (el jugador está haciendo el esfuerzo y se imbuye del espíritu de la escena), añade un segundo dado de bonificación a la tirada de Cordura para determinar si ha tenido éxito.
- Por otra parte, el Guardián puede eliminar a su discreción la locura indefinida de los héroes durante la fase de desarrollo del héroe sin necesidad de una tirada de Cordura. El tiempo y la convalecencia entre aventuras son suficientes para que disminuya cualquier efecto adverso duradero (como la locura indefinida), lo que permite al héroe embarcarse en su siguiente empresa en plenas facultades mentales.

Opcional: Fase de desarrollo del héroe. Obtener puntos de habilidad de Mitos de Cthulhu

El Guardián puede conceder una pequeña cantidad de puntos de Mitos de Cthulhu a un héroe que pase un tiempo con una de las anotaciones de su trasfondo con la intención de resolver el rompecabezas de información sobre los Mitos recabado recientemente. El héroe debe tener al menos un 6% en la habilidad Mitos de Cthulhu y además haber experimentado un encuentro en el pasado reciente con las realidades de los Mitos, lo que le permite reflexionar sobre la experiencia y sus conocimientos. El Guardián y el jugador deberían interpretar la escena centrada en la anotación de trasfondo del héroe, de forma similar a lo que ocurre con la autoayuda.

A continuación se hace una tirada de Mitos de Cthulhu: si el héroe tiene éxito, añade 1D4 a Mitos de Cthulhu (es capaz de deducir las conexiones de su experiencia y conocimientos) pero también pierde 1D4 Puntos de Cordura por la naturaleza de la realidad que acaba de comprender; si la tirada fracasa, el héroe añade 1 punto a Mitos de Cthulhu (el progreso es más lento ante la incapacidad de lograr relacionar la información dispar) y pierde 1 Punto de Cordura; si el resultado de la tirada es una pifia, el Guardián puede declarar que la anotación de trasfondo ha perdido su efecto, es inalcanzable o se ha corrompido de alguna forma, tal vez debido a un comportamiento maníaco obsesivo o un ataque repentino de locura, con la consiguiente pérdida automática de 1D4 Puntos de Cordura.

Opcional: Alcohol

Los personajes empapados en ginebra o consumidores compulsivos de cerveza son retratados a menudo en la ficción *pulp*. El alcohol es un elemento más bien ausente durante la década de 1920 y regresa con fuerza renovada en la década de 1930. El consumo de alcohol no necesita ser contemplado por regla general; sin embargo, habrá momentos en los que el Guardián considere que las habilidades de un personaje se ven afectadas por una gran ingesta de licor o alcohol.

~ Tabla 9: Alcohol ~

Nivel de Consumo	Ejemplo	Duración	Efecto	Segundo efecto opcional
Bajo	1-4 tragos	1 hora	Ningún menoscabo	Ninguno
Medio	5-8 tragos	3 horas	Haz una tirada de CON. Si fracasas, las dificultades de todas las tiradas de habilidades y características aumentan en un nivel.	Temporalmente inmune a las pérdidas de Cordura de hasta 2 puntos.
Alto	9-14 tragos	4 horas	Haz una tirada de CON. Si fracasas, las dificultades de todas las tiradas de habilidades y características aumentan en un nivel.	Temporalmente inmune a las pérdidas de Cordura de hasta 4 puntos.
Excesivo	15+ tragos	6+ horas	Haz una tirada de CON. Si fracasas, las dificultades de todas las tiradas de habilidades y características aumentan en un nivel. Además, todas las tiradas realizadas en este período añaden un dado de penalización.	Temporalmente inmune a las pérdidas de Cordura de hasta 6 puntos.

NOTAS

Ejemplo: Cantidad de tragos de licor fuerte. Cada trago equivale a un chupito y más o menos a 1 pinta (½ l) de cerveza.

Duración: Se pueden aplicar los efectos y los segundos efectos opcionales dentro de este período.

Efecto: El efecto negativo estándar aplicado al personaje.

Segundo efecto opcional: Se aplica la inmunidad de Cordura a discreción del Guardián.

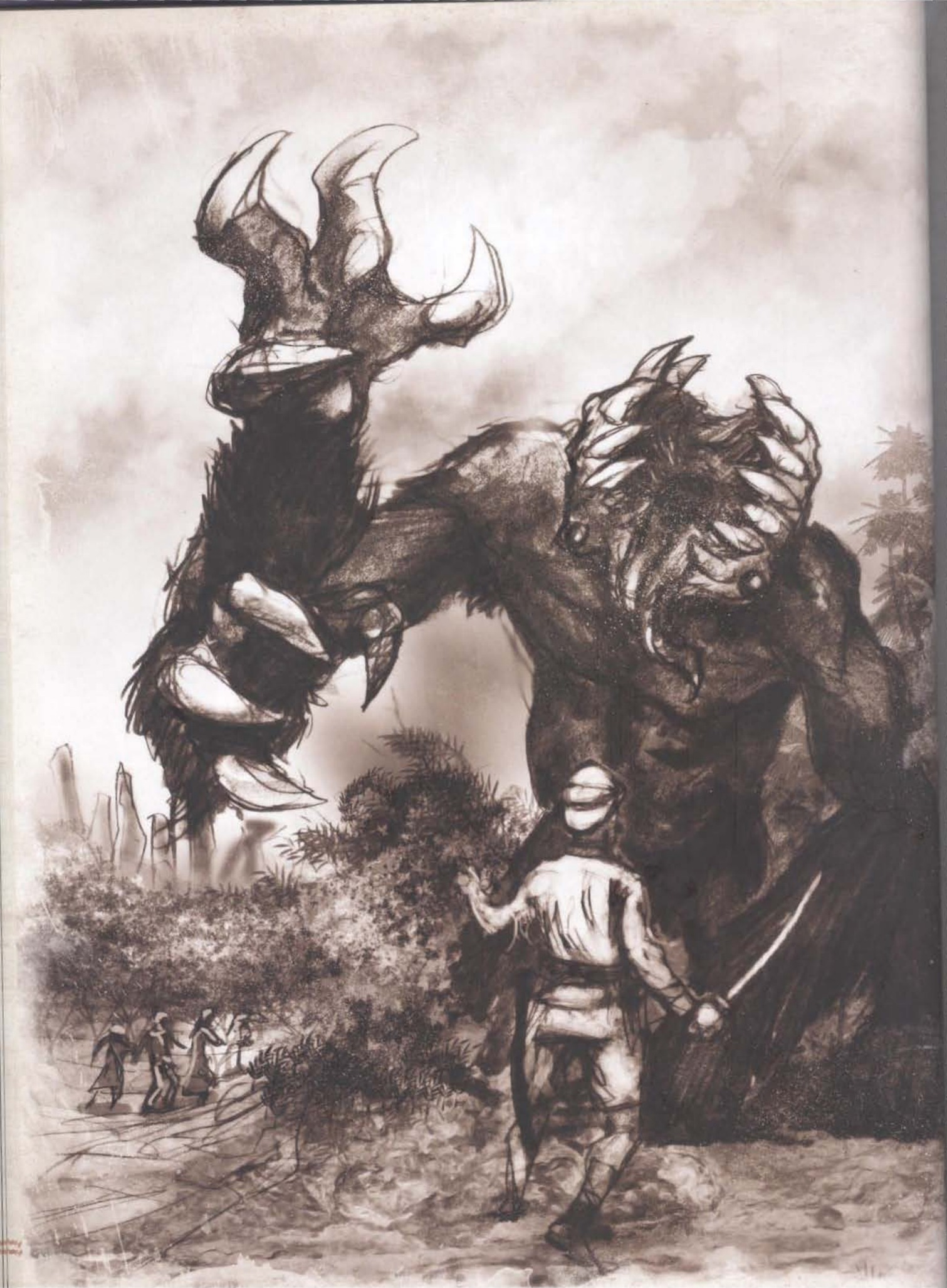
El alcohol funciona normalmente dificultando las capacidades de pensamiento razonado y coordinación física de una persona; sin embargo, puede desinhibir y envalentonar a un personaje. Una opción es que el héroe se vuelva inmune a las pérdidas menores de Cordura mientras está ebrio, ya que en el estado inducido por el alcohol las cosas no parecen tan malas y se siente capaz de enfrentarse a cualquier cosa que le envíe el cosmos.

Un consumo mayor o excesivo de alcohol puede volver a un héroe temporalmente inmune a las pérdidas de Cordura en un grado limitado. La tirada de Cordura se realiza normalmente y el resultado se ignora si está por debajo de una cierta cantidad (ver la **Tabla 9: Alcohol**); si el resultado es una pérdida de Cordura superior a la inmunidad, el Guardián anota el resultado, pero no aplica la pérdida de Cordura hasta que desaparecen los efectos del alcohol. Cuando el sistema del héroe haya filtrado todo el alcohol, pídele que haga una tirada de INT: si tiene éxito, recuerda todo con impactante claridad y se aplica el total de la pérdida de Cordura anotada por el Guardián; si la tirada de INT fracasa, el héroe recuerda parcialmente lo sucedido y solo sufre la mitad de la pérdida de Cordura anotada.

El Guardián tiene la libertad de aplicar estas pautas como considere necesario para evitar la posibilidad de que un jugador abuse de las reglas sobre el alcohol.

Ejemplo: *Barfly Dan ha consumido alrededor de media botella de* whisky. *El Guardián determina que es una cantidad equivalente a 10 tragos y consulta la tabla, comunicándole a Dan que sufrirá los efectos nocivos durante 4 horas y será temporalmente inmune a las pérdidas de Cordura por debajo de 5 puntos. Al regresar a su alojamiento frente al mar, Dan ve un profundo y falla la tirada de Cordura. El Guardián hace una tirada para determinar la pérdida de Cordura y saca 6 puntos. Como Dan es inmune en ese momento, el Guardián anota la pérdida.*

A la mañana siguiente, Dan se despierta con una horrible resaca. El Guardián le pide al jugador de Dan que haga una tirada de INT. El resultado es un fracaso: Dan recuerda vagamente haber visto una cosa monstruosa. Aunque no puede recordar todos los detalles, siente un estremecimiento de terror absoluto y sufre la pérdida inmediata de 3 Puntos de Cordura.



CAPÍTULO 5

CORDURA PULP

Cuando una persona comienza a investigar los Mitos de Cthulhu en *La llamada de Cthulhu*, su destino más probable es una espiral descendente que posiblemente termine en la muerte o la locura. *Pulp Cthulhu* usa las mismas reglas básicas de Cordura que *La llamada de Cthulhu*, pero la locura se manifiesta en el juego de forma un poco diferente. Los personajes jugadores de *Pulp Cthulhu* son aventureros de leyenda, héroes muy diferentes a la gente común que vemos retratada en *La llamada de Cthulhu*. Cuando los héroes se vuelven locos, pueden descubrir nuevos y extraños poderes que, si se usan en exceso, pueden conducirlos a una locura más profunda.

Locura permanente

Cuando la Cordura de un héroe quede reducida a cero, se habrá vuelto loco de forma permanente. Considerando las idiosincrasias del género *pulp*, los héroes locos no deberían acabar discretamente encerrados en un manicomio como le ocurriría a un investigador de *La llamada de Cthulhu*. En vez de eso, pueden tener una muerte gloriosa o reaparecer más tarde en la historia como villanos de especial relevancia.

Cuando un héroe se vuelve loco de forma permanente, puede acabar convertido en un PNJ bajo el control del Guardián. Quizás haya una oportunidad de que el héroe regrese al juego más adelante, pero el jugador no debería contar con ello. En algunos casos, si el Guardián cree que es apropiado, un héroe que se ha vuelto loco de forma permanente puede reaparecer para trabajar con los adversarios de los héroes o como un nuevo adversario independiente.

Los efectos de la locura

Los efectos de la locura en *Pulp Cthulhu* son muy parecidos a los de *La llamada de Cthulhu*. Primero tiene lugar un episodio de locura, seguido de un período prolongado de locura latente. A continuación se presenta una versión adaptada y más *pulp* de los ataques de locura. El otro cambio significativo en los efectos de la locura es la adquisición de **Talentos de locura** (ver la página siguiente).

Episodio de locura en tiempo real

Los episodios de locura son un elemento de *La llamada de Cthulhu* que representa breves períodos de pánico extremo, frenesí o comportamiento irracional mostrados por un héroe cuando se vuelve loco de forma temporal o indefinida. Si un héroe pierde más Puntos de Cordura, aunque solo sea uno, antes de curarse de su locura, ya sea temporal o indefinida, sufre otro episodio de locura.

Si el episodio de locura sucede durante una escena en la que hay otros héroes presentes, tendrá una duración de 1D10 asaltos de combate; nótese que esta no es la duración total del estado de locura, que será de 1D10 horas en el caso de la locura temporal, o más en el caso de la locura indefinida.

La opción de representar el episodio de locura a tiempo real (asalto a asalto) se podrá utilizar incluso aunque el héroe esté solo, o si el Guardián cree que es apropiado.

Para determinar la naturaleza de un episodio de locura, elige una opción apropiada o tira 1D10 en la **Tabla 10: Episodios de locura en tiempo real**.

Episodios de locura resumidos

Si el episodio de locura sucede lejos de la presencia de otros héroes, o si todos los héroes presentes sufren un episodio de locura de forma simultánea, el Guardián puede hacer avanzar la acción y describir el resultado. El Guardián describe las locuras que ha hecho el héroe o simplemente dónde se encuentra cuando concluye el episodio de locura. De esta forma, el personaje podría haber estado sumido en la locura y no bajo el control del jugador por unos minutos o unas horas (normalmente 1D10 horas, o lo que el Guardián considere adecuado). Nótese que estos minutos u horas no se juegan; el Guardián solo hace un resumen de los mismos. El Guardián podría limitarse a describir el extraño lugar en el que el héroe recupera la razón sin recuerdos de dónde ha estado ni de lo que ha hecho.

Muchos de los resultados requieren que el héroe abandone el lugar en el que se desencadenó la locura. Si esto no fuera posible, el Guardián deberá adaptar el resultado de forma adecuada. Si existe la posibilidad de que otro personaje escuche o vea marcharse al héroe enloquecido, se le deberá dar la oportunidad de intervenir. Si otro personaje se enfrenta al héroe enloquecido antes de que concluya su episodio de locura, el Guardián deberá devolver el control del héroe en ese momento y permitir que los jugadores representen la escena. Esto puede implicar que se abrevie el resultado obtenido.

Para determinar la naturaleza de un episodio de locura, elige una opción apropiada o tira 1D10 en la **Tabla 11: Episodios de locura resumidos**.

Talentos de locura

El Guardián puede determinar que cuando un héroe se ve empujado al borde de la locura (es decir, sufre locura temporal o indefinida), comienza a descubrir cualidades ocultas que hasta entonces no habían surgido. Una vez activado un talento de locura, se añade a la hoja del héroe, que podrá utilizarlo en lo sucesivo (ya esté cuerdo o loco) de la misma manera que los talentos adquiridos durante el proceso de su creación.

Seleccionar talentos de locura

Cada talento de locura se debe elegir como una respuesta específica a la situación en la que se encuentra el héroe. La locura en *La llamada de Cthulhu* y *Pulp Cthulhu* es provocada siempre por algún evento concreto y traumático. Piensa cuál es el motivo que ha causado el episodio de locura y lo que acaba de ocurrir en el juego. Intenta elegir un talento de locura que sea de ayuda para el héroe en su dilema en la **Tabla 12: Talentos de locura** o tira 1D20.

Usar habilidades incrementadas por locura

Cuando el jugador usa una habilidad incrementada, hace una tirada de habilidad normal. La diferencia reside en los objetivos que se pueden lograr con la habilidad. Como siempre, el Guardián establecerá los límites de las posibilidades. En *La llamada de Cthulhu*, los investigadores son hombres y mujeres normales, y los objetivos que se marcan están limitados por lo que se puede esperar que logre una persona real. En *Pulp Cthulhu*, estos límites pueden aumentar un poco. La diferencia entre usar una habilidad incrementada y una habilidad normal consiste en que los objetivos de las habilidades aumentadas pueden ser de naturaleza sobrenatural.

Cuando el jugador utiliza una habilidad incrementada, fija un objetivo con el Guardián. El Guardián permitirá que los objetivos relacionados con el uso de habilidades incrementadas se adentren en el reino de lo sobrenatural en la medida que lo considere adecuado al estilo de juego deseado. Los siguientes ejemplos muestran lo que se puede conseguir razonablemente para una serie de habilidades. El jugador hace una tirada percentil de dados y la compara con su habilidad incrementada y con su habilidad de Mitos de Cthulhu, de forma similar a una tirada de habilidades combinadas:

- **Si el resultado es igual o menor a la quinta parte de la habilidad incrementada (un éxito Extremo):** El objetivo se ha logrado parcialmente.
- **Si el resultado es igual o menor a su habilidad de Mitos de Cthulhu:** El objetivo se ha logrado parcialmente.
- **Si el resultado es igual o menor a una quinta parte de su habilidad incrementada (un éxito Extremo) e igual o menor a su habilidad de Mitos de Cthulhu:** El objetivo se ha cumplido totalmente.

Si el objetivo solo se logra parcialmente, el Guardián determina lo que sucede: el resultado no dura mucho o tiene algún problema significativo.

Estos son algunos ejemplos de éxitos parciales:

El objetivo era traer al héroe de entre los muertos: ¡El investigador que vuelve no es el mismo! ¡Se levanta como un personaje no jugador malvado o vuelve a jugar sin un brazo, con desvaríos permanentes o con una cara horrible!

El objetivo era crear un coche volador: Cualquier fracaso en las tiradas de Conducir automóvil detiene el motor, con el resultado de que el aparato se precipita en picado hacia el suelo, o el motor es en parte orgánico y requiere sangre humana en lugar de combustible.

El objetivo era crear un collar que permitiese a los humanos comunicarse con los perros: El perro que lleva el collar es capaz de controlar las mentes de los humanos cercanos (si gana una tirada enfrentada de POD) o el collar funciona bien unos minutos y luego el perro comienza a escuchar y seguir las instrucciones de alguna fuerza sobrenatural malévola.

Ejemplo de incremento: *En el relato* Herbert West: Reanimador *de H. P. Lovecraft, Herbert es un médico que devuelve la vida a cadáveres. En términos del juego, su habilidad de Medicina se incrementa con la habilidad de Mitos de Cthulhu, permitiéndole lograr efectos sobrenaturales.*

Un investigador con la profesión de médico en La llamada de Cthulhu *tiene la habilidad de Medicina. El médico puede usar esta habilidad para salvar a una persona moribunda o curarle 1D3 Puntos de Vida. En* Pulp Cthulhu, *la misma habilidad es más potente y permite recuperar 1D4 Puntos de Vida, pero normalmente no se puede usar para devolver la vida a un cadáver. Sin embargo, si se incrementa la habilidad, devolver la vida a un cadáver podría ser el objetivo marcado.*

Camino a la locura

Cada vez que un jugador incrementa una habilidad, su héroe profundiza más en el lado oscuro de su mente, haciendo conexiones que solo una persona demente podría concebir. Si el personaje está loco, es tan sencillo que no es necesario hacer tiradas de Cordura. Pero si un héroe cuerdo intenta incrementar una habilidad, el acceso de su mente a siniestros patrones de pensamiento conlleva una pérdida automática de 1 Punto de Cordura, independientemente de si tiene éxito o no.

La consecuencia de forzar una habilidad incrementada y fracasar será muy severa y conllevará una pérdida de al menos 1D6 Puntos de Cordura.

Ejemplo de talento de locura: *Martha «Dos Cañones» Gordon sufre locura temporal y adquiere un talento de locura. Elige la habilidad de Armas de fuego incrementada por locura. En su locura, logra usar geometría no euclidiana para hacer que los cañones de su escopeta disparen simultáneamente en direcciones diferentes, lo que le permite apuntar a dos oponentes en lugar de uno cuando descarga ambos a la vez. Usar su habilidad incrementada mientras sufre de locura no implica un coste en Cordura.*

Martha recupera su cordura un poco más tarde. Decide usar su habilidad incrementada por locura en un enfrentamiento con dos sectarios que la atacan. Como en ese momento está cuerda, sacrifica 1 punto de Cordura para usar un talento de locura.

Sugerencias para habilidades incrementadas

Las posibles aplicaciones de las habilidades incrementadas son muchas y variadas. Aquí figuran solo unos ejemplos para mostrar el alcance de sus posibilidades. El jugador debería discutir con el Guardián para encontrar un incremento adecuado. La clave de todos ellos no se reduce a que son impresionantes, sino que hay algún aspecto sobrenatural o de los Mitos en ellos.

Armas de fuego: El héroe consigue la habilidad o arma que le permite disparar rodeando esquinas o atravesando paredes como si no existieran.

Arte y Artesanía: El artista tiene la capacidad de crear obras de arte que producen un profundo efecto en el espectador. Este efecto podría causar pérdidas de Cordura o inspirar emociones fuertes. La obra de arte puede poseer efectos mágicos; por ejemplo, una pintura podría funcionar como puerta de entrada a otra ubicación.

Astronomía: El héroe puede predecir eventos leyendo las estrellas. Puede hacer una tirada de Astronomía incrementada con solo mirar las estrellas durante diez minutos. Si tiene éxito, puede preguntar al Guardián sobre la ubicación actual o acciones de otro personaje (de forma similar a la astrología).

Ciencia, Electricidad, Mecánica: El héroe adquiere la capacidad de crear artilugios propios de la ciencia insólita; ver **Ciencia insólita**, página 90, Capítulo 6.

Disfrazarse: El héroe puede usar su habilidad de Disfrazarse de tal manera que logra introducirse discretamente en la vida de un personaje no jugador. El objetivo cree que el personaje es un amigo o pariente que siempre ha formado parte de su vida.

Medicina: El héroe adquiere la capacidad de reanimar a los muertos o tal vez devolverles la vida.

Nadar: El héroe adquiere la capacidad de respirar bajo el agua, hecho que podría conducir a circunstancias muy desafortunadas; por ejemplo, un éxito parcial puede significar que el talento funciona despertando la ascendencia latente del personaje como profundo.

Orientarse: El héroe adquiere la inquietante habilidad de encontrar lugares extraños y olvidados, como los portales de los Mitos.

Pelea: La sombra del héroe puede luchar junto a él o ella con el mismo nivel de habilidad.

Psicología: El héroe adquiere la habilidad de leer los pensamientos de una persona o algo similar a habilidades psíquicas; ver **Habilidades psíquicas**, página 88, Capítulo 6.

Tasación: Cuando el héroe toca o estudia un objeto, es capaz de adivinar su historial: cuándo y dónde fue creado, quién lo hizo, quién lo ha tenido, para qué fue creado, etc. La información puede llegarle en forma de visiones. Toda la información obtenida debe estar más allá del alcance de cualquier persona normal.

Trepar: El héroe puede trepar como una araña, incluso en superficies lisas.

TABLA X: EPISODIOS DE LOCURA EN TIEMPO REAL

Elige o tira 1D10.

Resultado	Episodios de locura en tiempo real
1	**Amnesia:** El héroe deja de pensar en sí mismo como tal, perdiendo la capacidad de usar sus talentos *pulp* durante 1D10 asaltos.
2	**Plan descabellado:** El héroe sigue un plan irracional o mal concebido durante 1D10 asaltos. El plan debe ser beneficioso para el enemigo o aumentar el peligro para el personaje o sus aliados.
3	**Ira:** El héroe empieza a verlo todo rojo y explota en una oleada de violencia y destrucción incontroladas dirigida hacia todo lo que le rodea, ya sean aliados o enemigos, durante 1D10 asaltos.
4	**Complacencia:** El héroe no puede resistirse a presumir, regodearse o declamar sus planes en voz alta durante 1D10 asaltos: «Dejadme que os diga algo antes de que mis amigos y yo acabemos con todos los gules de esta guarida...».
5	**Relajación:** El héroe está convencido de que la amenaza es insignificante y se sienta para relajarse durante 1D10 asaltos. Puede tomarse un minuto para encender un cigarro reconfortante o hacer un brindis con una petaca.
6	**Huida presa del pánico:** El héroe no puede evitar alejarse todo lo posible por cualquier medio disponible, aunque para ello sea necesario coger el único vehículo presente y dejar abandonado a todo el mundo. Huirá durante 1D10 asaltos.
7	**Fanfarronería:** El héroe busca desesperadamente llamar la atención durante 1D10 asaltos, posiblemente realizando actos temerarios.
8	***Alter ego*:** La personalidad del héroe sufre una transformación completa y es reemplazada durante 1D10 asaltos por otra totalmente diferente. La personalidad del *alter ego* es diametralmente opuesta a la del personaje. Donde uno es amable, el otro es desalmado. El Guardián pude aprovechar la oportunidad para prefigurar el monstruo en el que se convertirá el héroe si alguna vez desciende a la locura permanente.
9	**Fobia:** El investigador adquiere una nueva fobia. Tira 1D100 en la **Tabla IX: Ejemplos de fobias** (**Capítulo 9: Cordura** en la página 164 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*), o el Guardián puede elegir una. Incluso aunque el origen de la fobia no se encuentre presente, el héroe imaginará que sí lo está durante los próximos 1D10 asaltos.
10	**Manía:** El héroe adquiere una nueva manía. Tira 1D100 en la **Tabla X: Ejemplos de manías** (**Capítulo 9: Cordura** en la página 166 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*), o el Guardián puede elegir una. El personaje intenta satisfacer su nueva manía durante los próximos 1D10 asaltos.

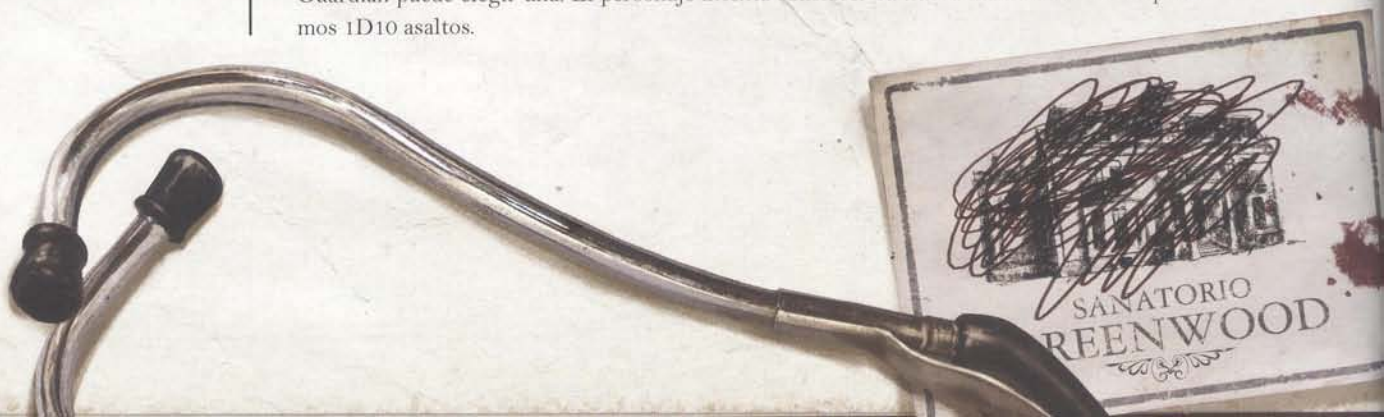


TABLA XI: EPISODIOS DE LOCURA RESUMIDOS

Elige o tira 1D10.

Resultado	Episodios de locura en tiempo real
1	**Amnesia:** El héroe recupera el sentido en un lugar extraño sin recordar quién es y sin sus talentos *pulp*. Sus recuerdos regresarán lentamente con el tiempo. Sus talentos *pulp* solo regresan en un momento de crisis. Se produce una crisis cuando la vida de alguien corre peligro; en tal caso, el personaje debe hacer una tirada de Suerte. Si tiene éxito, sus talentos regresan. Si no, puede intentarlo de nuevo en 1D10 asaltos.
2	**Atraco:** El héroe recupera el sentido 1D10 horas más tarde, víctima de un robo. No habrá sufrido daño. Si llevaba consigo una posesión preciada (ver su trasfondo), haz una tirada de Suerte para comprobar si se la han robado. Cualquier otro objeto de valor habrá desaparecido automáticamente.
3	**Paliza:** El héroe recupera el sentido 1D10 horas más tarde con el cuerpo maltrecho y magullado. Sus Puntos de Vida habrán quedado reducidos a la mitad de los que tuviera antes de enloquecer. No le habrán robado. El Guardián decide la forma en que ha sufrido sus heridas.
4	**Violencia:** El héroe estalla en una oleada de violencia y destrucción. Cuando recupera el sentido, puede que no recuerde sus actos o que no sean evidentes. El Guardián debe determinar qué o quién ha sido víctima de los actos violentos del personaje, y si le ha matado o solo le ha herido.
5	**Ideología/Creencias:** Revisa las anotaciones sobre Ideología y Creencias en el trasfondo del personaje. El héroe manifiesta una de ellas de forma extrema, demente y ostensible. Un resultado típico es el desarrollo de alguna forma de megalomanía a través de la cual sus talentos y creencias empiezan a corromper su humanidad y el sentido del bien y el mal.
6	**Allegados:** Consulta las anotaciones sobre Allegados en el trasfondo del héroe y los motivos por los que esa relación es tan importante. Durante este periodo de tiempo (1D10 horas o más) el personaje ha hecho todo cuanto estaba en su mano para acercarse a esa persona y actuar en base a esa relación.
7	**Ingresado:** El héroe recupera el sentido en un pabellón psiquiátrico o en una celda policial. Puede que vaya recordando lentamente los sucesos que le llevaron hasta ahí.
8	**Huir presa del pánico:** Cuando el héroe recupera el sentido se encuentra muy lejos, reubicado en algún lugar apropiado e interesante, tal vez en el edificio Empire State, en la Casa Blanca o dentro de un cuartel general del ejército. Desconocerá cómo ha llegado hasta allí.
9	**Fobia:** El héroe adquiere una nueva fobia. Tira 1D100 en la **Tabla IX: Ejemplos de fobias** (**Capítulo 9: Cordura** en la página 164 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*), o el Guardián puede elegir una. El personaje recupera el sentido 1D10 horas después, tras haber tomado todas las precauciones posibles para evitar su nueva fobia.
10	**Manía:** El héroe adquiere una nueva manía. Tira 1D100 en la **Tabla X: Ejemplos de manías** (**Capítulo 9: Cordura** en la página 166 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*), o el Guardián puede elegir una. El personaje recupera el sentido 1D10 horas más tarde. Durante este episodio de locura, el héroe se habrá dedicado a satisfacer su nueva manía. Del Guardián y del jugador depende si esto resulta evidente para otras personas.



TALENTOS PULP



TABLA 12: TALENTOS DE LOCURA

Elige o tira 1D10

Resultado	Talento de locura
1	**Fuerza demencial:** «¡Saco fuerzas inconmensurables de mi interior!». Añade un dado de bonificación a una tirada de FUE. Si la tirada fracasa, algo sale mal. El Guardián elige: el héroe está herido (pierde 1D3 + su propia bonificación al daño en Puntos de Vida por roturas musculares y cosas por el estilo) o aquello sobre lo que estaba trabajando el héroe se rompe.
2	**Destreza demencial:** «¡Mis manos se mueven más rápido de lo que el ojo puede ver!». Añade un dado de bonificación a una tirada de DES. Si la tirada fracasa, algo sale mal. El Guardián elige: el héroe está herido (pierde 1D4 Puntos de Vida) o aquello sobre lo que estaba trabajando el héroe se rompe.
3	**Poder demencial:** «¡Puedo sentir el poder que fluye a través de mí!». Añade un dado de bonificación a una tirada de POD. Si la tirada fracasa, algo sale mal. El Guardián elige: el héroe se desmaya o el efecto que estaba intentando lograr es más peligroso de lo previsto.
4	**Constitución demencial:** «¡Aprieto los dientes y no siento dolor!». Cuando el héroe sufre alguna cantidad de daño, puede hacer una tirada de CON. Si tiene éxito, soporta el dolor y reduce el daño a la mitad. Si la tirada fracasa, sufre todo el daño y cae al suelo incapacitado durante 1D3 asaltos.
5	**Apariencia demencial:** «¡Mira qué bien estoy, nena!». El héroe parece cambiado, quizás solamente por su expresión facial y su postura, o puede que se tome su tiempo para cambiar su ropa y su pelo a algo radicalmente diferente (la ropa no cambia mágicamente, es necesario cambiarla). Añade un dado de bonificación a una tirada de APA o a una tirada que pueda ser afectada por la apariencia, como Encanto o Charlatanería. El efecto es de corta duración, pero se puede aplicar a todas las interacciones realizadas en un período de tiempo, como una escena o una reunión. Si la tirada que añade el dado de bonificación por apariencia «mejorada» fracasa, el héroe sufre alguna desgracia o consecuencia social.
6	**Recuerdo demencial:** «¡Lo recuerdo todo a la perfección!». Todos los recuerdos y hechos que el héroe haya escuchado alguna vez están a su alcance. Las caras, las cifras y los detalles llenan su mente con una avalancha de información. Añade un dado de bonificación a una tirada de EDU, Conocimientos u otra habilidad cuando trate de recordar una información que pueda haber escuchado o visto. ¡Si falla la tirada, la avalancha de información es demasiado! Pierde 1 punto de Cordura y sufre un episodio de locura. Si el héroe no sufre de locura en ese momento, sufrirá locura temporal.



TABLA 12: TALENTOS DE LOCURA

Elige o tira 1D10

Resultado	Talento de locura
7	**Rapidez demencial:** «¡Mírame, soy más rápido que una bala!». Cuando el héroe empieza una persecución, añade un dado de bonificación a su tirada de CON para determinar su velocidad. Si la tirada tiene éxito, su velocidad aumenta en 1. Si la tirada es un éxito Extremo, su velocidad aumenta en 2. Si la tirada fracasa, comete algún error y pierde al menos 1D3 asaltos de movimiento.
8	**Conductor demencial:** «¡Nada me podrá detener!». El héroe añade un dado de bonificación a todas las tiradas de Conducir durante una persecución. Si alguna de las tiradas fracasa, pierde el control del vehículo por alguna razón determinada por el Guardián.
9	**Lengua demencial:** «No, no he aprendido suajili en mi vida, pero no será tan difícil». El héroe adquiere un conocimiento temporal de todas las lenguas modernas (o de una lengua arcaica o de los Mitos) durante un breve periodo de tiempo. Este efecto dura lo suficiente como para realizar una lectura inicial de un tomo, tener una conversación o escuchar un discurso. La habilidad efectiva en la lengua es de 75%. Si es necesario hacer alguna tirada de habilidad para usar la nueva lengua, un fracaso significa que el héroe se olvida de su lengua materna durante 1D6 días, reemplazándola por la nueva lengua que estaba utilizando en ese momento.
10	**Precisión demencial:** «¡Es imposible que falle!». El héroe añade un dado de bonificación a todas las tiradas de Armas de fuego hasta que vacíe su arma. Puede usar el dado de bonificación hasta que uno de sus disparos no alcance su objetivo o se quede sin balas. El tiro errado impactará algo no deseado: un aliado o algo de gran valor, infligiendo daño como si hubiera sido un éxito Extremo (empalar).
11	**Intimidación demencial:** «¿Gracioso por qué? ¿Qué tengo de gracioso?». El héroe añade un dado de bonificación a las tiradas de Intimidar. Si falla una tirada, pierde el control de sus acciones durante un breve periodo de tiempo. El Guardián elige lo que sucede: es presa de una furia violenta (posiblemente hiriendo a la persona con la que está hablando) o es menospreciado y avergonzado.
12	**Esquiva demencial:** «¡Floto como una mariposa!». El héroe añade un dado de bonificación a las tiradas de Esquivar en la escena de combate actual hasta que falla una de ellas. El fracaso indica que se ha interpuesto en la trayectoria del impacto y sufre el mismo daño que si el ataque hubiera sido un éxito Extremo.
13	**Sentido de la orientación demencial:** «Sígueme, ¡está aquí abajo!». El jugador que interpreta al héroe le dice al Guardián dónde quiere ir o hacia dónde se dirige. El Guardián le indica cómo llegar hasta allí. El personaje hace una tirada de Suerte: si fracasa, cae en una trampa o se mete en un encuentro peligroso de algún tipo.
14	**Comprensión demencial:** «¡Ah, ya lo entiendo!». El jugador que interpreta al héroe puede hacerle una pregunta al Guardián sobre el argumento: «¿Qué está haciendo el enemigo...?». «¿Qué espera lograr el enemigo...?». «¿Cuál es el mejor curso de acción para frustrar los planes del enemigo?». «¿Cuál es la mayor debilidad del enemigo?». La pregunta debe ser suficientemente específica y el Guardián responderá honestamente. Este talento solo se puede usar una vez, luego se pierde.
15	**Visión demencial:** «¿Luz? ¿Quién necesita luz?». El héroe añade un dado de bonificación a una tirada de Descubrir. Puede hacer tiradas en completa oscuridad como si estuviera en penumbra. Si la tirada falla, el Guardián decide el resultado: los ojos le duelen y se vuelven excesivamente sensibles (dejándolo ciego a todos los efectos durante 1D10 asaltos) o sufre delirios durante una hora.
16	**Audición demencial:** «Silencio todo el mundo. ¿Qué es ese tic tac?». El héroe añade un dado de bonificación a una tirada de Escuchar. A pesar del ruido ambiental o de otro tipo, puede captar incluso los sonidos más tenues. Si la tirada fracasa, el Guardián decide qué sucede: un ruido repentino le deja sordo durante 1D10 minutos o sufre alucinaciones auditivas durante una hora.
17	**Sigilo demencial:** «No me has visto, ¿verdad?». El héroe añade un dado de bonificación a una tirada de Sigilo. Se mueve con gracia felina e incluso podría intentar esconderse a plena vista. Si la tirada fracasa, se rompe algo o causa una gran conmoción por accidente.
18	**Brutalidad demencial:** «¡Te voy a cortar en pedacitos!». El héroe tira dos veces el daño cuerpo a cuerpo y se queda con el resultado más alto. ¡Lo malo es que una vez empieza a golpear, ya no puede parar! Debe continuar hasta que inflija un golpe mortal. Las dos únicas cosas que pueden detenerle son una pérdida de conocimiento o que alguien supere una tirada Difícil de Charlatanería, Encanto o Intimidación contra él (solo una persona puede intentar hacer una tirada contra el héroe en cada asalto de combate).
19-20	**Incremento demencial de habilidades:** «Crees que estoy loco, ¿verdad? ¡Pero te aseguro que es posible!». Un héroe puede incrementar una de sus habilidades (a elección del jugador y aceptada por el Guardián) con algún aspecto de los Mitos de Cthulhu como efecto secundario de su locura. De esa forma influye en el alcance de lo que puede lograr con la habilidad. Herbert West y Crawford Tillinghast son buenos candidatos para estudiar el efecto sobre una persona.



CAPÍTULO 6

MAGIA, PODERES PSÍQUICOS Y CIENCIA INSÓLITA PULP

Hechicería ultraterrena, hazañas mentales increíbles e inventos imposibles llenan las páginas de las revistas *pulp*. Estos esfuerzos alocados son siempre peligrosos y propios de lunáticos, personas sedientas de poder e insensatos. Este capítulo echa un vistazo al funcionamiento de la magia y los hechizos en *Pulp Cthulhu*, además de introducir los poderes psíquicos y la ciencia insólita.

Magia pulp

La magia de *Pulp Cthulhu* hunde sus raíces en el concepto de que los Mitos de Cthulhu no pueden ser comprendidos por el común de los mortales. Sin embargo, los necios e imprudentes intentarán una y otra vez utilizar la magia para sus propios fines. La lectura de tomos y la realización de hechizos sigue siendo en esencia lo mismo que en *La llamada de Cthulhu*, aunque con algunos ajustes para adecuar la magia a las partidas *pulp*.

Tomos de los Mitos

Las lecturas iniciales son más rápidas en *Pulp Cthulhu*, de forma que los héroes se hacen más rápidamente con la esencia del contenido de un libro. El Guardián tiene, como siempre, la última palabra sobre los tiempos necesarios; sin embargo, es recomendable que una lectura inicial lleve por regla general una noche de estudio, hasta un máximo aproximado de 6 horas. Así se garantiza el ritmo de juego sin largos periodos de inactividad.

Si el Guardián lo considera necesario, una tirada de lenguas fracasada para leer un tomo le proporciona al personaje alguna información de todas formas, pero sin perder Puntos de Cordura ni aumentar la habilidad de Mitos de Cthulhu. El jugador puede forzar una tirada fracasada con la justificación adecuada, aunque las consecuencias de fracasar también en la tirada forzada serán siempre dramáticas. Estas son algunas posibilidades:

- El tomo se incendia por combustión espontánea o a causa de una fuente de calor externa.
- El lector se queda dormido debido al exceso de trabajo y el cansancio, y sufre una pesadilla aterradora donde sueña con las realidades de los Mitos de Cthulhu y pierde 1D6 Puntos de Cordura.
- El lector tiene alucinaciones en las que ve a sus colegas como monstruos y tiene que hacer las tiradas de Cordura apropiadas hasta que deja de tenerlas o tiene éxito en una tirada de toma de conciencia (ver la página 163 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*).
- Una inteligencia alienígena exterior percibe al lector e inicia un ataque psíquico con la esperanza de poseerlo para realizar alguna acción.

Se puede llevar a cabo un estudio completo de un tomo de los Mitos en la mitad del tiempo establecido en *La llamada de Cthulhu*, aunque el Guardián puede considerar que ciertos textos requieren un período más largo.

Empleo de la magia

La magia es siempre algo inusual en *La llamada de Cthulhu*. Someter y manipular las leyes cósmicas suele traer aparejado que sucedan cosas extrañas. La magia de *Pulp Cthulhu* debería ser vistosa, peligrosa y emocionante. Los héroes pueden llegar a descubrir los secretos de realizar hechizos, pero intentarlo conlleva muchos riesgos y no es adecuado para las personas más impresionables.

Aprender un hechizo

El aprendizaje de hechizos es más rápido en *Pulp Cthulhu*: se acorta el tiempo dedicado a estudiar libros, etc., facilitando que los personajes puedan conocer y usar los hechizos.

~ Tabla 13: Efectos de fallar un hechizo ~

Elige o tira 1D20.

Resultado	Efecto de fallar el hechizo
1	Rayos y truenos sobrecogedores.
2	Ceguera temporal durante 1D6 asaltos (ajustar niveles de dificultad para las tiradas/aplicar dado de penalización).
3	Aparecen vientos fuertes de repente (haz tiradas de Suerte para agarrar cualquier objeto que salga volando, como papeles y libros).
4	Las paredes, el suelo, las ventanas, etc., exudan una baba verde brillante (pérdida de 0/1D3 COR).
5	Alucinación extraña a elección del Guardián (pérdida de COR según corresponda).
6	Explotan pequeños animales en las cercanías (pérdida de 0/1D3 COR).
7	El cabello del hechicero se vuelve blanco.
8	Se oyen gritos incorpóreos (pérdida de 0/1 COR).
9	Los ojos sangran durante 1D4 asaltos (ajustar niveles de dificultad para las tiradas/aplicar dado de penalización).
10	Un espantoso hedor a azufre.
11	Un temblor de tierra, las paredes se resquebrajan.
12	La mano del hechicero se quema y se consume* (haz una tirada de Suerte para determinar cuál), perdiendo 1D2 Puntos de Vida.
13	Cae una lluvia de sangre durante 1D6 asaltos.
14	El hechicero envejece de forma antinatural (+2D10 años, y se aplican los modificadores a las características correspondientes).
15	La piel del hechicero se vuelve permanentemente translúcida (pérdida de 1/1D4 COR por ver al hechicero).
16	El hechicero gana 1D10 POD pero también pierde 1D10 COR.
17	Se convoca a un monstruo de los Mitos de forma accidental.
18	Se activan dos hechizos elegidos al azar por el Guardián, ambos centrados en el hechicero.
19	El hechicero y todo aquel que tiene cerca son transportados a otro lugar (el Guardián decide dónde).
20	Se convoca a una deidad de los Mitos de forma accidental.

** La mano se quema temporalmente a discreción del Guardián (se añade un dado de penalización a todas las tiradas y habilidades de DES que requieran el uso de la mano) o se queda marchita y ennegrecida de forma permanente (reduce la DES y todas las habilidades que requieran el uso de la mano marchita en 20 puntos).*

DE UN LIBRO DE LOS MITOS

El héroe deber haber completado al menos una lectura inicial del libro para elegir el hechizo que quiere aprender. A continuación se pasa 1D6 horas estudiando el hechizo. Todo ese tiempo tiene que estar concentrado en aprender el hechizo, sin poder hacer nada más; si se interrumpe el estudio, el héroe tendrá que dedicar 1D6 horas adicionales para retomarlo y concentrarse.

En la mayoría de los casos, un hechizo se aprende automáticamente. Si el Guardián lo considera necesario, por ejemplo, para hechizos especialmente poderosos, puede pedirle al héroe que intente una tirada Difícil de INT para aprenderlo. Si el héroe falla la tirada, no ha aprendido el hechizo y puede forzar la tirada de INT (justificándolo adecuadamente) o dejar el libro de lado y volver a intentarlo un día después.

Las posibilidades de fallar una tirada forzada para aprender un hechizo incluyen:

- Se realiza el hechizo mientras se está aprendiendo. El héroe debe hacer una tirada Difícil de POD para determinar si el proceso se realiza con éxito. No se puede forzar la tirada, tanto si tiene éxito como si fracasa. Aunque fracase, el hechizo tiene algún efecto: el Guardián debe determinar el resultado en ambos casos, que deberán ser igual de desagradables.
- El hechizo se malogra mientras se está aprendiendo. Tira 1D20 en la **Tabla 13: Efectos de fallar un hechizo** (más arriba) o el Guardián puede inventar un resultado adecuado.

- El aprendiz del hechizo se fusiona con este y sufre sus efectos, ya sea de forma completa o parcial. Es probable que sucedan algunos efectos extraños y notables.
- El héroe cree que ha aprendido el hechizo; sin embargo, cuando lo realiza, el efecto es diferente al esperado, deformado de alguna forma, reducido, incrementado o totalmente diferente.

En cada caso, el héroe en cuestión debería perder una cantidad de Cordura acorde con el hechizo en sí o con su efecto.

DE OTRA PERSONA

La enseñanza individual es más rápida que aprender a través de un libro, y de esa manera se puede aprender un hechizo en 1D4 horas. No se requieren tiradas y el hechizo se aprende automáticamente.

DE UNA ENTIDAD DE LOS MITOS

Cualquier entidad de los Mitos adecuada puede imbuir a voluntad un hechizo en la mente del personaje por medio de la telepatía. El hechizo se aprende al instante, aunque la experiencia es desgarradora, causando una pérdida inmediata de 1D6 Puntos de Cordura.

Ejecutar hechizos

Para ejecutar un hechizo por primera vez, el héroe necesita superar una tirada. Una vez que un hechizo ha sido ejecutado con éxito (aunque se haya forzado la tirada), los empleos posteriores no requieren tiradas. Los personajes no jugadores y monstruos no necesitan hacer tiradas para ejecutar hechizos.

Para ejecutar un hechizo, el héroe intenta una tirada Difícil de POD. Si tiene éxito, consulta el resultado en la descripción del hechizo. Tras fracasar en una tirada para ejecutar un hechizo, el personaje tiene la posibilidad de hacer un segundo intento para llevarlo a cabo (pagando cualquier coste una segunda vez), ya sea de inmediato o en cualquier momento futuro, y, al hacerlo, forzar la tirada.

Si la tirada forzada tiene éxito, el hechizo funciona con normalidad sin ninguna consecuencia negativa. Si la tirada forzada fracasa, el hechicero sufrirá terribles consecuencias. El Guardián determinará si el hechizo funciona según lo previsto, si lo hace de forma extraña o si se disipa. El hechicero debe pagar el coste del hechizo multiplicado por 1D6. Si es necesario gastar más Puntos de Magia de los disponibles, el exceso se deduce de los Puntos de Vida, lo que puede causar la muerte al forzar hechizos poderosos.

Un fracaso al forzar la tirada para ejecutar un hechizo implica que algo raro, horrible y extraño tiene lugar cuando las energías del hechizo se manifiestan de una manera extraña. El Guardián puede añadir al menos uno de los efectos secundarios de la **Tabla 13: Efectos de fallar un hechizo** para conjuros menos poderosos a su elección o tirar 1D20. Todo el que se encuentra a 1D10+5 m, incluido el hechicero, pueden verse afectado y debe realizar tiradas de Cordura según corresponda.

La única alternativa a forzar una tirada fracasada para ejecutar un hechizo es volver a aprender el hechizo desde cero, para lo que se necesita una tirada Difícil de INT tras invertir otras 1D6 horas. Una vez que el hechicero ha vuelto a aprender el hechizo, puede hacer otra tirada para ejecutarlo.

Pulpómetro: Reglas opcionales

Opcional: Ejecución mortal

Puedes aumentar enormemente el miedo a ejecutar hechizos si determinas que cada tirada debe ser forzada y, por lo tanto, el héroe solo tiene una oportunidad para la ejecución. Si la tirada tiene éxito, el hechizo se ejecuta según lo esperado, pero si la tirada fracasa, el resultado es un efecto fallido.

Opcional: Poderes psíquicos

El Guardián es quien decide si se usarán habilidades psíquicas en *Pulp Cthulhu*. En el formato estándar, tanto los héroes como los villanos pueden utilizarlas; sin embargo, el Guardián podría limitar su uso solo para los villanos, si es más adecuado a su estilo y concepto de juego. El arquetipo del místico y las ocupaciones de ocultista y yogi proporcionan la oportunidad de adquirir habilidades psíquicas a discreción del Guardián.

Las habilidades psíquicas pueden mejorar la experiencia de jugar a rol y están enraizadas en el género, pero su uso sin restricciones puede desequilibrar el juego. El número de psíquicos debería depender del estilo de juego; en principio es recomendable que solo un héroe sea un psíquico. Se supone que son individuos excepcionales y así debería ser en el juego.

El empleo de poderes psíquicos cuesta Puntos de Magia, que funcionan de forma similar a los hechizos. Si el héroe no tiene suficientes Puntos de Magia restantes para alimentar la capacidad psíquica (es decir, sus Puntos de Magia se agotan), tendrá que intentar una tirada de CON. Si la tirada tiene éxito, el héroe permanece consciente y cualquier cantidad adicional de Puntos de Magia se extrae directamente de sus Puntos de Vida, usando su fuerza vital para impulsar la habilidad. Si la tirada de CON fracasa, el personaje pierde el conocimiento y la capacidad psíquica no funciona.

Una tirada de habilidad psíquica fracasada significa que no ha sucedido nada, aunque los Puntos de Magia necesarios para emplearla se pierden. A cualquier observador le parece que el personaje vacila un instante; tal vez tenga una mirada extraña durante una fracción de segundo. Una tirada fracasada se puede forzar con la justificación adecuada que permita un segundo intento.

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad con habilidades psíquicas:

- Dificultad Normal: Tiempo de sobra para concentrarse en un entorno tranquilo.
- Dificultad Difícil: En medio de una acción dramática (como un combate).

Ejemplos de consecuencias de fracasar una tirada forzada: El psíquico pierde el conocimiento; pérdida de Cordura; el psíquico malinterpreta por completo la información recibida de tal forma que le conduce a un peligro o desastre; el poder utilizado se libera de manera inesperada y perniciosa; una entidad peligrosa o malévola intenta poseer al psíquico.

Habilidades psíquicas

Adivinación (00%)

El psíquico es capaz de adivinar el futuro de alguna manera: a través de un ritual como las cartas del tarot, la radiestesia, la ouija, piedras rúnicas, etc. Lo normal es partir de una pregunta específica como «¿Hay peligro en la casa de la avenida Ocean?» o «¿Está vivo el doctor Zarkov?». La pregunta debería responderse con un sí o un no, y el Guardián puede añadir cualquier información adicional que crea conveniente.

Una lectura lleva 1D10 asaltos, al psíquico le cuesta 1D6 Puntos de Magia y requiere superar una tirada de Adivinación.

Clarividencia (00%)

La clarividencia, también conocida como segunda vista, permite una percepción superior a la de los sentidos humanos que proporciona al psíquico información sobre un objeto, persona, ubicación o evento físico. El clarividente puede sentir fantasmas y criaturas invisibles de los Mitos, identificar el paradero aproximado de un objeto o persona perdida, detectar si un evento trágico ocurrió en un cierto lugar, etc.

El psíquico se concentra durante 1D6 asaltos en lo que desea saber, gasta 1D6+1 Puntos de Magia en el proceso y hace una tirada de Clarividencia. Si la tirada fracasa, el psíquico no es capaz de discernir nada y puede forzar la tirada (lo que requiere un gasto adicional de 5 Puntos de Magia). Un éxito significa que el psíquico es capaz de percibir alguna información relevante. La naturaleza y los detalles de la información obtenidos quedan a discreción del Guardián. A menudo la información será vaga o incompleta

Si una fuerza externa (otro psíquico, un monstruo, etc.) no desea ser «leído», el nivel de dificultad de la tirada aumenta. Algunos objetos pueden ser de ayuda para la lectura, como una fotografía de una persona desaparecida o un objeto con valor sentimental para el héroe clarividente. En tal caso, el Guardián puede reducir la dificultad de las tiradas de habilidad. Si el psíquico lee y siente una presencia de los Mitos, o logra conectar con la inteligencia alienígena, debe hacer una tirada de Cordura, perdiendo la cantidad habitual para ese monstruo. Otras situaciones pueden requerir tiradas de Cordura a discreción del Guardián.

Médium (00%)

Un médium puede comunicarse con espíritus, y quizás con presencias alienígenas, de forma similar a como funcionan la adivinación y la clarividencia. El médium abre una parte de su mente para permitir que un espíritu incorpóreo se comunique, convirtiéndose en un canal de acceso para la inteligencia exterior. El espíritu se manifiesta a menudo hablando a través de la boca del médium, pero también puede hacerlo con palabras o frases que aparecen en la mente de este.

El médium debe pasar 1D10 asaltos preparándose y luego hacer una tirada de Médium para determinar si se establece un enlace psíquico, que cuesta 1D10 Puntos de Magia tanto si la tirada tiene éxito como si no.

El Guardián será el árbitro de la naturaleza y el contenido de las conversaciones psíquicas. Ten en cuenta que a las fuerzas exteriores no siempre les gusta entrar en contacto y que, en cualquier caso, la conversación será corta, de solo unos minutos en el mejor de los casos. El mundo invisible está repleto de todo tipo de seres incorpóreos y el médium no tiene forma de saber exactamente con qué logrará conectar. Si una presencia malévola domina la situación, el médium puede intentar una tirada de POD para expulsarla. Si la tirada fracasa, la entidad puede llegar a controlar el cuerpo del médium hasta 1D10 asaltos antes de que sea expulsada y este último pierda el conocimiento. Es probable que el suceso requiera una tirada de Cordura.

Psicometría (00%)

El psíquico puede absorber las impresiones y emociones de un objeto físico (no vivo), como un libro, una casa o una pitillera, igual que una esponja absorbe agua. La lectura es capaz de determinar cómo es (o era) el propietario del objeto, su personalidad fundamental y puede que alguna información más.

El psíquico debe tocar el objeto y pasar 1D10 minutos concentrándose sin hacer nada más durante ese tiempo. Al terminar el mismo, realiza una tirada de Psicometría y gasta 1D6+4 Puntos de Magia. Primero se perciben emociones fuertes (tristeza, odio o amor), seguidas de impresiones más concretas. Estas son algunas posibilidades:

- Si el objeto fue utilizado para asesinar a alguien (posiblemente informando de cuánto hace y una idea aproximada de la ubicación).
- Si el objeto pertenece a una persona conocida del psíquico, este puede confirmar la propiedad del objeto.
- Si el objeto pertenece a una persona desconocida para el psíquico, este puede obtener impresiones del sexo, la forma corporal y la personalidad del dueño.
- Impresiones del historial del objeto (dónde se hizo, lugares donde ha pasado algún tiempo).

El Guardián puede añadir más información; la información recopilada a través de la psicometría debería ser relativamente vaga, ya que su uso puede desequilibrar las investigaciones si el Guardián no las gestiona correctamente.

Telequinesis (00%)

Esta habilidad permite al psíquico manipular objetos con el poder de la mente. La manifestación más general es el movimiento de pequeños objetos físicos a lo largo de una distancia corta.

Los posibles objetos que se pueden mover incluyen candelabros, cuchillos, jarrones, sillas, platos, piedras, espadas, máquinas de escribir, etc.

El psíquico es capaz de mover objetos inanimados que pueden ser levantados y lanzados fácilmente por una persona normal al coste de 1 Punto de Magia cada uno. El psíquico puede mover los objetos tan lenta o rápidamente como quiera y lanzarlos a voluntad contra sus oponentes en combate (ver a continuación).

- Cuando el psíquico no está envuelto en un combate, puede mover el objeto (normalmente hasta 5 m en cualquier dirección) con una tirada de habilidad de Telequinesis y el gasto de 1 Punto de Magia.
- Cuando el psíquico participa en un combate, hace una tirada combinada de Telequinesis y Lanzar, y gasta 1 Punto de Magia. La tirada combinada debe ser igual o menor que las puntuaciones de las habilidades de Telequinesis y Lanzar para tener éxito en los términos de un arma a distancia (no se puede forzar la tirada). Si el objetivo del ataque es consciente del mismo, puede intentar una tirada enfrentada de Esquivar contra la tirada de Telequinesis del psíquico. El daño infligido depende de la naturaleza del objeto arrojado, en general entre 1D4 y 1D6 para objetos de tamaño pequeño a mediano.

Se puede usar la telequinesis para defenderse de los ataques físicos como una forma de armadura invisible. El psíquico debe tener éxito en una tirada de Telequinesis por cada ataque y gastar 1 Punto de Magia para ganar 1 punto de armadura (10 Puntos de Magia por 10 de armadura, etc.). No se puede forzar la habilidad cuando se usa de esta manera.

Opcional: Cuando un psíquico desea mover un objeto más allá de la capacidad de una persona normal, como un automóvil, el coste en Puntos de Magia viene determinado por la cantidad de personas que harían falta para levantar y mover el objeto de forma realista, y la dificultad de la tirada de Telequinesis aumenta a Extrema. El objeto no puede ser lanzado o levantado muy alto, pero puede ser arrastrado lentamente hasta 3 m.

> ***Ejemplo:*** *Eugene el psíquico intenta mover un coche pequeño. El Guardián calcula que se necesitarían seis personas para levantar y mover el coche una distancia corta, por lo que Eugene necesita gastar 6 Puntos de Magia para lograr la hazaña y tener éxito en una tirada Extrema de Telequinesis.*

Ataques psíquicos y posesiones

Los magos antiguos, místicos taimados y algunos monstruos (fantasmas, espíritus y similares) pueden causar estragos con ataques dirigidos a la mente y llegan a poseer personas durante algún tiempo. Es aconsejable que los Guardianes reserven los ataques psíquicos y la posesión a monstruos y villanos. Dejar que los héroes *pulp* utilicen estas reglas puede desequilibrar el juego; no obstante, se proporcionan algunas notas orientativas para aquellos Guardianes deseosos de permitir que sus jugadores aprovechen la oportunidad de realizar ataques psíquicos.

Los ataques psíquicos consisten en una tirada enfrentada de POD contra POD:

- **Si el atacante supera el POD del objetivo:** El objetivo pierde 1D10 Puntos de Magia.
- **Si el objetivo supera el POD del atacante:** El atacante pierde 1D10 Puntos de Magia.

El atacante necesita tener una línea de visión clara del objetivo o estar a 10 m o menos para realizar un ataque psíquico. El combate psíquico continúa cada asalto hasta que el objetivo esté inconsciente, poseído o cualquiera de los bandos huya. Un espíritu huirá antes de que sus Puntos de Magia se reduzcan a cero y un mago probablemente se dé por vencido antes de que se agote su reserva de Puntos de Magia. Si el objetivo se queda sin Puntos de Magia, pierde la consciencia de inmediato o es poseído si esa es la voluntad del atacante.

Cualquier posible testigo advertirá que el objetivo del ataque parece experimentar confusión o dolor, pero por lo demás no será consciente del ataque mental en curso.

Alguien que sea poseído se verá controlado durante un período de tiempo en el que actuará de acuerdo con la voluntad del poseedor. La posesión suele conllevar la ejecución de una acción determinada, el ataque a otra persona o puede que incluso hacerse daño a sí mismo. Una posesión dura por regla general 1D10 horas, pero puede extenderse aún más a discreción del Guardián. Cualquiera que sea poseído un período de tiempo más largo puede intentar una nueva tirada de POD contra POD cada 8 horas para expulsar al espíritu invasor.

Se cree que ciertos fantasmas que pierden el combate espiritual están obligados a otorgar al ganador algún beneficio, que puede consistir en una sola pregunta, proporcionar una dirección o dar alguna otra información antes de partir.

El espíritu que realiza una posesión puede ser identificado con un hechizo de Identificar a un espíritu, desalojado por ataques mágicos (usando hechizos como Expulsar a un demonio o Expulsión) o abandonar inmediatamente el cuerpo poseído para regresar por donde vino en cuanto es el blanco de un ataque psíquico y sus Puntos de Magia se han reducido a cero.

Permitir a los héroes realizar ataques psíquicos

Solo el arquetipo del místico y las ocupaciones ocultista y yogi proporcionan la oportunidad de adquirir habilidades psíquicas a discreción del Guardián. Estos héroes deben adquirir el talento Poder psíquico durante la creación del personaje para acceder a las habilidades psíquicas. Si el Guardián permite que un héroe utilice ataques psíquicos, el jugador escribe «Ataque psíquico» en la sección de talentos de su hoja de héroe y ya no puede adquirir ningún otro talento *pulp* durante el resto del proceso de creación.

Si el héroe decide emplear un ataque psíquico contra otra persona o un monstruo, se aplicarán las siguientes condiciones:

Monstruos: Los ataques psíquicos son útiles solo contra fantasmas, espíritus y similares. Utiliza las reglas de ataques psíquicos como se describen en la sección previa. Los héroes psíquicos pueden repeler al monstruo provocando su huida momentánea. El Guardián decidirá si estos héroes podrían poseer a una criatura de voluntad débil, como un zombi.

Monstruos de los Mitos: Los ataques psíquicos no funcionan con los monstruos de los Mitos. ¡Las mentes de estos monstruos son tan extrañas que conectarse con ellos es arriesgarse a perder la propia mente! Un humano que intente atacar psíquicamente a un monstruo de los Mitos debe hacer de inmediato una tirada de Cordura y sufre la pérdida de Cordura estándar que se especifica en el perfil del monstruo. Esto implicará probablemente que el héroe haga dos tiradas de Cordura para el mismo monstruo, la primera cuando se encuentre con la criatura y la segunda cuando intente atacarla psíquicamente. La conexión se corta y el psíquico se da cuenta de que no puede conectar con el monstruo en cuestión.

Humanos: El psíquico puede intentar un ataque psíquico si tiene una línea de visión clara sobre el objetivo. Si la primera tirada enfrentada de POD fracasa, puede intentar otra tirada enfrentada de POD en el asalto siguiente durante su turno (el Guardián puede permitir que el psíquico utilice POD en lugar de DES a la hora de determinar el orden de iniciativa en una situación de combate extendida). Este segundo intento funciona a todos los efectos como forzar una tirada. Si el segundo intento fracasa, el psíquico no puede volver a realizar jamás otro ataque sobre el mismo objetivo. Además, se produce alguna contrariedad similar al caso de forzar una tirada, cuyas posibles consecuencias pueden incluir hemorragias por oídos y ojos, pérdida de Cordura, un delirio instantáneo, incapacitación por sacudidas y espasmos, etc. Si por el contrario el héroe psíquico supera cualquiera de las dos tiradas enfrentadas, el combate psíquico se inicia y sigue el mismo procedimiento que se describe en la sección previa. Por lo general, los héroes psíquicos pueden usar ataques psíquicos para provocar que el objetivo pierda el conocimiento a través de la pérdida de Puntos de Magia y la posesión no es posible.

Ciencia insólita

El acceso a inventos, artilugios y otras tecnologías maravillosas suele ser un concepto clave en las historias *pulp*. Las siguientes reglas sirven para que los Guardianes definan el nivel de excentricidad que tendrá la ciencia en sus juegos, así como para presentar una serie de dispositivos de ejemplo que se pueden utilizar en las partidas de *Pulp Cthulhu*.

Los dispositivos extraños y la ciencia insólita apenas aparecen en las partidas de nivel *pulp* bajo, tal vez solo en las manos o garras de los villanos y monstruos más importantes. El alcance de la ciencia insólita en el juego será determinado por el Guardián, quien debería decidir si los héroes tendrán acceso y capacidad de construir dispositivos de ciencia insólita. Los arquetipos cerebrito y tuercas, así como los talentos *pulp* Ciencia insólita y Dispositivo, garantizan la posibilidad de construir este tipo de dispositivos.

La ciencia de los Mitos

Muchas razas de los Mitos emplean alguna forma de tecnología, ya sea como armas o herramientas. Sus dispositivos se pueden incluir en una categoría tan amplia como ciencia insólita, pero no están diseñados para humanos. La tecnología de los Mitos que llega a caer en manos humanas no resulta fácil de usar y a menudo confunde al potencial usuario, que tiene más probabilidades de hacerse daño que de conseguir hacerla funcionar correctamente. Los humanos tampoco tienen forma de replicar estos dispositivos o de entender realmente su diseño y funcionamiento. En el mejor de los casos, un científico o un ingeniero muy hábil puede ser capaz de concebir o replicar los efectos del dispositivo usando tecnología ordinaria de la Tierra o de lograr que funcione a duras penas. Alguien con una habilidad incrementada por locura podría ser capaz de operar o idear dispositivos similares a los de los Mitos.

El Guardián estará en la mejor posición para decidir lo más adecuado en sintonía con el nivel *pulp* de su partida.

Construir dispositivos

Si un héroe quiere construir un dispositivo que no está disponible normalmente, lo primero que debe hacer es conseguir los componentes necesarios, así como garantizar el acceso a instalaciones y herramientas apropiadas. Este proceso afecta a su capacidad de adquisición, obligándole a convertir posesiones en efectivo o crédito, o a participar en actividades dudosas como robar componentes.

Para crear dispositivos es obligatorio poseer los conocimientos y conjuntos de habilidades apropiados. Por ejemplo: Mecánica, Electricidad, Informática, Ciencias ocultas y la habilidad de Mitos de Cthulhu para artículos especialmente esotéricos. Según sea el dispositivo, será necesaria una tirada de habilidad única o combinada para determinar el éxito de su fabricación.

El Guardián decide cuál es el nivel de dificultad para el dispositivo. ¿Es un dispositivo relativamente simple que realiza una función de

escaso poder o un arma compleja capaz de emitir un rayo de la muerte? ¿Qué efecto mecánico tiene en el juego?

No permitas dispositivos que realicen funciones múltiples; lo ideal es que cada dispositivo realice un tipo de acción o tenga un efecto. Es decir, un dispositivo creado para transportar personas a la luna solo puede realizar esa función y no se puede usar para enviar personas a Júpiter o a otro lugar.

DIFICULTAD NORMAL:

- Realiza una función simple y no destructiva.
- Replica una tirada de habilidad* con un 40% de probabilidades de éxito (lo que otorga a una persona sin la habilidad una tirada de 40%).

DIFICULTAD DIFÍCIL:

- Realiza una función compleja o destructiva (por ejemplo, un arma).
- Replica una tirada de habilidad* con un 60% de posibilidades de éxito.
- Añade un dado de bonificación a una tirada de habilidad específica, limitado a un máximo de 1D4 usos.

DIFICULTAD EXTREMA:

- Realiza una función extremadamente compleja.
- Realiza una función extraña.
- Replica una habilidad* con un 90% de probabilidades de éxito.
- Añade un dado de bonificación a una tirada de habilidad específica, limitado a un máximo de1D10 usos.
- Implica alguna cosa relacionada con los Mitos.

** Sin incluir la habilidad de Mitos de Cthulhu.*

El Guardián determina el tiempo necesario para fabricar el dispositivo, que debería aumentar con la complejidad. Por ejemplo, la construcción de un dispositivo simple puede llevar 1D10+5 horas, la de uno complejo 1D10+5 días o meses, y la de un dispositivo extremadamente complejo 1D10+5 años. Calcula la escala temporal de acuerdo con el valor del dispositivo y su efecto en el juego. Las escalas temporales sugeridas son una guía y el Guardián siempre puede establecer el intervalo concreto en lugar de determinarlo con una tirada.

Una vez transcurrida la cantidad de tiempo necesaria para construir el dispositivo, el héroe puede hacer las tiradas de habilidad o de otro tipo apropiadas para determinar si corona el arduo trabajo con éxito. Un fracaso significa que el dispositivo no funciona y debe pasar un intervalo de tiempo igual al que se ha invertido en trabajar en él para poder hacer otra tirada. Por supuesto, si al héroe se le ocurre una justificación adecuada, puede forzar la tirada fracasada. Las consecuencias de forzar una tirada fracasada deberían ser dramáticas, probablemente explosivas, e incluir la pérdida de Puntos de Vida. Una pifia en una tirada, forzada o no, significa que el dispositivo queda totalmente destruido.

ALGUNOS RESULTADOS POSIBLES DE FRACASAR AL FORZAR TIRADAS INCLUYEN:

- El dispositivo funciona durante un tiempo limitado, pero existe un riesgo elevado de que explote sin previo aviso. El usuario debe hacer una tirada de Suerte cada vez que usa el dispositivo; en caso de fracasar, el dispositivo explota causando 1D6 de daño al usuario y a cualquiera que se encuentre a 1,5 m o menos del mismo.
- El dispositivo explota en una bola de fuego, causando entre 2D10 y 4D10 de daño a cualquiera que se encuentre a 3 m o menos del mismo.
- El dispositivo no funciona como se esperaba, tiene un defecto secundario serio o funciona de forma peligrosa.

Dispositivos de ejemplo

Estos son algunos dispositivos de ejemplo que pueden aparecer en manos de personajes no jugadores o ser ideados por héroes con acceso a la ciencia insólita.

GANZÚA AUTOMÁTICA

Un pequeño tubo de mano con ganzúas retráctiles. Esta ganzúa automática otorga a los ladrones sin la habilidad correspondiente un 40% de posibilidades de abrir cerraduras de puertas.

- **Para construirlo:** Las piezas cuestan 50 $, requiere 1D10+5 horas y una tirada Normal de Mecánica.

IMITADOR DE VOCES

Una caja negra de 25x13 cm con una pequeña trompeta cónica que sobresale por un lado. El imitador se utiliza colocando la trompeta contra un receptor de teléfono mientras se habla en la caja. La frecuencia de la voz aumenta o disminuye permitiendo disfrazarla hasta lograr que un hombre parezca una mujer y viceversa.

- **Para construirlo:** Las piezas cuestan 100 $, requiere 1D10+5 horas y una tirada Normal de Electricidad.

DETECTOR DE FANTASMAS

Un dispositivo del tamaño de una mochila de 5 kg que se cuelga como una cartera alrededor del cuello del usuario. El detector de fantasmas tiene un 60% de probabilidades de detectar la presencia

de espíritus fantasmales. Una serie de luces de colores se encienden y apagan cuando hay un espíritu cerca (a 6 m o menos). Las luces parpadean más cuanto más cerca se encuentre el fantasma.

- **Para construirlo:** Las piezas cuestan 250 $, requiere 1D10+1 días y una tirada combinada Normal de Electricidad, Ciencia (Física) y Ciencias ocultas.

DISPOSITIVO DE TELEFONÍA PORTÁTIL

Dos cajas negras independientes de 30×12 cm y 18 kg cada una. Un cable de 1 m se extiende en espiral desde la parte superior de la caja para bifurcarse en dos cables más pequeños. En los extremos de estos cables hay una trompeta para escucha y un micrófono. A un lado de la caja hay un mecanismo de cuerda que hay que girar rápidamente para generar la carga suficiente para sostener 1 minuto de conversación.

Dos usuarios pueden hablar entre sí a través de los dispositivos a una distancia de hasta 1,5 km, y los dispositivos pueden funcionar durante 30 minutos antes de necesitar ser recargados.

- **Para construirlo:** Las piezas cuestan 1.000 $, requiere 1D10+5 semanas y una tirada combinada Difícil de Electricidad y Ciencia (Física).

LINGÜISTÁFONO

Una trompetilla de bronce para la oreja de aproximadamente 25 cm de largo. Cuando se aplica al oído, permite al usuario escuchar y comprender cualquier lengua de origen terrestre.

- **Para construirlo:** Las piezas cuestan 1.500 $, requiere 1D10+5 semanas y una tirada combinada Difícil de Electricidad y Ciencia (Matemáticas).

POTENCIADOR CEREBRAL

Este dispositivo se parece a un gorro de ducha con docenas de válvulas de vidrio insertadas y una telaraña de cables que se extiende desde las válvulas hasta una unidad de alimentación. Cuando se coloca el potenciador cerebral sobre la cabeza, el usuario puede comprender la palabra escrita con mayor rapidez, reduciendo los tiempos de lectura a la mitad. El lector debe conocer el idioma del texto o, de lo contrario, seguirá siendo un misterio para él.

- **Para construirlo:** Las piezas cuestan 2.000 $, requiere 1D10+5 semanas y una tirada combinada Difícil de Electricidad y Ciencia (Biología).

RAYO DE LA MUERTE

Una pistola que requiere dos manos para disparar un haz de luz intensa sobre un objetivo, ignorando toda armadura mundana* y causando 1D10+5 puntos de daño por calor. Para usar el rayo es necesario superar una tirada de Armas de fuego (Fusil) y solo puede realizar 1D8 disparos antes de necesitar recargarse durante 10 horas.

** No aplicable a armaduras de origen no terrestre, como las que tienen los monstruos de los Mitos.*

- **Para construirlo:** Las piezas cuestan 1.000 $, requiere 1D10+5 semanas y una tirada combinada de Electricidad y Ciencia (Física).

MOCHILA PROPULSORA

Un dispositivo en forma de mochila para colocar sobre los hombros que contiene dos depósitos presurizados de combustible conectados a un sistema de propulsión a chorro. El usuario puede ascender hasta 60 m en el aire de un salto y viajar aproximadamente 30 m de distancia con una sola ráfaga del cohete. Los depósitos tienen capacidad para cuatro saltos antes de requerir reabastecimiento de combustible.

Los depósitos de combustible son tan frágiles que explotarán si una bala u otro proyectil los atraviesa, causando 3D10+5 puntos de daño al usuario y 2D10 puntos de daño a todo el que se encuentre a una distancia de 1,5 m o menos, que se reduce a 1D10 puntos de daño para aquellos que se encuentren a una distancia de entre 1,5 y 3 m. Los depósitos tienen 1 punto de armadura.

- **Para construirlo:** Las piezas cuestan 10.000 $, requiere 2D10+1 meses y una tirada combinada Difícil de Mecánica, Electricidad y Ciencia (Física). Rellenarlo de combustible cuesta 500 $.

BALAS CON EL SÍMBOLO ARCANO

Esta munición de armas de fuego tiene cuidadosamente inscrito el Símbolo arcano. Cuando las balas con el Símbolo arcano se emplean contra ciertas criaturas de los Mitos, infligen 1D10+1 puntos de daño adicionales y funcionan como un arma mágica contra monstruos que normalmente no se ven afectados por elementos no mágicos.

El Guardián decidirá qué monstruos de los Mitos son afectados por las balas con el Símbolo arcano. Ten en cuenta que normalmente un Símbolo arcano solo funciona contra los esbirros de las deidades de los Mitos (como los Primigenios y los Dioses Exteriores). Nadie ha confirmado todavía si las balas mágicas tienen algún efecto sobre las entidades mayores de los Mitos.

- **Para construirlo:** Es necesario ejecutar el hechizo Símbolo arcano (ver la página 274 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*), que permite la creación de 6 balas con el Símbolo arcano inscrito, además de una tirada combinada de Armas de fuego y Sigilo. Nótese que una habilidad adecuada de Arte/Artesanía puede sustituir la habilidad de Sigilo en la tirada para denotar la delicada manipulación requerida para grabar cuidadosamente la bala.

CAPÍTULO 7

DIRECCIÓN DE PARTIDAS PULP

Una forma de describir el género *pulp* es que todo su contenido es épico. Los héroes son leyendas vivas, individuos excepcionales con experiencia, conocimiento y talentos únicos. Puede que los villanos ideen a veces conspiraciones a pequeña escala pero, en general, sus planes tienden a ser ambiciosos y de largo alcance. La trama y el ritmo, combinados con héroes que tienden a ser poco comunes son la base de una aventura de *Pulp Cthulhu*.

Este capítulo recoge algunos consejos para dirigir partidas al estilo *pulp*, explorar tramas propias del *pulp*, usar *MacGuffins*, controlar el ritmo de las partidas, usar conexiones para escenarios y la inclusión de riesgos para confundir y poner en peligro a los héroes.

Tramas pulp

La mayoría de los escenarios y campañas de *La llamada de Cthulhu* pueden ser adaptadas fácilmente al estilo *pulp* con poco esfuerzo por parte del Guardián. No obstante, hay ciertos tipos de tramas que se prestan más fácilmente al estilo *pulp*.

Aventura/Búsqueda

Este tipo de trama muy popular suele recibir cualquiera de los dos nombres, que por regla general se refieren a la misma estructura. El punto fundamental de esta trama es la búsqueda de una persona, lugar o cosa, o tal vez de algo menos «material» en el caso del universo de Lovecraft. Puede tratarse de un tomo de antigua sabiduría, una extraña roca del espacio exterior o la exploración de un lugar inhóspito, como en *Las montañas de la locura*, de Lovecraft. Incluso elementos más mundanos, como mapas, tarjetas postales y gemas, pueden servir como objetos de deseo.

Los héroes de las tramas de aventuras van a la caza de algún tipo de objeto, tal vez porque les puede ser de ayuda o quizás porque les otorgará conocimiento o poder. También puede ser que los héroes necesiten encontrarlo para evitar que caiga en las manos equivocadas. De cualquier forma, la aventura debería poner a prueba la resolución de los héroes, obligándolos a esforzarse para encontrar el objeto en cuestión.

Otra variante de esta trama es la misión de búsqueda, donde los héroes tienen un gran interés en aquello que persiguen. Es necesario que el Guardián desarrolle conexiones personales entre los personajes y el objeto buscado. A diferencia de la trama de aventuras, la búsqueda debe tener un gran significado personal para uno o más de los héroes. Quizás llegue a oídos de los héroes que un temido villano se ha fugado de prisión y se encarguen de localizar al malvado antes de que pueda causar más daño, o puede que haya desaparecido un profesor muy querido de la Universidad de Miskatonic.

El aspecto más importante de la trama de aventuras o de la búsqueda es mantener a los personajes en movimiento, luchando todo el tiempo contra el conflicto y los problemas. Acertijos, combates, persecuciones y empresas peligrosas son características importantes en este juego.

Misterio

Hay muchos misterios en el mundo de *Pulp Cthulhu*. Quizás el enfoque más común de la trama de misterio sea la muerte de una persona. El objetivo de descubrir el misterio es la mejor forma de introducir el escenario, pero los Guardianes no tienen por qué limitar la historia a la muerte de una persona. El robo de un objeto valioso, la desaparición de un edificio (hay que pensar a lo grande) o incluso la aparición de una estatua extraña son otras muchas posibilidades adecuadas.

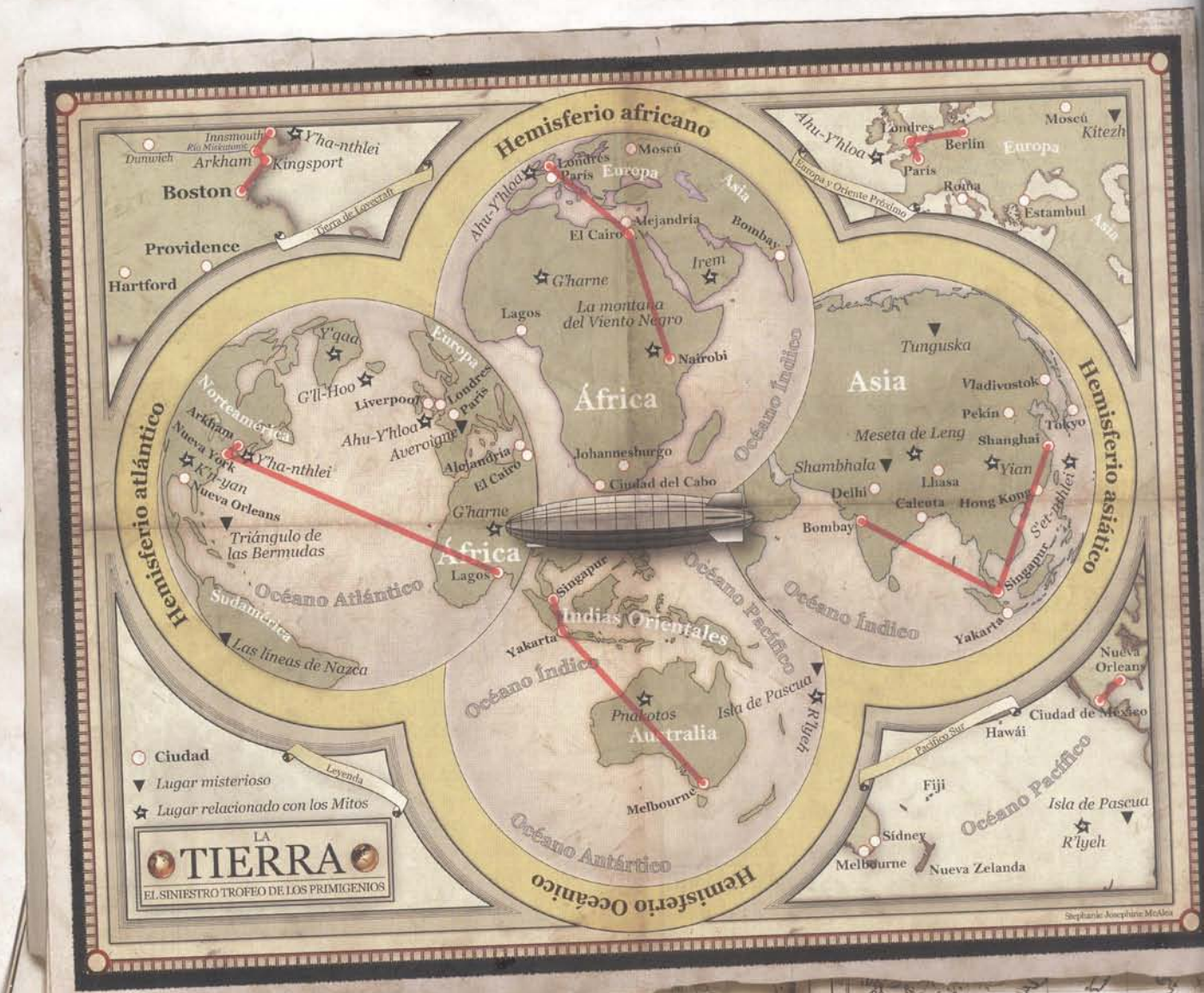
El trabajo del Guardián consiste en proporcionar pistas en forma de objetos, personajes y acertijos que guíen a los héroes hacia el éxito o el fracaso. El uso de habilidades para comprender e interpretar las pistas es importante en esta trama. Del mismo modo, se deben evitar periodos prolongados de investigación para mantener la acción fluida. Procura que los jugadores sientan que se acaba el tiempo. Limita este tiempo para resolver el problema a algunas horas o días. El reloj avanza y el misterio debe ser resuelto con premura, o de lo contrario las consecuencias serán nefastas.

~ Línea roja ~

Pulp Cthulhu emplea un truco tomado del juego *Astounding Adventures* de Chaosium llamado «línea roja». Hay muchos grandes escenarios *pulp* que pueden suceder en una misma ubicación, como una gran ciudad o una comunidad agrícola remota, pero a menudo te sentirás tentado por las *grandes* historias donde la aventura espera en lugares exóticos a los que viajar por todo el mundo. Los viajes a largas distancias pueden ralentizar el ritmo de una partida si tienes que jugar el transcurso completo de los mismos. La línea roja recibe su nombre de las películas de aventuras épicas, como la serie de Indiana Jones, donde los viajes largos se muestran como una línea carmesí que se dibuja atravesando un mapa, en representación de la ruta que toman los personajes.

La línea roja es una forma de abreviar el viaje. No te preocupes por detallar cada día u hora de viaje. Limítate a pasar a la siguiente escena en la que los héroes llegan a la ubicación deseada. Juega el viaje al detalle solo si representa una parte importante de la trama, como en la campaña *Horror en el Orient Express* de *La llamada de Cthulhu*.

La línea roja se puede utilizar también para agilizar la acción en otros contextos. Si las cosas se ralentizan y los héroes se impacientan esperando que suceda algo, ¡extiende una línea roja hasta el día, escena o encuentro siguiente!



Descubrimiento

Descubrir secretos puede ser una tarea peligrosa en el universo de Lovecraft. Esta trama especialmente *pulp* se centra en un científico loco, un médico demente, un inventor enloquecido o en sectarios trastornados que descubren un secreto que tal vez sea mejor que permanezca oculto. Difiere de la aventura y el misterio porque el objeto que se va a descubrir suele ser algo previamente desconocido. Un escenario podría girar en torno a un reanimador que ha descubierto el secreto para devolver la vida a los muertos. O podría ser un héroe que ha encontrado un antiguo secreto y debe destruirlo o esconderlo antes de que otros sepan de su existencia.

El tropo «no confíes en nadie» se ajusta a este tema, aplicado tanto a espías y espionaje político como a tramas para desenmascarar a los alienígenas que hay entre nosotros.

Todas las tramas pueden incluir viajar a lugares remotos del globo, pero las de aventura/búsqueda y descubrimiento son ideales en este sentido. Lugares exóticos, culturas extraterrestres y ciudades secretas o perdidas son elementos básicos de estas tramas. Insuflar vida a estos ambientes a través de la vista, el sonido y el olfato potencia la atmósfera del juego y la eficacia del escenario.

Temas del género pulp

La mayoría de las partidas de *Pulp Cthulhu* incluirán en uno u otro momento todos los temas que aparecen a continuación. El Guardián debe considerar el estilo de juego que quiere emular y desarrollar tramas que enfaticen el tema o temas que desea explorar.

Los temas no solo se reflejan dentro del enfoque del escenario, sino también en la forma en que el Guardián interpreta a los personajes no jugadores, sus motivaciones y el aspecto externo. Las descripciones de lugares y el tono general también ayudan a establecer y transmitir la atmósfera del tema.

Los posibles temas del género pulp incluyen:

Acción trepidante: El juego está orientado al combate y se espera de los héroes que se lancen contra todo tipo de adversarios para acabar con ellos. Evita dirigir una escena de combate tras otra en la medida de lo posible para que los héroes tengan tiempo de reagruparse y planificar, y para que la trama se desarrolle. Es fácil que este tipo de juegos se conviertan en una escalada de potencia de fuego y el Guardián debe intentar que el ritmo narrativo varíe poniendo a los héroes en peligro y jugando con la disminución de recursos y el acceso limitado a suministros. Los héroes pueden ser acusados de un crimen y cazados por la policía, o se han cruzado en el camino del villano equivocado que ordena a sus esbirros peinar la ciudad; en cualquier caso, los héroes se ven obligados a esconderse. ¿Quién quiere a los héroes muertos? ¿Por qué? La tensión de estas partidas crea un clima de rotunda desesperación.

Suspense: Una serie de eventos aparentemente menores y no relacionados conspiran para tejer una red de engaño y suspense. Las cosas están sucediendo por una razón que no resulta visible, ya que nada en absoluto es lo que parece. En los misterios que se cuecen a fuego lento de la tradición detectivesca, el suspense consiste en construir la tensión de forma gradual. Algo oscuro se acerca y todos lo saben; los héroes tienen que encontrar las piezas del rompecabezas y descubrir lo que ocurre realmente antes de que sea demasiado tarde. Estas situaciones son auténticas bombas de relojería que marcan el ritmo, mientras aumenta el suspense hasta un crescendo y la revelación de la verdad al final. Una atmósfera de suspense es a menudo una carrera contra el tiempo que coloca a los personajes en situaciones difíciles con pocos recursos en los que apoyarse y menos medios aún. ¿En quién pueden confiar los héroes cuando cada amigo resulta tener su propia agenda y está dispuesto a traicionarles?

Exploración: La aventura es atractiva y conduce a los héroes hasta lugares desconocidos e inexplorados. La exploración sitúa a los héroes en medio de la acción, ya sea por junglas oscuras, ciudades olvidadas o túneles extraños que conducen a tierras increíbles. Se aventuran por lugares donde ningún hombre o mujer civilizados han caminado jamás. En esta temática son comunes las trampas, las emboscadas de los nativos y los ambientes alienígenas. ¿Desentrañarán los secretos del pasado o están destruyendo involuntariamente tesoros antiguos? El explorador incauto debe recorrer cuidadosamente su camino haciendo extraños aliados y evitando a sus enemigos mientras cumple su objetivo principal, que por lo general es algo así como encontrar el tesoro escondido o tan sencillo como escapar con vida. No olvides que en los rincones oscuros de la Tierra duermen cosas antiguas, listas para despertar por las pisadas de los necios que se alejan de la seguridad de la civilización.

Horror absoluto: El mundo está patas arriba y los héroes deben mantenerse firmes para enfrentarse a la oscuridad que se aproxima. Este tema revela rápidamente el horror y sitúa a los héroes en la vanguardia donde deben comprender lo que ocurre antes de que acabe con ellos. Construye el horror a medida que se desenvuelve el escenario, aumentando su alcance y amplitud con el transcurso de los acontecimientos. El ataque de un zombi puede parecer un caso aislado, pero cuando todo el cementerio comienza a levantarse, las cosas se ponen más serias y con expectativas cada vez peores. Pronto toda la ciudad tiene problemas, pero la situación no es más que la antesala de un plan mayor y más horrible. Mientras la población se enfrenta entre sí presa del miedo, emerge algo aún peor. Hombre contra hombre, hombre contra monstruo, los héroes se ven atrapados en medio de la acción, tratando de descifrar el verdadero significado del horror que los rodea. Es posible que todo sea una antesala, un allanamiento del camino para que llegue un antiguo mal y exija (o reclame) su dominio. El mal puede ser insidioso, estar escondido entre bastidores tirando de los hilos para orquestar un plan diabólico. En cualquier caso, los héroes deben actuar para no ser los responsables de desencadenar el mal que consumirá el mundo.

Conexiones para escenarios

Para dar comienzo a una aventura, el Guardián necesita una conexión que atraiga a los héroes (y el interés de los jugadores). Cuanto más conminados se sientan, ¡más probable será que se interesen por el escenario!

Las conexiones pueden ser simples y directas; a menudo cuanto más simples, mejor. Si la conexión es demasiado compleja, los jugadores pueden tener dificultades para centrarse y por lo tanto les costará implicarse en la historia. A continuación puedes encontrar algunos tipos clásicos de conexiones, así como un generador de *MacGuffin* como ayuda e inspiración para el Guardián que desee hacer las conexiones más atractivas.

Suceso extraño: Algo ha sucedido (un desastre, la desaparición de una persona, el hallazgo de un cuerpo, un incidente extraño, etc.).

Una llamada de socorro: Un amigo, un miembro de la familia, un contacto o un extraño solicita ayuda o auxilio que solo los héroes pueden proporcionar.

In media res (en medio de las cosas): El juego comienza cuando los héroes se encuentran en medio de la acción, ya sea un tiroteo, en un bosque sobre un cadáver destrozado, siendo perseguidos, capturados o atrapados. El Guardián puede explicar rápidamente cómo han llegado a esa situación, o quizás no (y los héroes deben descubrirlo). Sea como sea, los personajes se enfrentan a un problema inmediato y continúan desde ahí.

Identidad errónea: Uno o más héroes son confundidos con alguien perseguido por las autoridades o por los villanos de la aventura.

Información: Los héroes entran en posesión de una información importante, sean conscientes o no. Pueden ser planes secretos, planos, conocimiento de los Mitos, una carta, telegrama, artículo periodístico, mapa, etc. La información es importante para alguien o algo que querrá recuperarlo o, al menos, eliminar a aquellos que poseen el conocimiento.

Delito: Se ha cometido un crimen, probablemente un asesinato, pero también podría ser un robo. No se sabe quién es el autor material, aunque puede haber sospechosos. Los héroes se ven involucrados como víctimas o participan en la resolución del crimen.

GENERADOR DE MACGUFFIN

MacGuffin es un término utilizado por el gran director de cine Alfred Hitchcock para referirse a la persona, objeto u objetivo que es clave para la trama de una historia. Si necesitas inspiración, tira 1D20 o elige uno en la **Tabla 14: Generador de *MacGuffin*** como semilla para la aventura.

¡Acción!

La diferencia fundamental entre el juego estándar de *La llamada de Cthulhu* y *Pulp Cthulhu* se puede resumir como «acción». *Pulp Cthulhu* trata de acción a todo gas, ya sea en combate, en una persecución o en la acumulación rápida de pistas que conduzcan a encuentros emocionantes y trampas tortuosas.

Persecuciones intensas, personajes de leyenda, ciencia insólita, poderes extraños, horrores espeluznantes, trampas mortales, combates y aventuras son todos elementos clave de los juegos de estilo *pulp*.

El ritmo narrativo es fundamental para conseguir grandes partidas *pulp*. El ritmo es la inercia correcta. Si los héroes parecen encontrarse con una serie de peleas sin fin, las cosas se volverán monótonas enseguida. Los momentos de inactividad e investigación son tan importantes como las escenas de lucha, porque son elementos que ayudan a crear un juego equilibrado y mantienen a los jugadores centrados. El truco es mantener las cosas en movimiento. Trata de evitar que pase demasiado tiempo sin que suceda algo interesante. Si los jugadores pasan demasiado tiempo en la biblioteca, recuérdales las posibles consecuencias de perder el tiempo; ¡el villano no esperará hasta que los héroes aparezcan en su puerta! La idea es no dejar que los héroes (y los jugadores) se relajen. ¡Que esperen lo inesperado!

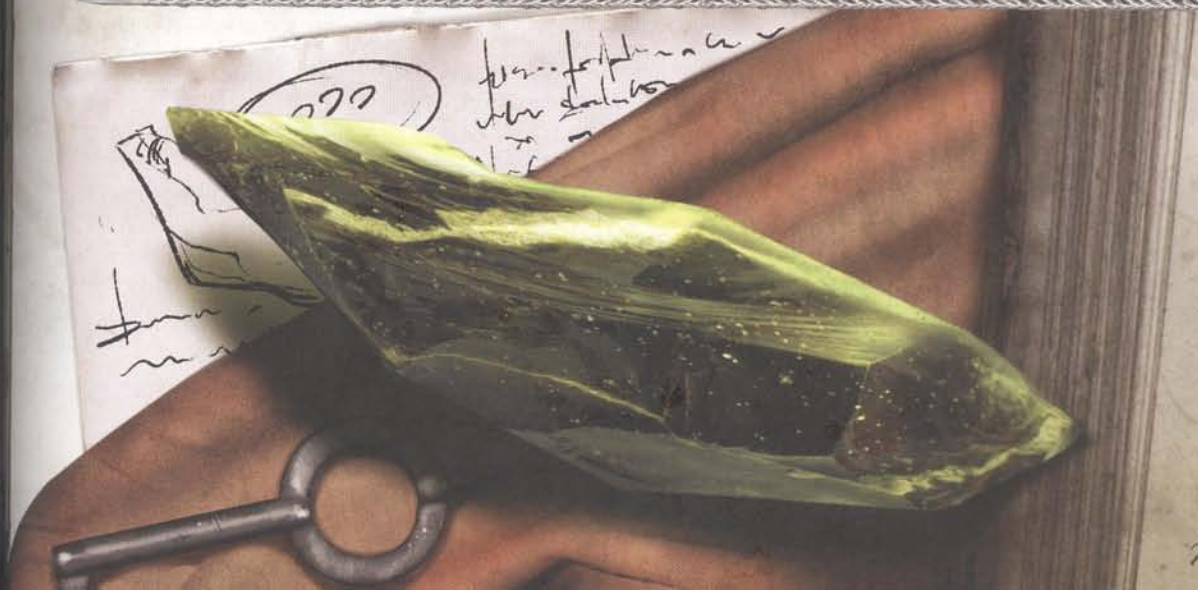
El mundo del *pulp* está lleno de eventos y situaciones inesperadas. Si la oposición de los héroes es inteligente, intentará sacar ventaja de cualquier situación, especialmente si los personajes no parecen preocupados cuando tardan mucho en avanzar. En el caso de que el escenario se ralentice, tal vez porque los jugadores discuten todo el tiempo cuál debe ser su siguiente paso, o sencillamente porque sientes la necesidad de hacer algo para que los héroes reaccionen, es el momento de acelerar el ritmo. A continuación puedes encontrar algunas ideas para inyectar un poco de ritmo. Intenta insertar estos eventos en la trama, añadiendo emoción para los héroes sin que tengan la sensación de que les suceden cosas extrañamente al azar.

- **¡Amenaza!** Una bomba de tiempo, disparos desde un coche en marcha, gas venenoso inundando la habitación, etc. Algo sucede, ¡ya! Los héroes deben responder rápidamente o atenerse a las consecuencias.
- **¡Catástrofe natural!** A veces todo va mal. Hasta el clima se pone en contra de los héroes. Avalanchas, inundaciones, tormentas eléctricas, granizos del tamaño de un puño o una simple lluvia torrencial pueden fastidiar cualquier plan. Ver **Peligros** para más información.
- **¡Catástrofe no natural!** En un mundo donde los Mitos acechan arrastrándose y supurando en los bordes de la realidad puede suceder casi cualquier cosa. Lluvias de sangre, apariciones fantasmales, luces extrañas, sonidos antinaturales y escalofríos repentinos son algunas posibilidades. Tal vez los héroes reciben un presagio del futuro a través de una visión o una repentina pérdida de conocimiento induce una pesadilla.

Tabla 14: Generador de *MacGuffin*

Elige o tira 1D20.

Resultado	Generador de *MacGuffin*
1	Algo se ha roto (un objeto está en malas condiciones, una persona está enferma, etc.) y debe ser reparado.
2	Un objeto es irresistible; muchas personas quieren el mismo objeto. ¿Qué piensa la gente que hará el objeto?
3	Alguien es acusado falsamente. ¿Quién? ¿Por qué? ¿Es un caso de identidad equivocada o una distracción sagaz?
4	Alguien quiere deshacerse de algo. Tal vez es peligroso, les hace daño o es capaz de hacérselo a muchas personas.
5	El objeto está fragmentado; algunos fragmentos se han perdido o están ocultos. Alguien quiere reunir las piezas. ¿Por qué?
6	Se descubre un crimen horrible cuya ejecución es un misterio. ¿Quién lo hizo, cómo y por qué?
7	Algo inesperado sucede durante un viaje y, de repente, todo el mundo queda atrapado en una situación de vida o muerte.
8	El villano quiere un objeto que tiene un héroe (o un amigo) y no se detendrá ante nada para conseguirlo.
9	Alguien se está muriendo y confía a los héroes un conocimiento u objeto para su custodia. ¿Por qué es especial?
10	Algo no está destinado a ser poseído o conocido y debe ser destruido.
11	Alguien no sabe que tiene información secreta y se encuentra en peligro. Alguien más está buscando a la persona o la información.
12	Ha llegado algo de fuera de la Tierra. ¿Por qué? ¿Qué quiere? ¿Qué hará?
13	Hay algo que solo puede suceder en un lugar determinado. ¿Hay alguien buscando el lugar o intentando saber qué pasará allí?
14	El objeto o cosa está oculto a plena vista. Quizás siempre ha estado ahí o puede que acabe de llegar. ¿Qué está haciendo?
15	Un objeto es muy importante para un héroe. Ellos no saben lo peligroso que es.
16	Han saqueado la habitación de alguien. ¿Por qué? ¿Qué estaban buscando?
17	El objeto se pierde en el tiempo. Alguien tendrá que hallar la manera de llegar hasta donde está.
18	Alguien ha desaparecido. ¿Lo han secuestrado o se ha perdido?
19	Algo es demasiado bueno para ser verdad. ¿Quién saca beneficio? ¿Qué hace realmente a los que lo toman?
20	Alguien tiene miedo. ¿Por qué? ¿Ha visto algo o conoce alguna catástrofe que está a punto de ocurrir?



- **¡Emboscada!** Los secuaces del villano más importante o un tercer grupo involucrado, como algunos delincuentes menores, ven la oportunidad de aliviar a los héroes de sus posesiones.
- **¡La nota misteriosa!** Alguien desliza una curiosa nota bajo la puerta, en un bolsillo o la entrega a través de otra persona. La nota pide una reunión, sugiere dónde puede encontrarse una pista u ofrece algo que quieren los héroes (por un precio). ¿Quién ha enviado la nota? ¿Alguien en quien se puede confiar?
- **¡Toc-Toc!** Alguien llama a la puerta: tal vez la policía sospecha de los héroes, tal vez alguien tiene información o una oferta que no pueden rechazar. Quizás quien llama quiere llevarse a los héroes para interrogarlos. ¿Accederán sin más?
- **¡Vigilados!** Alguien (o algo) tiene un interés activo en los héroes. ¿Les resulta fácil descubrir que les siguen? Si realmente es así, pueden intentar escabullirse, ser perseguidos, capturados, ¡o algo peor!

Peligros

Los peligros se utilizan con frecuencia en las secuencias de persecución, pero también pueden ser útiles para aumentar la tensión en otros momentos de una partida. En este sentido, los peligros suelen ser factores ambientales que ponen a los personajes en alguna forma de riesgo. Los peligros ayudan a mantener la acción fluida sin tener que recurrir a escenas de combate. La idea es que un peligro o un riesgo son algo que puede amenazar a los héroes, un obstáculo que deben superar o una coyuntura para los acontecimientos, ayudando a crear atmósfera y tensión.

Recuerda que los peligros propios de una situación fuerzan a los héroes a escoger el mal menor. Si hay viandantes inocentes atrapados en sucesos que amenacen su vida, los héroes considerarán sus acciones, obligados a decidir si salvan a las personas y dejan escapar a su sospechoso o intentan capturarlo a costa de la muerte de inocentes. Estas escenas culminantes pueden ser realmente efectivas para aumentar la tensión y asegurar que no siempre haya una resolución clara. Las situaciones de este tipo siempre tienen consecuencias que el Guardián puede aprovechar para avanzar en la historia.

Superar los peligros requiere algún tipo de tirada de habilidad o característica y es una gran manera de hacer que los jugadores gasten puntos de Suerte. Evita usar trampas que produzcan una muerte instantánea porque no son divertidas en absoluto. Deja que los héroes tengan la oportunidad de detectar un peligro antes de que sus efectos sean evidentes. Quizás el peligro sucede como consecuencia de las acciones de los héroes; una tirada forzada que fracasa, etc.

Un edificio en llamas supone un gran telón de fondo para cualquier escena que lleve implícitos sus propios peligros. Durante una pelea se pueden caer fácilmente velas y provocar un fuego, creando una situación en la que los héroes no solo tienen que luchar contra los villanos, sino también evitar las llamas que los rodean. ¡Cualquier villano que se precie no perderá la oportunidad de atrapar a los héroes en un edificio para verlos arder!

Ten en cuenta que si hay un terremoto en cada esquina o arenas movedizas en cada jungla, los peligros no tardarán en volverse monótonos y perderán su fuerza. Úsalos con moderación.

ALGUNOS PELIGROS POSIBLES:

- Animales (perros rabiosos, osos, tiburones, etc.).
- Arenas movedizas (obstáculo a superar).
- Avalancha (los héroes quedan atrapados, heridos o son forzados a seguir una dirección determinada).
- Circunstancial (vehículos fuera de control, caída de postes de telégrafo).
- Electricidad (máquinas dañadas, cercas eléctricas).
- Fuego (edificios, incendios forestales).
- Insectos (ejército de hormigas, veneno y repulsión en general).
- Inundaciones repentinas (una presa que se rompe, lluvia fuerte).
- Precipicio (obstáculo a superar o una entrada subterránea).
- Rayo (dramático, atmosférico).
- Terremoto (catástrofe, caos).
- Tornado (llegar a un lugar seguro, equipo de demolición y vehículos).
- Ventisca (se pierden o se separan).
- Volcán (gran explosión climática).

Giros del guion

Los giros del guion son sucesos o información que impulsan la acción y el objetivo del escenario en una dirección nueva e inesperada. Lo normal es que ocurran raramente y muy distantes entre sí para que los jugadores no se frustren o se muestren incrédulos si cada pista que siguen resulta ser una gran revelación imprevista que altera radicalmente su percepción de lo que está sucediendo.

Si se usan con moderación, los buenos giros argumentales son revulsivos para las mentes de los jugadores que les centran en su objetivo y les proporcionan la pista esencial que necesitan para llegar a la conclusión de la trama. Los giros del guion, caracterizados como «caer en la cuenta», se producirán por la unión de pistas dispares cuando la última pieza del rompecabezas proporcione una revelación inesperada pero verdadera, o por una fuente importante, tal vez una pista conocida para los héroes, pero que no han podido para encontrar, como una persona escurridiza o un libro raro.

Ejemplo: *Los héroes han oído hablar de la importancia de algo llamado Alabama Roja desde el comienzo del escenario. Nadie parece saber con certeza qué es Alabama Roja. A través de pistas y referencias, algunas personas dicen que es alguien, otras que es un lugar, tal vez un club nocturno. Los héroes se olvidan de Alabama Roja en el transcurso del escenario y siguen adelante, centrando su atención en las pistas que pueden encontrar, que los llevan a sospechar que una secta está a punto de liberar un virus mortal en la ciudad. En algún momento adecuado, capturan e interrogan a un importante sectario que les revela que Alabama Roja no es un club nocturno ni una persona, sino el nombre clave de un experimento militar para abrir portales a otras dimensiones. Todo lo que han encontrado hasta ahora les ha llevado a pensar que la secta era la responsable cuando, de hecho, ¡era el Ejército de los Estados Unidos! Los héroes se dan cuenta de que los sectarios quieren detener el experimento del Ejército (tienen otros planes para la ciudad...) y por lo tanto deben formar equipo con sus antiguos enemigos para entrar en el complejo del ejército y destruir el dispositivo experimental de curvatura dimensional. Este giro del guion no es solo una revelación inesperada, sino también un cambio drástico del objetivo del escenario; ahora los héroes deben colaborar con los sectarios («el enemigo de mi enemigo es mi amigo») para detener el horror que se está desarrollando.*

Trampas

Las trampas que emplean los villanos más importantes pueden ser peligrosas o simplemente un medio para confundir o retrasar a los héroes. Las trampas pueden ser modernas (como una habitación llena de gas anestésico) o antiguas (como el túnel de una pirámide lleno de cuchillas extensibles). En cualquier caso, los héroes tendrán que pensar con rapidez y superar las tiradas de habilidad adecuadas para mantenerse a salvo o escapar.

Nunca utilices trampas invencibles. Matar a tus héroes de repente y sin advertencia es una forma segura de acabar con el juego, y los jugadores se frustrarán si no tienen la oportunidad de escapar de la muerte. *En las películas solo los secuaces mueren por culpa de las trampas.*

Una trampa debería, idealmente, funcionar en grados:

1. **Descubrimiento:** Los héroes son conscientes del peligro haciendo algún tipo de tirada de percepción (Descubrir, Escuchar, etc.).
2. **Activación:** La trampa se ha activado y es necesario eludirla, o se puede impedir su activación con una tirada de dados (Suerte, Descubrir, Destreza, Mecánica, Electricidad, Cerrajería, etc.).
3. **Mitad:** La trampa está en proceso, los héroes deben detenerla o escapar con una tirada de dados adecuada (Mecánica, Fuerza, Destreza, Cerrajería, Física, etc.).
4. **Final:** Una última oportunidad desesperada para evitar sufrir heridas o la muerte (Fuerza, Destreza, Suerte, Inteligencia o una tirada de la habilidad adecuada a un nivel de dificultad mayor).

Nunca se debe dejar que una sola tirada determine si un héroe muere automáticamente por culpa de una trampa. Deja que los jugadores inventen formas ingeniosas de sobrevivir y pídeles que hagan una tirada de la habilidad o característica apropiada. Si fracasan, deja que fuercen la tirada. Asimismo, las trampas no son dispositivos diseñados para matar sin más a los personajes, sino que deberían emplearse para retrasarlos e incapacitarlos. Si todos los jugadores fracasan en sus tiradas, pasa a la siguiente escena con un fundido en negro para revelar que los héroes despiertan atrapados en una celda o cueva, posiblemente atados con cadenas y extenuados. Es muy probable que se produzca una pérdida de Puntos de Vida, pero recuerda que una trampa es una ayuda para hacer avanzar la historia: algunos héroes quedarán atrapados y otros pueden haber escapado. ¿Qué van a hacer ahora?

Villanos recurrentes

Un elemento básico de las historias *pulp* es el villano importante y poderoso que conspira para provocar destrucción y muerte en el mundo. Estos caciques de cultos siniestros, magos antiguos, capos crueles y sádicos o monstruos alienígenas suponen un centro de atención para el interés de los héroes.

Deja que los héroes se vayan figurando lentamente una imagen del villano en lugar de mostrarlo en el primer encuentro bajo un foco en el centro del escenario. Como ocurre en la mayoría de historias de *La llamada de Cthulhu*, articular la información como las capas de una cebolla, donde cada capa proporciona una nueva revelación, puede ser muy efectivo para construir la imagen del villano principal en las mentes de tus jugadores. Este tipo de villanos suelen elaborar una red de mentiras a su alrededor. Cada información que obtienen los héroes les permite penetrar otra capa hasta que finalmente llegan a la verdad de quién y qué es realmente su adversario.

Los principales villanos no han llegado a ser tan poderosos por ser tontos precisamente. En lugar de enfrentarse a los héroes, enviarán a sus esbirros para que hagan el trabajo sucio y evitar así confrontaciones siempre que sea necesario. Los personajes tendrán que esforzarse para descubrir al verdadero villano y cómo derribarlo.

Usa los puntos de Suerte del villano con prudencia, ya que son un recurso esencialmente limitado que no se recupera hasta el comienzo de un nuevo escenario o capítulo de la campaña. Dejar a tu villano principal atrapado sin el recurso de su reserva de Suerte asegura la victoria de los héroes, lo que es perfecto en el momento culminante de la historia, pero no tanto si se trata del primer encuentro que has planeado en una campaña de larga duración.



Tus villanos deberían actuar y pensar de forma inteligente, y eso debería ser suficiente para asegurar que sean una amenaza o desafío apropiado para los héroes. Evita la tentación de hacer trampa convirtiendo a tu villano en omnisciente, capaz de saber y ver cosas que en realidad no puede.

Claro que, si los héroes nunca tienen la oportunidad de derrotar al villano, no será muy divertido. Si bien la victoria absoluta es un objetivo con frecuencia escurridizo en *La llamada de Cthulhu*, el objetivo de las partidas de *Pulp Cthulhu* debería ser alguna forma de victoria, aunque sea pírrica, para evitar que los jugadores decidan colgar sus cuadernos y revólveres. Después de una serie de amenazas crecientes a la Cordura y la vida, el juego del gato y el ratón de los héroes con el villano principal debería llegar a su fin.

No olvides que la mayoría de los villanos principales (si no todos) estarán locos. Esto implica lo mismo que en el caso de los personajes jugadores. El personaje vive al límite y es capaz de funcionar en el mundo, pero con propensión a sufrir episodios de locura, cuando todo lo que queda es un loco demente. Por eso el maestro de una secta de lunáticos puede funcionar en el día a día con un mínimo de «razón» a pesar de su locura subyacente; sin embargo, en los momentos de agitación, estrés o grandes emociones, el sectario será propenso a sufrir un ataque de locura donde su enajenación consume su racionalidad, abandonándolo a la más completa demencia. Comprender la diferencia entre la locura y la enajenación más completa le permite al Guardián desarrollar el carácter del villano y a la vez entender cómo responde al mundo que lo rodea. Cuando el villano loco se encuentra en una situación inesperada donde su gran plan está fallando, puede perder la razón y verse impulsado solo por el instinto enloquecido. Cuando se producen estas situaciones climáticas, los héroes han ganado.

Usa la mecánica ¡Cuidado, señor! (página 67) para que el villano sobreviva para luchar otro día, pero en el momento culminante, deja que los héroes tengan la oportunidad de reducir sus opciones. Si los personajes logran acabar con todos los secuaces, el villano se volverá vulnerable. Una buena planificación y las decisiones rápidas de los héroes se verán recompensadas con la oportunidad de tenerlo por fin en el punto de mira. Cuando el villano se quede sin opciones y esté rodeado por todos lados, sucumbirá a la demencia más absoluta, mientras se centra exclusivamente en tratar de completar su malvado plan sin reparar en nada de lo que sucede a su alrededor. O sencillamente se convierte en una lucha por la supervivencia.

Oponentes más duros

Los héroes *pulp* son más duros que los investigadores estándar de *La llamada de Cthulhu*, capaces de resistir el daño y evitar la muerte (si tienen suficientes puntos de Suerte). Recuérdalo a la hora de diseñar escenarios y oponentes. Dos o tres profundos pueden causar mucho sufrimiento al típico grupo de investigadores de *La llamada de Cthulhu*, pero es necesario aumentar el número para los héroes *pulp*. El número de oponentes adecuado para el grupo promedio de cinco héroes *pulp* es al menos de seis a diez profundos.

En el caso de oponentes humanos, no esperes que un puñado de ellos represente una amenaza seria para los héroes. La cantidad de oponentes debe ser el doble del número de héroes. Si bien la gran mayoría de oponentes serán secuaces que se pueden despachar rápidamente, su superioridad numérica les otorgará bonificaciones por «superar» a los héroes.

Los Guardianes se resisten a menudo a usar grandes monstruos de los Mitos en *La llamada de Cthulhu*, ya que uno solo suele ser más que suficiente para acabar con todo el grupo. ¡No es necesario que te resistas en *Pulp Cthulhu*! Los retoños oscuros de Shub-Niggurath, los shoggoths y las semillas estelares de Cthulhu son oponentes perfectamente válidos para una banda de héroes *pulp*. Si te parece que tus héroes son capaces de eludir un combate con un shoggoth sin un rasguño, enfréntalos a dos o tres shoggoths en el siguiente encuentro.

Recuerda que los perfiles de los monstruos que figuran en el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* se refieren a un espécimen en la media. Se recomienda que los Guardianes de *Pulp Cthulhu* incrementen las puntuaciones de ataque de los monstruos entre un 20% y un 40%. Haz que tus monstruos sean más duros.

Los Guardianes deben tener en cuenta que los monstruos más grandes de los Mitos implican mayores pérdidas de Cordura para los héroes, de forma que mientras que sí pueden manejarse en una pelea sin problemas contra semillas estelares de Cthulhu, ¡sus mentes tal vez no! Las disminuciones rápidas de Cordura son inevitables; ver **Recompensas** (a continuación) para saber más sobre la forma de proporcionar a los héroes un respiro mental.

Momentos de máximo suspense

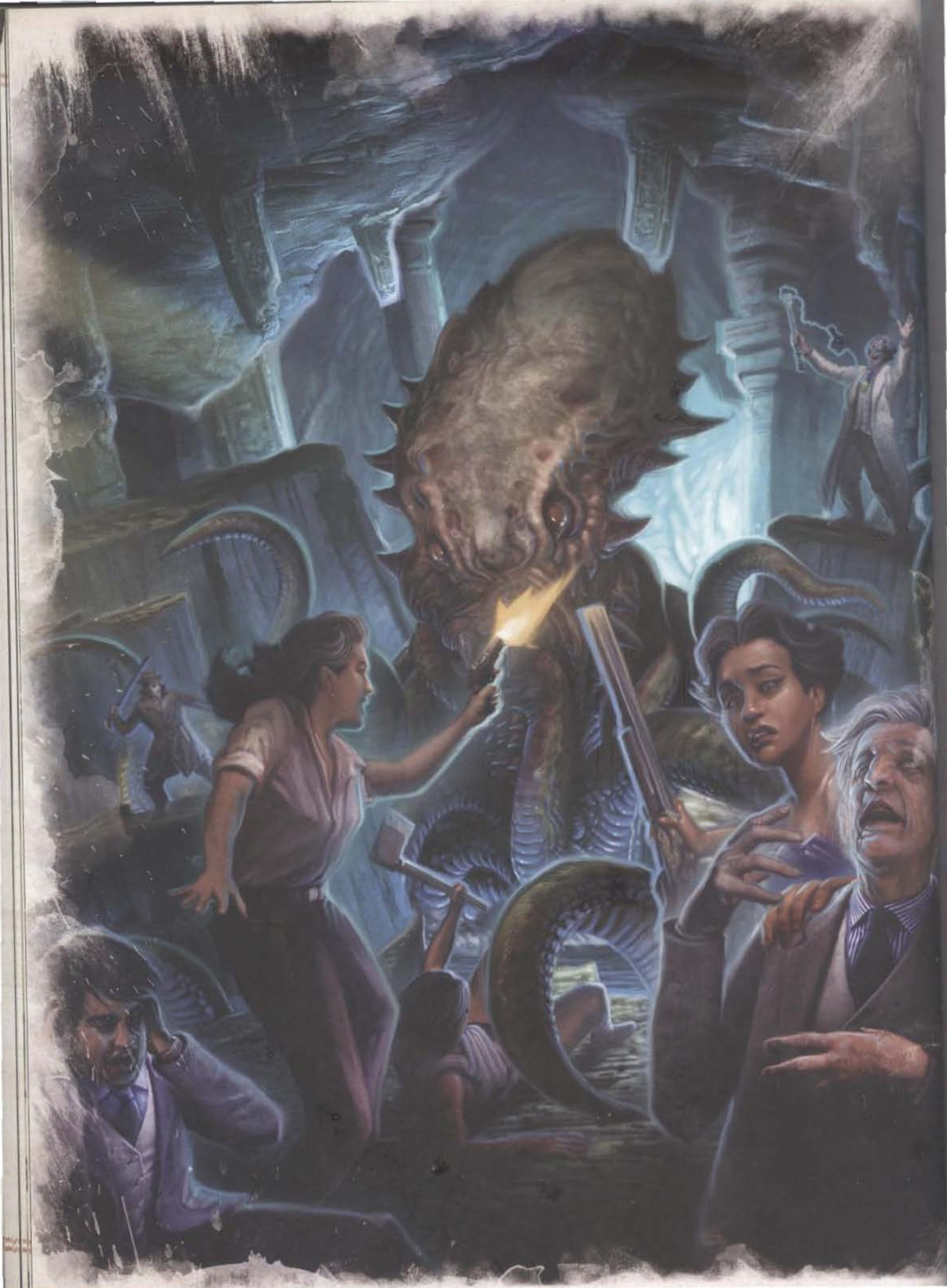
Intenta terminar las sesiones de juego en un momento de máximo suspense, que puede ser justo cuando los héroes están a punto de encontrar una pista vital, ya tienen el telegrama secreto pero aún no lo han leído, o está a punto de estallar un combate o persecución. Puede ocurrir en un momento de gran peligro, como que el personaje acaba de ser arrojado por una ventana, o cuando está a punto de aparecer el antiguo dios monstruo. Deja la partida en ese punto y no reveles la pista, tires el daño o hagas la tirada de Cordura hasta la siguiente sesión. Si el juego se detiene en un punto tan crucial, tus jugadores deberían de quedarse con ganas de más, impacientes por saber lo que pasa a continuación. Saber cuándo parar en los momentos de máximo suspense es muy efectivo, pero procura no forzarlos ni abusar de ellos.

Recompensas

Hay que tener en cuenta que los héroes *pulp* se encontrarán probablemente con cantidades ingentes de monstruos más grandes y destructores de Cordura que en *La llamada de Cthulhu*, con la consecuencia lógica de sufrir mayores pérdidas de Cordura. En aras de mantener el equilibrio, tienen la oportunidad de recuperar mayores cantidades de Cordura durante la fase de desarrollo del héroe (ver la página 71). Además, se recomienda que a la hora de determinar las retribuciones de Cordura al final de un escenario, los Guardianes sean generosos. Las recompensas de Cordura deberían ser, como mínimo, iguales a la pérdida de Cordura del monstruo más duro al que se hayan enfrentado los héroes. Por lo tanto, si los héroes se encontraron con una semilla estelar de Cthulhu y la derrotaron, deben recibir una recompensa de 1D20 Puntos de Cordura.

El Guardián puede considerar la recompensa de puntos de Suerte y talentos *pulp* adicionales si los jugadores realizan un trabajo particularmente bueno. Piensa cómo se han desarrollado el escenario y la historia. ¿Alguno de los héroes ha hecho algo destacado? ¿Alguno de ellos se ha lanzado con éxito a una tarea demasiado ambiciosa y con mucho riesgo? Considera la posibilidad de otorgar 1D10 Puntos de Cordura o Suerte adicionales o, si un jugador ha sido excepcionalmente inventivo y/o se ha esforzado por desarrollar su personaje, tal vez permitir que obtenga una nueva habilidad o talento *pulp* adecuado a su logro.

No abuses, pero sé siempre justo y generoso en *Pulp Cthulhu*.



CAPÍTULO 8

LA DÉCADA DE 1930

La Gran Depresión

La Gran Depresión fue, sobre todo, un desastre económico. Los problemas de la economía, que tomaron muchas formas y afectaron a todo el mundo, desde los grandes magnates de los negocios hasta las granjas familiares más humildes, establecieron el tono del terrible malestar que embargó a las gentes de los Estados Unidos y el mundo. Al finalizar lo que se había considerado como la Prosperidad Coolidge-Hoover, una época emocionante de expansión y opulencia que parecían ilimitadas, la desaceleración repentina y desastrosa fue terrible, además de sorprendente, porque el país cayó desde una gran altura.

Una expansión para el común de los mortales

La bolsa de valores se expandió como nunca durante la segunda mitad de los años 20. Uno de los factores que contribuyeron a la erupción de riqueza fue la nueva fascinación que mostraron los estadounidenses de todos los ámbitos por el mercado de valores. Cualquier persona invertía sus ganancias y recibía los beneficios de una economía que funcionaba a todo trapo. Los tenderos, viajantes, maestros de escuela, operarios de gasolinera, conserjes y otras profesiones conversaban en las barberías, farmacias y (por supuesto) oficinas de corredores de bolsa sobre los acontecimientos cotidianos de Wall Street.

A medida que la década llegaba a su fin, muchos pensaron, entre ellos el presidente Hoover y los funcionarios de la Junta Directiva de la Reserva Federal, que el mercado estaba muy sobrevalorado. Advirtieron a todos los que quisieron escuchar que los precios ofrecidos por las acciones se estaban elevando demasiado. Sin embargo, muchos inversores creyeron exactamente lo contrario. Tenían a la prosperidad estadounidense por una fuerza imparable que no podía sino multiplicar su dinero mientras continuasen invirtiéndolo.

El Jueves Negro

Quedó claro que los optimistas se habían equivocado. El mercado de valores alcanzó su máximo en agosto de 1929. Los precios cayeron gradualmente hasta octubre, cuando se tocó fondo y empezó de verdad la montaña rusa. El 18 de octubre fue el comienzo del fin. El primer día de auténtico pánico fue el 24 de octubre, el Jueves Negro. El Promedio Industrial Dow Jones perdió casi un 13% de su valor ese día. Las cosas no mejoraron el viernes, otro 12% voló por la ventana. De hecho, el Jueves Negro y el viernes siguiente son el segundo y el tercer días con mayores porcentajes de pérdidas en la historia del Dow Jones.

Los precios habían colapsado por completo para el martes siguiente. Más de dieciséis millones de acciones cambiaron de manos ese día, un nuevo récord. Aun así, el mercado no tocó fondo. De hecho, no lo haría en casi dos meses. A mediados de noviembre, más de treinta mil millones de dólares desaparecieron de la faz de la Tierra. ¿Cómo pudo suceder?

Para empezar, más de un millón de estadounidenses habían invertido con margen de apalancamiento en el momento del *Crack*. Es decir, habían comprado acciones con dinero prestado. El problema fue que cuando los precios cayeron estrepitosamente, se dispararon de inmediato las ventas de acciones compradas con margen de apalancamiento. Como la caída de precios de las acciones desencadenó las ventas automáticas, la falta de compradores redujo los precios, lo que a su vez causó más ventas automáticas.

Claro que la inversión con margen de apalancamiento no es la única culpable del *Crack*. Otros factores que se consideran a menudo incluyen las prácticas de corrupción generalizada y el fraude en las empresas grandes y pequeñas; los pronunciamientos pesimistas que realizaron en público altos funcionarios del gobierno y el efecto perturbador que tuvieron en la confianza de los inversores; el efecto desestabilizador que tuvieron las nuevas políticas de la Junta Directiva de la Reserva Federal en el mercado, además de los efectos negativos de la concentración de riqueza en las manos de unos pocos. En definitiva, es difícil contradecir la tesis de que las acciones

no estaban, en general, sobrevaloradas en los embriagadores días previos al *Crack*. Partiendo de esa base, era imperativo llevar a cabo una corrección del mercado de algún tipo. *Grosso modo*, y ya que es imposible que haya dos economistas que coincidan nunca en las causas de los acontecimientos económicos, nos conformaremos con una idea general de las fuerzas y tendencias que pueden haber causado el desplome.

Los efectos en la sociedad

¿Recuerdas los tenderos, viajantes, maestros de escuela, operarios de gasolinera, conserjes y estadounidenses de todas las profesiones que habían invertido en el mercado de valores en 1929? Cuando este cayó, sus fortunas se evaporaron igual que las de los ricos magnates de Wall Street. Nadie resultó indemne. Fue una catástrofe que penetró en todos los estratos de la sociedad. Hasta los que no habían invertido se vieron afectados indirectamente a través de los complejos vínculos que unían económicamente a la sociedad. Los minoristas vendieron menos productos porque no había gente con dinero para comprarlos. Los sirvientes tuvieron que ser despedidos porque ya no se les podía pagar. Las clases adineradas tuvieron que cocinar y fregar por primera vez en sus vidas. Los profesionales de todo tipo (arquitectos, abogados, etc.) se encontraron con que nadie tenía dinero para pagarles y tenían menos trabajo.

Las historias modernas de legiones de inversores que abrieron las ventanas de su oficina y saltaron al vacío son exageraciones. Ciertamente se produjeron suicidios, pero ni siquiera en Wall Street hubo una lluvia literal de personas caídas en la bancarrota. En realidad se suicidó más gente a medida que la depresión se hacía más profunda que inmediatamente después del *Crack*.

La víctima más terrible del desplome no era nada visible que se pudiera encapsular fácilmente en ninguna estadística. Al contrario, fue la completa devastación de la idea, construida poco a poco en los felices años veinte, de que los Estados Unidos eran una suerte de tierra encantada, inmune a los altibajos experimentados en el resto del mundo. Fue un duro impacto que costaría mucho tiempo superar.

El colapso de la banca

Por si las cosas no eran lo suficientemente malas tras el *Crack*, las crisis financieras mundiales se sucedieron. Inglaterra abandonó el patrón oro en 1931, lo que provocó una oleada de acumulación del metal precioso en base a las especulaciones de que los Estados Unidos podrían hacer lo mismo en un futuro cercano. En toda Europa, los diferentes países continuaron sufriendo graves dificultades financieras que hundían sus raíces en el daño masivo causado por la Gran Guerra, a pesar de que había terminado hacía más de una década.



Entonces comenzaron a quebrar los bancos por todo Estados Unidos. Al principio, los problemas fueron contenidos por la acción de las burocracias y agencias federales, pero en 1933, coincidiendo con el último mes de la presidencia de Hoover, el colapso bancario se hizo más profundo. El gobernador de Michigan declaró un cierre vacacional bancario de ocho días a mediados de febrero con la esperanza de dar a los bancos del estado algún tiempo para recuperarse, ya que las retiradas de efectivo habían agotado sus reservas. Maryland siguió el ejemplo dos semanas después, pero el pánico se estaba extendiendo claramente cuando personas de todos los estratos económicos intentaron mantenerse por delante en el juego, asegurando la liquidez de sus activos antes de que desapareciera del todo. A principios de marzo, más estados se sumaron a las vacaciones y justo cuando Hoover abandonaba el escenario político, en el último día de su presidencia, Nueva York e Illinois, las últimas fortalezas del poder financiero, se unieron a la lista. «Estamos al límite de nuestras fuerzas —fueron las famosas palabras de Hoover—. Ya no podemos hacer nada más».

El nuevo presidente, Franklin Delano Roosevelt (FDR), decretó el primer día de su mandato unas vacaciones financieras a nivel nacional y prohibió la exportación de oro. Una semana más tarde, se dirigió a la nación en la primera de sus famosas «charlas junto a la chimenea» radiofónicas, exhortando a los estadounidenses a que conservaran la calma cuando abriesen los bancos y explicó, en un inglés sencillo, lo que cada ciudadano debería hacer para prevenir el retorno a la histeria. Considerada en perspectiva, la reapertura de los bancos resultó brillante y aunque hubo retiradas masivas de depósitos localizadas en algunos bancos, se utilizaron los fondos federales para evitar otro asalto de pánico irracional.

Dado que la terrible situación económica era omnipresente en las vidas de los estadounidenses, todo el mundo pensaba en soluciones al problema de la Gran Depresión. Algunas ciudades implementaron sistemas de trueque para el intercambio de bienes y servicios a escala local. Una serie de municipios emitieron bonos, una especie de dinero municipal aceptado en las tiendas locales. Todas estas soluciones tenían en común la obsesión universal de hacer algo, lo que fuera, para poner fin a la opresiva Depresión. En ausencia de soluciones prácticas, la gente estaba dispuesta a considerar casi cualquier cosa.

El *New Deal* (el «Nuevo trato» de Roosevelt) prometió poner fin a las dificultades financieras. A pesar de una luna de miel pública, cuando las cosas parecían mejorar a mediados de la década, la economía se desplomó de nuevo. Después de más de un lustro de grave recesión, empezó a gestarse la idea de que los problemas económicos del país eran permanentes, cuando a pesar de todos los planes de acción sugeridos, e incluso de aquellos que fueron implementados, nada parecía cambiar.

Era como si la solución a los problemas estuviera realmente más allá de la capacidad del hombre mortal. A pesar de todos los esfuerzos, las bolsas de valores se desplomaron de nuevo a finales de 1937 y en 1938. Afortunadamente, algunas de las lecciones aprendidas después del *Crack* evitaron que la caída de los precios afectara a la sociedad más allá de los mercados en la misma medida que entre 1929 y 1933, pero aun así se sucedió una nueva oleada de despidos y desempleo a raíz de esta nueva ronda de recesión.

Cronología de los años 30

1930: Plutón es descubierto por los astrónomos; se inventa el ciclotrón, un tipo de acelerador de partículas; la aeronave británica R100 completa un viaje de 78 horas a Canadá; Elm Farm Ollie se convierte en la primera vaca en volar.

1931: Se completa el edificio Empire State; Al Capone es condenado por evasión de impuestos; Auguste Piccard alcanza la estratosfera; *The Star-Spangled Banner* (La bandera tachonada de estrellas) se convierte oficialmente en el himno nacional de Estados Unidos.

1932: Amelia Earhart realiza un vuelo transatlántico; se inventa el aire acondicionado; el hijo de Lindbergh es secuestrado; los científicos dividen el átomo; los encendedores Zippo salen a la venta.

1933: Termina la Ley Seca; Adolf Hitler es nombrado canciller de Alemania; el presidente Roosevelt sufre un intento de asesinato; se pone en marcha el New Deal; primer avistamiento del monstruo del lago Ness.

1934: Bonnie y Clyde mueren a manos de la policía; comienza el Gran Terror en la Unión Soviética; se inventa la hamburguesa con queso; se produce el Dust Bowl; Parker Brothers lanza al mercado el Monopoly.

1935: Mussolini invade Etiopía y la Sociedad de Naciones le impone sanciones; se promulga la Seguridad Social en los Estados Unidos; se funda Alcohólicos Anónimos.

1936: Se completa la presa Hoover; estalla la guerra civil española; las olimpiadas nazis de Berlín; el rey Eduardo VIII de Inglaterra abdica para poder casarse con la señora Simpson; Carnegie publica *Cómo ganar amigos e influir sobre las personas*.

1937: Se inaugura el puente Golden Gate; el desastre del dirigible Hindenburg; Amelia Earhart desaparece; Japón invade China.

1938: El primer ministro británico Neville Chamberlain anuncia la «paz en nuestro siglo»; Hitler anexiona Austria; se establece el Comité de Actividades Antiestadounidenses; se funda la organización no gubernamental de caridad March of Dimes (Marcha de los centavos); Superman aparece en Action Comics; se encuentra el pez celacanto, que se creía extinto, en la costa este de Sudáfrica; la retransmisión de *La guerra de los mundos* causa el pánico.

1939: Estalla la Segunda Guerra Mundial; Einstein escribe una carta al presidente Roosevelt acerca de la construcción de una bomba atómica; se inventa el helicóptero; un gran terremoto en Chile mata a 30.000 personas.

El New Deal

FDR utilizó por primera vez el término «New Deal» en una conferencia para los delegados de la Convención Demócrata Nacional con motivo de su nombramiento. Lo usó para describir, a grandes rasgos, su visión de la forma de salir del pozo en el que se encontraba el país. Las semillas sugeridas en este discurso brotaron a la larga en los vastos programas sociales que llegaron a componer el New Deal.

En los primeros cien días del New Deal, y dependiendo del punto de vista, Roosevelt ignoró al Congreso o trabajó con él más estrechamente que ningún otro presidente. La legislación se presentaba y aprobaba con velocidad cegadora. Muchos miembros del Congreso votaron actas que ni siquiera habían tenido tiempo de leer. En los primeros días del New Deal se aprobó legislación para, entre otras cosas:

- Sacar a Estados Unidos del patrón oro de forma permanente; devaluar la moneda estadounidense, lo que provocó inflación y condujo a un aumento temporal, pero destacado, de la compra y almacenamiento de suministros, especialmente entre empresas.
- Crear la Administración de Ajuste Agrícola (AAA), que subvencionó a los agricultores para que dejasen una parte de sus tierras de cultivo sin plantar y aumentar así los precios de varios productos agrícolas.
- Crear el Cuerpo Civil de Conservación (CCC), que dio trabajo inmediato a un cuarto de millón de personas con más de tres mil millones de dólares asignados por el Congreso para nuevos proyectos de obras públicas.
- Organizar la ayuda financiada por los condados y el Estado; proporcionar ayuda a los pobres y desempleados con alimentos, vivienda y consumibles.
- Crear la Agencia de Recuperación Nacional (NRA), una administración de amplios poderes para regular la industria y a los trabajadores, con el objetivo a largo plazo de proporcionar trabajo a los desempleados creando un salario mínimo y facilitar la forma en que las distintas industrias elaboraban sus estatutos de gobierno.

Todas estas medidas tomadas en conjunto representaron una nueva forma de abordar los problemas de la Depresión. Pusieron el foco en mejorar el bienestar de los ciudadanos estadounidenses y trataron de recomponer la sociedad y la economía en su conjunto mejorando las cosas desde abajo hacia arriba, en lugar de a la inversa.

Fue una locura. Cada nueva organización funcionaba de forma independiente, a veces solucionando problemas en su ámbito y otras pisando a las demás; a veces trabajando con fines cruzados y siempre participando en lo que parecía tanto el funcionamiento de un gobierno racional como el camarote de los hermanos Marx. Aunque no se pudo ayudar a todo el mundo de inmediato (millones de personas permanecieron desempleadas, por ejemplo),



pocos esperaban grandes cosas en el período de la luna de miel del New Deal, ya que las personas en general se conformaban con que se estuviera haciendo algo para aliviar la interminable experiencia de desesperación en que se había convertido la Gran Depresión.

La luna de miel no duró mucho. Antes de terminar 1933 se perdió gran parte de lo que se había avanzado en el primer gran impulso. Las facciones políticas que se habían unido para apoyar al nuevo presidente comenzaron a exigir ventajas y ver problemas que se habían pasado por alto en el entusiasmo inicial. Las corporaciones de muchas industrias, que supuestamente estaban llevando a cabo los pasos que garantizarían una competencia leal, aprovecharon la oportunidad para reunirse en secreto y fijar los precios.

Sopa de letras

Muchas de las iniciativas del presidente requerían agencias y administraciones que llevasen a cabo las actividades propuestas. Estas organizaciones, que solían tener nombres largos y polisilábicos, llegaron a ser conocidas por sus acrónimos casi sin excepción.

NRA



Es posible que la Agencia de Recuperación Nacional haya disfrutado del mandato y efecto más amplios de las nuevas administraciones. La NRA se encargó de implementar, o de ayudar a las empresas a implementar, amplias reformas relacionadas con el trabajo y la industria. Un elemento central del mandato de la agencia era facilitar la creación de un código para cada industria que estableciese una cantidad de horas de trabajo, salarios mínimos a pagar, estándares de competencia dentro de la industria, etc., que fuesen aceptables. Como los códigos de regulación serían elaborados por las propias industrias, el gobierno debía tener la potestad de su aprobación. Además, y lo que es más importante, el Departamento de Trabajo insistió en que se permitiera a los trabajadores organizarse y tener participación en la elaboración de los códigos, además del establecimiento de comisiones en representación de los intereses de los consumidores.

CCC

El Cuerpo Civil de Conservación fue la vasta organización que dio trabajo a millones de hombres jóvenes en proyectos de obras públicas. Estaba supervisada por el Ejército de los Estados Unidos conjuntamente con el Servicio Forestal. Entre los proyectos más representativos están la plantación de decenas de millones de árboles, la construcción de embalses, la roturación de tierras, la creación de campamentos y la restauración de campos de batalla históricos. Muchos miembros actuales y antiguos del Cuerpo (o «C», como solían llamarlo) eran defensores incondicionales de la organización que se jactaban de las habilidades que habían aprendido y que consideraban la causa de su éxito posterior.

PWA y WPA

La Public Works Administration (Administración de Obras Públicas) y Works Progress Administration (Administración para el Progreso de Obras), respectivamente, tenían el cometido de construir edificios, presas, transbordadores, infraestructuras eléctricas, hospitales, recintos feriales, obras sanitarias y otras mejoras de la infraestructura pública de la nación. Más que construir cosas, estas organizaciones estaban encargadas de dar trabajo a la gente para que pudiera ganarse la vida. Además, la WPA también patrocinaba a artistas, escritores e intérpretes, basándose en la teoría de que todo el mundo debería de tener un puesto de trabajo acorde a sus habilidades. Se escribieron y representaron miles de obras de teatro, se compusieron piezas musicales y se crearon obras de arte a instancias del gobierno para el enriquecimiento de la sociedad.

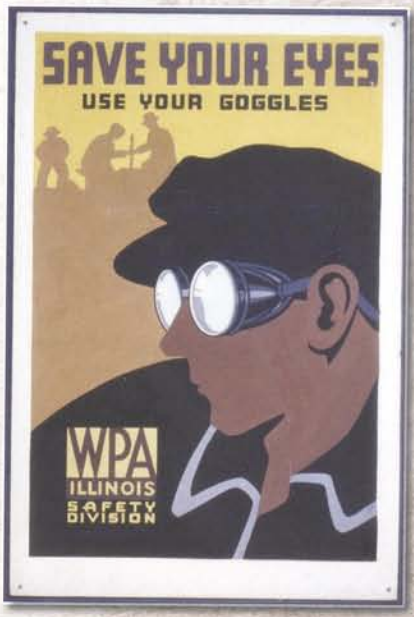
La Ley Seca y su derogación

Durante mucho tiempo quedó claro que la prohibición de la Ley Seca ya no tenía el apoyo que necesitaba para continuar su vigencia. Cuando el Congreso procedió a revocar la Enmienda Constitucional que convirtió a los Estados Unidos en una sociedad seca, se necesitaba que dos tercios de los estados ratificasen la decisión. Utah fue el estado que dio el voto decisivo en diciembre de 1933. Aunque ocho estados permanecieron «secos» y quince convirtieron la venta de licor en un monopolio estatal, la gente acudió en masa a los bares clandestinos que adquirieron rápidamente licencias para la venta de alcohol, hoteles, restaurantes, y a los bares, tabernas y salones de cócteles recién construidos.

La bebida volvió a ser respetable. Tanto es así, que el suministro de alcohol se agotó rápidamente en muchos municipios. Lógico, si se tiene en cuenta que el licor de calidad no puede destilarse de un día para otro. Como la gente estaba acostumbrada a beber alcohol ilegal de garrafón, no había muchas protestas por el sabor asqueroso de las sustancias que se vio forzada a consumir al levantarse la prohibición. Era feliz solo por beber de nuevo.

Obrerismo

La legislación que trajo la NRA había previsto el derecho de los trabajadores a sindicalizarse, y desde luego que lo hicieron. Aunque la idea de que los trabajadores se agrupasen para luchar por objetivos comunes no era nueva, la bendición explícita del gobierno condujo al rápido establecimiento de una gran cantidad de organizaciones obreras. En muchos casos, los líderes de las incipientes organizaciones, celosos e idealistas, se convirtieron de inmediato en antagonistas de sus empleadores. Surgieron huelgas y otras protestas en todas las partes de la nación donde se formaron estos nuevos sindicatos.



A finales de 1936 se produjo la primera demostración visible de malestar laboral en Flint, Michigan, cuyas plantas de montaje de automóviles distribuían a todo el país, cuando los trabajadores de General Motors (GM) decidieron

que ya estaban hartos. Los trabajadores ocuparon físicamente más de una docena de plantas, impidiendo el acceso de gerentes y ejecutivos, y lograron detener por completo la fabricación de automóviles de GM a escala nacional.

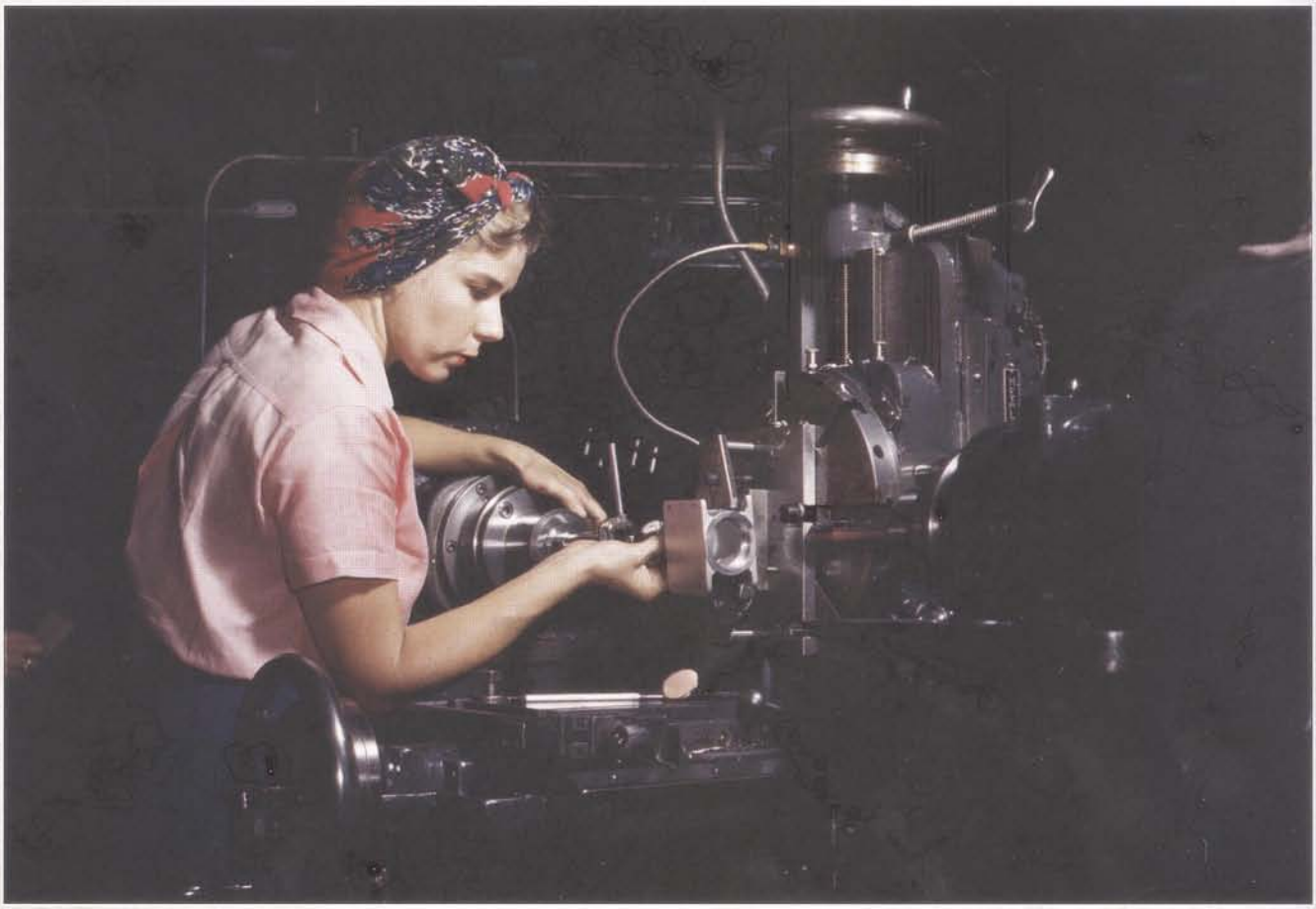
Ahora bien, aunque el Congreso había legalizado la negociación colectiva, no contemplaba nada parecido a la ocupación de las plantas. En cualquier caso, los amos corporativos, sus mercenarios y los representantes del gobierno lo tuvieron difícil para expulsar a los participantes en la huelga de brazos caídos, tanto por los problemas políticos y de relaciones públicas que se planteaban como por las preocupaciones prácticas y tácticas. La huelga de GM terminó después de 44 días y paralizó a más de cien mil trabajadores en catorce estados.

Las tensiones no eran en absoluto exclusivas de GM o siquiera de la industria automotriz, sino que se reflejaban abiertamente en ambos lados de la diferencia de clase ejecutiva y obrera por todo el país. En muchos lugares, las empresas contrataron a revientahuelgas que trabajaban con las fuerzas de la ley para que agrediesen físicamente a los huelguistas. Otras empresas enviaron detectives privados a identificar a los organizadores sindicales y acusarlos de alguna cosa para que fuesen destituidos con cualquier pretensión que se pudieran inventar. Sin embargo, el obrerismo se fue organizando de forma lenta pero inexorable. Con el tiempo, grupos masivos como la Federación Estadounidense del Trabajo y el Comité para la Organización Industrial, de corte más revolucionario, se convirtieron en ubicuos en todas las fábricas del país.

Comunistas

Aunque los comunistas estadounidenses eran relativamente pocos, la fuerza de sus ideas podía sentirse fácilmente en los textos de sus mentes pensantes. Pero no se trataba solo de intelectuales. En contraste con la actitud percibida durante la Guerra Fría, muchos comunistas defendían su país a ultranza y promovían actividades cívicas en las que procuraban superar en patriotismo a otras organizaciones como las Hijas de la Revolución Estadounidense.

En el ámbito político, los comunistas estadounidenses eran una fuerza contra el New Deal, aunque lucharon desde la izquierda en lugar de desde la derecha. Sus objeciones eran complejas y variadas, pero en esencia creían que cualquier intento de apuntalar el capitalismo y prevenir el choque final entre la clase obrera y la clase capitalista era una grave equivocación.



El mundo del crimen

Con la Depresión se produjo un incremento de las actividades criminales, cuando los desempleados se vieron obligados a robar para llegar a fin de mes y poner comida en la mesa. El gánster es un icono cultural familiar que va de la mano de los subfusiles Thompson, los bares clandestinos, el contrabando y Al Capone. La mayoría de estas imágenes se situarían más exactamente en los días salvajes de los locos años veinte y estaban de capa caída cuando empezó la Gran Depresión. Esto dio paso a un tipo de delincuente diferente que perpetraba otros crímenes adaptados a los tiempos.

Contrabandistas, bares clandestinos y crimen

La Ley Seca estuvo vigente durante el primer tercio de la Gran Depresión. Para entonces, la venta de licores se hacía prácticamente a plena luz del día. Por ejemplo, era posible comprar alcohol en los edificios de oficinas del Senado de los Estados Unidos y en tiendas escudadas en un barniz casi transparente de legalidad. Nadie tenía problemas para encontrar bebida si le apetecía un trago y eso hizo que el contrabando (el negocio de destilar o elaborar bebida y venderla) y el transporte de ron (traer licor de contrabando de países como Canadá, donde era legal) estuvieran a la orden del día entre los delincuentes organizados. Era una actividad sumamente rentable en la que tenían práctica.

El crimen organizado después de la prohibición

Por extraño que parezca, la derogación de la Ley Seca no significó el fin del negocio del contrabando, o al menos no de inmediato. Los impuestos sobre el licor eran tan altos que la tentación de evitarlos era grande y, dado que el crimen organizado estaba especializado en burlar a la ley, algunos contrabandistas continuaron suministrando a sus clientes habituales a precios más bajos que los ofrecidos por los mayoristas lícitos. Otros contrabandistas retirados adoptaron el mantra «si no puedes vencerlos, únete a ellos» y comenzaron a distribuir licor legalmente. Como ya contaban con clientes fijos y no estaban por encima de las tácticas menos escrupulosas, algunos de sus negocios florecieron.

Cada grupo de delincuentes se adaptó como pudo al final de la Ley Seca, pero el caso es que tantos años de operaciones rentables habían enriquecido a las ahora poderosas organizaciones criminales. Tenían contactos políticos, habilidades criminales y la experiencia en organización que los convertía en una fuerza a tener en cuenta allí donde dirigían su atención. La prostitución, los juegos de azar y los préstamos eran solo algunos ejemplos de las operaciones rentables que permanecieron después de la Ley Seca. El cobro de dinero a negocios honestos a cambio de protección continuó sin cesar mientras los propios criminales eran protegidos contra la Ley por sus aliados políticos en nómina. Muchas bandas criminales comenzaron empresas comerciales lícitas (aunque sus tácticas continuaron siendo a menudo peligrosas e inmorales, por decirlo de alguna manera) y encontraron que los crecientes sindicatos eran organizaciones fuertes.

Secuestro

El gran impacto público del secuestro Lindbergh (ver recuadro de texto) supuso la fascinación y la indignación por los secuestros hasta un punto nunca visto. Por ejemplo, un secuestrador que estaba detenido en el Estado de California fue sacado de su celda y linchado por un grupo de ciudadanos. El Congreso estaba tan preocupado como la población y se aprobaron nuevas leyes que permitieron a las agencias federales, y en particular al FBI, investigar ese tipo de crímenes, aun en los casos en que los pretextos para hacerlo fuesen, en términos constitucionales, peregrinos.

El niño de Lindbergh

Cuando el hijo de dos años de Charles y Anne Lindbergh fue secuestrado en su casa, cerca de Hopewell, New Jersey, el 1 de mayo de 1932, el crimen se convirtió en una obsesión nacional. Lindbergh se había convertido en un héroe popular cuando realizó el primer vuelo en solitario sin escalas a través del océano Atlántico (entre Nueva York y París, en 1927), y para un público que buscaba algo, cualquier cosa, que evadiese su mente de las sombrías realidades de la Depresión, el secuestro del pequeño hijo de una figura pública y querida cumplía con los requisitos y, como consecuencia, los periódicos publicaron un torrente de historias sobre los avances más nimios del caso.

Lindbergh y su esposa agotaron todas las posibilidades disponibles a su alcance, incluyendo el contacto con varios personajes sórdidos de los bajos fondos que, en opinión de muchos, podrían ayudar a reunirlos con su hijo. Finalmente, Lindbergh entregó el rescate de 50.000 $ que le habían exigido en un cementerio del Bronx, pero ni así apareció el niño. La búsqueda a escala nacional del menor y el secuestrador continuó, pero más tarde se descubrió que el niño había sido asesinado poco después del secuestro.

Un alemán llamado Bruno Richard Hauptmann fue detenido por fin en relación con el crimen cuando intentó intercambiar certificados de propiedad de oro que habían formado parte del rescate. Fue juzgado por secuestro y asesinato, y después de ser declarado culpable, fue ejecutado en abril de 1936.

~ Criminales famosos ~

JOHN DILLINGER

John Dillinger desertó de la Armada y fue encarcelado por primera vez tras el atraco fallido a una tienda de ultramarinos. En la cárcel aprendió el arte de robar bancos y, una vez fuera de prisión, comenzó a atracarlos con varios compinches. En el tiempo entre que salía y entraba en la cárcel de nuevo (logró escapar de unas cuantas) fue perseguido denodadamente por el FBI y ascendido al puesto de enemigo público número 1 en la lista de J. Edgar Hoover de los delincuentes más buscados de la nación.

Dillinger era un delincuente extravagante y logró llamar la atención de los titulares cuando escapó a tiros de las operaciones de captura que llevó a cabo el FBI en Minnesota y Wisconsin. Fue asesinado por agentes del FBI al salir del teatro Biograph en Chicago, aunque algunos dicen que otro hombre murió en su lugar y que al final Dillinger logró escapar de la ley.

BONNIE Y CLYDE

Bonnie Parker y Clyde Barrow eran, como Dillinger, criminales extravagantes. Sus crímenes fueron nimios en comparación, a pesar de su naturaleza ostentosamente violenta. La pareja robaba en los bancos más pequeños, así como en estaciones de servicio y restaurantes, y nunca se llevó más de 1.500 $. Bonnie y Clyde trabajaron con varios cómplices y acabaron muriendo asesinados por la policía cuando un confidente dio el chivatazo de su ubicación.

«AMETRALLADORA» KELLY

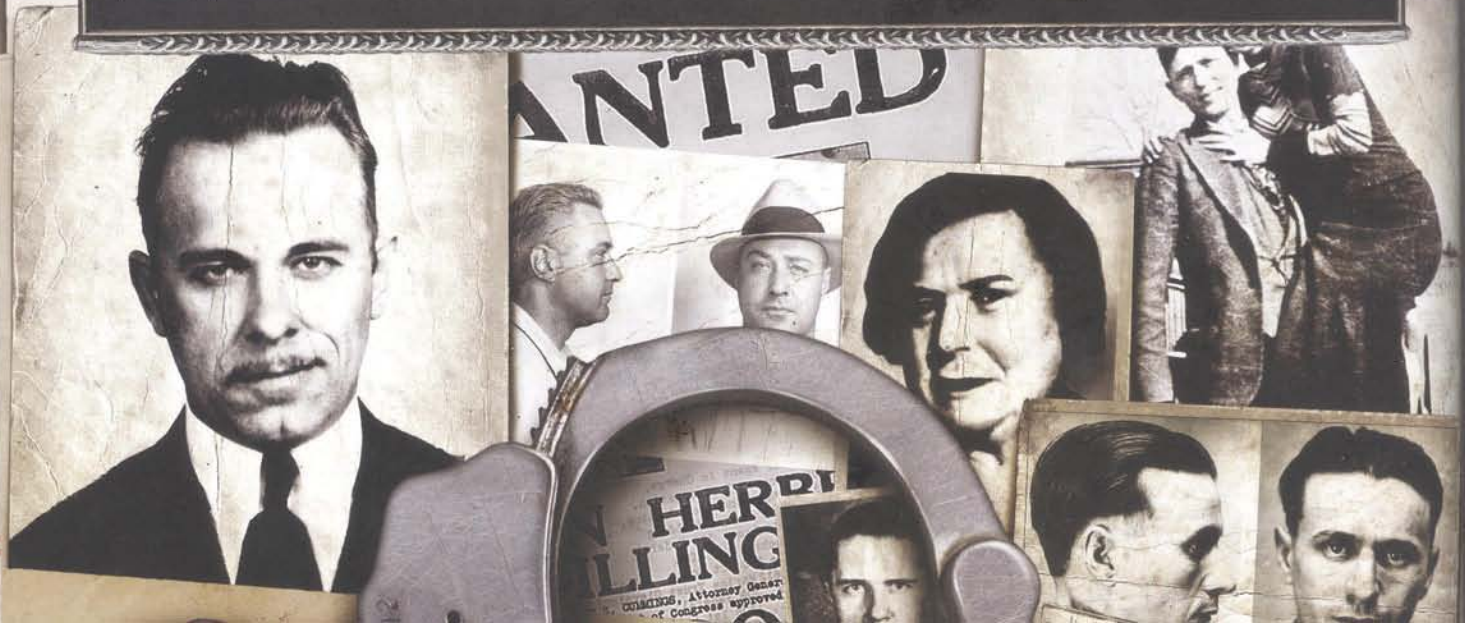
George Kelly fue un pequeño contrabandista que pasó bastante tiempo en la cárcel antes de conocer a su futura esposa, Kathryn. Fue ella quien tuvo la idea de reconvertir a Kelly en un tirador de primera con ametralladoras y le compró un subfusil Thompson con el que le obligó a practicar. Kathryn se jactaría más tarde ante sus amigos y socios criminales de que Kelly podía escribir su nombre con plomo en la pared de un granero y alcanzar una nuez sobre una cerca a veinticinco pasos de distancia. Para enfatizar sus bravatas, enseñaba casquillos de bala. A medida que George y Kathryn hacían más y más contactos criminales a nivel nacional, participaron en robos, asesinatos y secuestros. El crimen más famoso de Kelly fue el secuestro de Charles Urschel, un suceso que apareció en periódicos de todo el país debido al aumento del interés público por todos los secuestros a raíz del crimen de Lindbergh. Kelly murió en la penitenciaría Leavenworth el día que cumplió los cincuenta años.

FLOYD «CHICO GUAPO»

Charles Floyd era un granjero que se vio obligado a delinquir por las consecuencias del Dust Bowl. Entró por primera vez en la cárcel por un robo de nóminas frustrado y allí llegó a conocer a muchos criminales experimentados. Robó bancos en Ohio, Michigan y Kentucky, pero regresó a su Oklahoma natal donde se ganó algunos elogios populares por destruir documentos de hipotecas durante sus robos. En total robó más de treinta bancos en doce años. También fue acusado de participar en la masacre de la estación Union en Kansas City, donde fueron asesinados tres agentes de policía y otro del FBI, aunque negaría su participación hasta el final de sus días. Floyd era un criminal especialmente violento y acabó abatido por agentes del FBI en un campo en Ohio.

«MA» BARKER E HIJOS

Arizona Clark Barker y sus cuatro hijos cometieron crímenes con varios cómplices, entre ellos Alvin «Aterrador» Karpis, que iban desde atracos a bancos y robos a trenes hasta secuestros, por toda una franja de los Estados Unidos que bajaba desde Minnesota hasta Texas. Herman, Arthur («Doc»), Fred y Lloyd Barker tuvieron un final violento, como su madre. Hoy en día no está muy claro hasta qué punto la matriarca del clan fue el cerebro de los planes o si participó en los diversos crímenes que cometió la banda Barker-Karpis.



Ladrones de bancos

El robo de bancos se convirtió en un delito muy común durante la Gran Depresión. De hecho, hay estadísticas que sugieren que se perpetraban dos robos diarios a bancos en los Estados Unidos. Tras el colapso del mercado de valores, la desaparición de la estructura bancaria de la nación, la oleada de ejecuciones hipotecarias en granjas de todo el Medio Oeste y las crecientes revelaciones de que algunas compañías financieras habían cometido fraudes e injerencias durante muchos años, los bancos no eran instituciones muy apreciadas. Por esta razón, muchos ladrones de bancos, que en realidad no eran más que matones violentos, se convirtieron en héroes populares y recibieron un nivel de apoyo moral por parte de los ciudadanos previamente reservado a contrabandistas «nobles». Incluso cuando se utilizó la lista de los más buscados, los «enemigos públicos», para demonizar a estos criminales conocidos a escala nacional, algunas personas (no la mayoría, pero sí un colectivo considerable) continuó admirando e idolatrando a esta gente.

Armas de fuego

Las protestas públicas contra delincuentes y bandas organizadas que usaban armas de fuego para resolver disputas están tras el origen de la contundente National Firearms Act (Ley Nacional de Armas de Fuego) de 1934. Esta ley cubría dos tipos específicos de armas de fuego: las ametralladoras y las armas de fuego de cañón corto (incluidas las escopetas de cañón recortado). Si bien no prohibió estas armas, las gravó con un impuesto de 200 $ sobre ventas y transferencias. En 1938 se aprobó en el Congreso la Federal Firearms Act (Ley Federal de Armas de Fuego), que regulaba las transacciones de venta y transporte de armas de fuego a través del comercio interestatal o extranjero. Desde entonces era necesario obtener una licencia federal del Secretario de Comercio para vender armas de fuego, así como registrar los nombres y direcciones de todas las personas que las adquiriesen. Además, se prohibieron las ventas a personas que careciesen de un permiso o que hubieran sido condenadas por delitos violentos.

El FBI

La Oficina de Investigaciones empezó a conocerse como la Oficina Federal de Investigaciones (FBI) en 1935. Ese mismo año se fundó la Academia Nacional del FBI para entrenar a agentes de policía en técnicas modernas de investigación. Aunque muchas personas idolatraban a los ladrones de bancos de entonces, aún más se sintieron atraídas por la imagen de cruzados que tenían los agentes de la Oficina Federal de Investigaciones, los «federales». El FBI se convirtió, bajo la dirección de J. Edgar Hoover, en una fuerza creciente en la lucha nacional contra lo que parecía ser una ola de crimen sin precedentes. Los federales eran retratados frecuentemente en la cultura popular, tendencia cuya mejor expresión es la película de Warner Brothers de 1935, *Contra el imperio del crimen* (*G-Men*), protagonizada por James Cagney como un cruzado de la ley armado con un subfusil Thompson.

El propio J. Edgar Hoover era un *rara avis* donde los haya. Entró en el FBI al terminar en la facultad de derecho, cuando la organización era un refugio de enchufados por el clientelismo político y se limitaba a investigar un pequeño puñado de crímenes federales. Para colmo de males, sus agentes carecían hasta del derecho a portar armas de fuego o hacer arrestos. Cuando Hoover ascendió al puesto de director, abordó el primer problema imponiendo nuevos estándares para los agentes, descartando a los que no parecían estar a la altura de la tarea y reduciendo la dotación en casi un tercio. Sus nuevos estándares eran profesionales y morales a la vez, con el objetivo de garantizar que quienes trabajaran para él fueran personas hábiles pero también intachables. Entrenó a sus agentes con un curso especial de tres meses en la lucha contra el crimen de su propia creación.

Cuando la oleada de crímenes llamó la atención del público (y del Congreso) a la fuerza por el secuestro Lindbergh, se aprobaron una serie de leyes nuevas que facilitaron el trabajo del FBI. En primer lugar, se incrementaron los tipos de delitos federales sobre los cuales el FBI tendría jurisdicción, incluido el robo de bancos nacionales, el robo de grandes sumas de dinero que atravesasen las fronteras entre estados, los ataques a agentes federales y el cruce de fronteras estatales para evitar una comparecencia en un juicio. En segundo lugar, recibió nuevos poderes de actuación y aplicación de la ley. Los agentes del FBI podrían portar armas de fuego y se les permitió hacer arrestos en lugar de tener que avisar a la policía local para recibir apoyo.

Hoover puso en funcionamiento estos nuevos poderes de inmediato. Para servirse de la tecnología en su lucha contra el crimen, creó un gigantesco archivo de huellas digitales e instituyó laboratorios delictivos capaces de procesar las evidencias obtenidas de huellas de automóviles, balas disparadas y otras pistas forenses similares.

Hoover se convirtió en un héroe nacional por su cruzada contra el crimen y recibió una serie de títulos honoríficos. También dedicó mucho tiempo a hablar en público. Criticó a los criminales en sus discursos, y aunque su invectiva carecía a menudo de contenido factual, nadie podía decir que no era completamente apasionada.

Fraude, corrupción y maquinaria política

Cuando los bancos quebraron y las empresas se arruinaron, los investigadores de la esfera pública (periodistas, fiscales del distrito y similares) fueron descubriendo capa tras capa de fraude, corrupción y sobornos entre los adinerados y privilegiados que se retrotraía muchos años. Aunque pocos estuvieron dispuestos a sugerir que aquello fuera la causa principal del *Crack*, la mayoría de estadounidenses tampoco estaba dispuesta a ser especialmente caritativa con los ejecutivos criminales desenmascarados cuando ellos mismos se encontraban en la absoluta miseria financiera. Se extendió el desencanto.



En el ámbito de la política, había poco nuevo bajo el sol. Las maquinarias políticas seguían jugando un papel enorme en la elección de cargos en todo el país, igual que en las décadas anteriores. Elegían a dedo a comisionados de condado, alcaldes, legisladores estatales, gobernadores e incluso congresistas de los Estados Unidos. El propio Harry Truman, que ocuparía el lugar de Roosevelt en el Despacho Oval en 1945, fue elegido para el Senado de los Estados Unidos en 1934 porque Thomas Pendergast, el jefe de la maquinaria política de Kansas City, así lo quiso. Cuando llegó a Washington, a menudo se le llamaba el «senador de Pendergast».

Vida cotidiana

Discutir de una manera académica y desapasionada las relaciones de causa y efecto económicas y políticas de la Gran Depresión es una cosa; profundizar en la difícil situación cotidiana de los hombres y mujeres que vivían en la miseria en todo el país es otra muy diferente. Los índices Dow Jones y las estadísticas electorales cuentan una historia, pero no pueden transmitir la aplastante desesperación que sentían todos aquellos que estaban muriendo de hambre, desempleados, desubicados y desesperados durante los años 30.

No se puede llegar a exagerar el grado en que la Depresión afectó a absolutamente todas las facetas de la vida. Los escaparates de las tiendas estaban vacíos. Los camiones de reparto estaban parados. El tráfico rodado disminuyó. Los mendigos eran omnipresentes. Apenas había construcción ni expansión. Los colegios, clubes, organizaciones benéficas, órdenes fraternales y similares experimentaron reducciones sustanciales de miembros, donaciones e interés. Una de las pocas excepciones a esta tendencia de contracción fueron las gasolineras, que surgieron en todo el país cuando la gente empezó a viajar más en coche que en medios más caros, como el ferrocarril. El precio normal para la gasolina era de veinte centavos por galón (4 l).

Desempleo

El desempleo formaba parte de la vida cotidiana de unos quince millones de estadounidenses. Estos quince millones representaban casi un cuarto de la fuerza de trabajo nacional y a otros treinta y cuatro millones de cónyuges e hijos que dependían de ellos para vivir. Incluso los que no perdieron sus empleos se vieron afectados al ver reducidos sus sueldos y salarios.

Entre 1929 y 1933, la media de los salarios por hora de los obreros se redujo un sesenta por ciento y la media de los salarios de los empleados de oficina un cuarenta por ciento. Los agricultores, que dependían de los precios de los productos básicos para su subsistencia, vieron cómo dichos precios caían sin parar. Había casos de trabajos compartidos por varios trabajadores para que todos ellos pudieran disponer de algunos ingresos, sin importar lo escasos que fueran. Profesionales independientes como doctores, dentistas, arquitectos y abogados no tenían clientes o no podían encontrar clientes que pudieran pagar sus servicios.

Ante un desempleo que parecía interminable, que continuaba día tras día, semana tras semana, mes tras mes e incluso año tras año porque no había trabajo, la gente hacía lo que podía. Muchos se vestían cada mañana como si fueran a trabajar e iban en el metro a la ciudad para caminar por las calles en busca de empleo. Visitaban los mismos lugares que antes de su despido: parques, vendedores de comida ambulantes, restaurantes, etc., por la fuerza de la costumbre y en un intento de mantener, al menos, la apariencia de normalidad. Aquellos buscadores de empleo en la ruina descubrieron que la taza grande de agua caliente pedida con el café a la hora del almuerzo, combinada con el kétchup de la botella en la mesa, pasaba por una sopa de tomate aceptable.

Con esta dinámica, los desempleados acabaron por agotar sus ahorros. Pidieron prestado a familiares y amigos. Al menos a los familiares y amigos que no pasasen apuros financieros. Redujeron gastos, volvieron a reducirlos y aún recortaron y escamotearon un poco más. Algunas veces pasaron sin calefacción. Había familias desalojadas de sus apartamentos que se mudaron con otras familias, acomodando a una docena o más de personas en unas pocas habitaciones. Cuando estas medidas resultaron insuficientes, las familias vendieron sus posesiones e incluso sus casas.

Quien pudo tragarse su orgullo, solicitó algún tipo de ayuda, ya fuese de las organizaciones privadas de caridad o, cuando los programas del New Deal surtieron efecto, de las agencias gubernamentales. La ayuda podía tener la forma de comida, dinero, ropa u otros artículos, dependiendo en gran parte de lo que fuese donado. Esperar en la cola de la beneficencia era un golpe al orgullo pero, al menos, evitaba el hambre.

Y aun cuando se lograra conseguir un trabajo después de meses o años de búsqueda, muchos encontraban psicológicamente difícil mantenerlo después de haber vivido con sentimientos profundos de vergonzosa incompetencia durante tanto tiempo.

Personas sin techo y vagabundos

A pesar de que muchas familias hicieron todo lo que pudieron, acabaron desahuciadas y emigraron a otras partes del país en busca de trabajo. En las ciudades, la gente que dormía en bancos y callejones dependía de la beneficencia o las sobras que tiraban los restaurantes. Las personas sin hogar se solían congregar en terrenos desocupados, zonas públicas o espacios abiertos de áreas rurales, formando barrios de chabolas construidos literalmente a partir de desechos, detritus y basura. La comida consistía en todo lo que se podía encontrar, robar, plantar o cazar. El calor provenía de hogueras en bidones de 200 l.

Era muy común ver autoestopistas en las carreteras y los vagabundos frecuentaban los trenes de mercancías que cruzaban el país. Aunque los sin techo estadounidenses no viajasen casi nunca con un destino definido, siempre se mantenían en movimiento, buscando algo mejor. Se ha estimado que había más de un millón de personas desplazadas en 1933. Lo más aterrador es que una parte considerable de tan inmensa cantidad de nómadas estuviese compuesta de niños pequeños, e incluso de niñas disfrazadas de chicos.

Hoovervilles

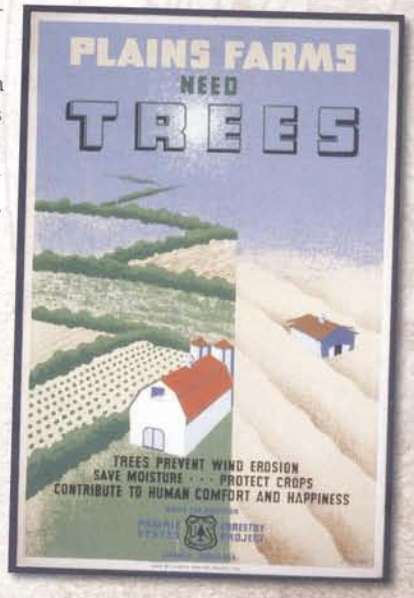
Los que estaban en la parte inferior de la escala económica (y algunos peldaños por encima) fueron los más afectados por la Depresión. La falta de trabajo significaba la falta de salarios y los que no pudieron pagar sus viviendas se mudaron con sus parientes o se quedaron en la calle.

El número de personas sin hogar creció y muchos tuvieron que construir chabolas de lona, cartón y materiales reutilizados. Las comunidades marginales compuestas de chozas y tiendas de campaña crecieron hasta ser conocidas como «Hoovervilles» porque muchas personas sin hogar culpaban al presidente de la crisis. La vida en una Hooverville no era una fiesta para aquellas personas tan desafortunadas que apenas poseían la ropa que llevaban puesta. Eran lugares insalubres, fríos y estresantes.

Agricultura

Los agricultores de todo el Medio Oeste estaban descontentos. Ya estaban pasando malos tiempos al comienzo de la Depresión por culpa de los bajos precios de los cultivos cuando les golpeó la recesión que le siguió a principios de los años 30. En algunos lugares se negaron a vender sus cosechas, prefiriendo dejar que se pudrieran y a veces vertiendo leche en zanjas para dejar clara su postura. En otros lugares, cortaron carreteras para reivindicar la necesidad de que los precios subieran.

A medida que avanzaba la Depresión, quebraron cada vez más granjas. Los agricultores recurrieron a estrategias poco ortodoxas para evitar que los bancos ejecutasen las hipotecas o para hacer frente a la situación una vez que llegasen a hacerlo. A veces, los vecinos se presentaban en masa en la subasta posterior a una ejecución hipotecaria para evitar que otros compradores pujasen por las parcelas de la propiedad. Los animales, la maquinaria y las herramientas serían devueltos a sus propietarios originales al día siguiente, tras haber sido «adquiridas» por centavos de dólar. A veces se recurría sencillamente a impedir o interrumpir las subastas.



Es importante destacar que, a pesar de que los agricultores habían sido llevados a sus límites y estaban actuando para paliar su desafortunada situación, no actuaron de acuerdo a ningún tipo de celo revolucionario o postura política. Simplemente estaban desahogándose contra un sistema que no funcionaba en absoluto como les habían prometido que haría.



El Dust Bowl

Desafortunadamente para los agricultores de todo el corazón de América, las cosas se iban a poner bastante peores antes de mejorar. A partir de 1933, empezaron a producirse fuertes vientos que levantaron el polvo de los campos y lo transportaron en grandes ráfagas por las llanuras. En muchos lugares era literalmente imposible ver debido a la densidad de polvo que había en el aire. Penetraba en todas partes. Cualquiera que saliese fuera no podía respirar ni evitar que el polvo se le metiese por los oídos y la nariz. Los agricultores y sus familias pasaron semanas y meses expectorando una mucosidad negra. La gente no podía impedir que el polvo entrase en sus casas, incluso después de tomar medidas como tapar las grietas de debajo de las puertas y ventanas con toallas y ropa sobrante.

La situación no era comparable a nada que hubiese vivido aquella gente. Pero lo peor no era el hecho de que el polvo arremolinado hiciese imposible ver, respirar o mantener la casa limpia. Lo peor fue que destruyó literalmente las granjas al llevarse por los aires la rica tierra que era absolutamente necesaria para cultivar. Modificó el paisaje, que se cubrió de tierra tapando caminos, amontonándose contra las casas y haciendo desaparecer áreas rurales.

No todo fue culpa de la naturaleza. Durante décadas, los agricultores adolecieron de una visión cortoplacista de las cosas y se dedicaron a arrancar toda la vegetación que mantenía la tierra cohesionada cuando la totalidad de las Grandes Llanuras estaba dedicada al pastoreo. Además, los nuevos procesos de la agricultura, que aplicaban prácticas industriales al cultivo de alimentos, exacerbaron el problema. Aunque todo esto no quiere decir que el clima y las condiciones climáticas no contribuyeran para nada. En definitiva, la confluencia de un mal momento y una mala planificación dio lugar a un desastre de grandes proporciones.

Oakies

Los granjeros abandonaron sus yermas granjas. La mayoría de ellos viajaron al oeste y así nació la imagen estereotípica de la familia numerosa que lleva todas sus pertenencias atadas a un viejo auto destartalado. Estas familias, conocidas popularmente como *oakies* porque muchas parecían ser de Oklahoma, se unieron a la masa de nómadas que deambulaban por las carreteras de la Depresión.

Muchos encontraron empleo como trabajadores estacionales, trabajando para grandes conglomerados que gestionaban huertos en California y otras partes de la nación. Cuando tenían la suerte de encontrar trabajo, los salarios eran bajos y el horario, brutal. La falta de estabilidad laboral era la norma, ya que solo se necesitaba a los recolectores cuando la fruta estaba madura. Los granjeros que habían sido independientes se lamentaban de las terribles condiciones de trabajo. Muchos intentaron organizarse para mejorar sus condiciones y, al igual que en toda la industria, los propietarios de los consorcios de frutas y agricultura no vieron con buenos ojos los piquetes y protestas. Los agentes de la ley de muchas localidades fueron reclutados para detener las manifestaciones.

Inundaciones

Como si la madre naturaleza tuviera un extraño sentido del humor, una serie de graves inundaciones llevaron en 1937 gran cantidad de agua a todo tipo de lugares en los que no debería estar. Los ríos Merrimac, Connecticut, Hudson, Delaware, Potomac, Allegheny y Ohio se desbordaron. Grandes franjas de Pittsburgh, Cincinnati y Louisville quedaron anegadas. Los distritos comerciales se inundaron, las casas fueron arrasadas y diversos restos flotaron en la superficie del agua fangosa durante millas y millas. Se erigieron presas,

diques y contenciones de sacos de arena. Algunos lugares resistieron exclusivamente gracias a los esfuerzos heroicos que realizaron las personas para proteger sus propiedades y a sus seres queridos. En otros lugares se derrumbaron los baluartes y ciudades enteras fueron arrasadas. Murieron cerca de novecientas personas en total y muchas más resultaron heridas. Fue una completa locura.

Entretenimiento

Hoy en día es difícil imaginar que el entretenimiento popular no continuase en caso de desencadenarse una serie de calamidades por culpa del hombre o con un origen natural. Y eso es exactamente lo que sucedió en los años treinta.

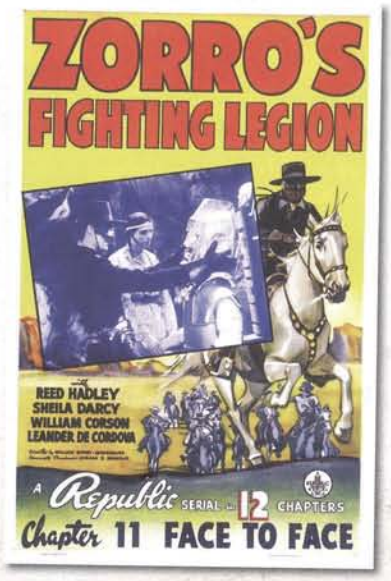
Radio

Los dramas del momento se escuchaban en las grandes radios de la época, alojadas en un mueble, a lo largo de todos los Estados Unidos. Programas de variedades, musicales y seriales formaban parte del tejido social de la época. Entre los programas y artistas populares se encontraban Ozzie y Harriet, George y Gracie, Fibber McGee y Mollie. Uno de los más famosos espectáculos emitidos era *Amos 'n Andy*, una serie cómica interpretada con «voces negras» por los cómicos Freeman Gosden y Charles Correll.

La producción que realizó Orson Welles de *La guerra de los mundos* de H.G. Wells en 1938 fue un acontecimiento radiofónico de gran fama o infamia, dependiendo del punto de vista. Aunque la transmisión incluyó advertencias sobre la ficción de los hechos narrados al comienzo y en varias interrupciones, el programa, transmitido al estilo de un noticiario que detallaba los sucesos de un ataque alienígena a la Tierra, extendió el pánico por todo el país mientras las personas se echaban en masa a las calles y carreteras, tratando de escapar del asalto de otro mundo.

Cine

Las películas no eran nada nuevo en los años 30 y siguieron siendo populares durante la era de la Depresión. Se ha estimado que ochenta y cinco millones de personas iban a las sesiones cada semana. Las imágenes con sonido se convirtieron cada vez más en la regla, en lugar de la excepción. No solo eso, el color se fue añadiendo paulatinamente en las proyecciones a lo largo de la década.



Las películas de dos colores se habían proyectado a mediados de los años veinte, pero el desarrollo de la cámara de tres colores en 1932 trajo consigo la introducción del Technicolor. La primera película de tres colores que se estrenó fue un corto animado de Disney, *Flores y árboles* (1932). El primer corto de imagen real se tituló *La Cucaracha* (1934) y se estrenó dos años más tarde, y el primer largometraje completamente en Technicolor fue *La feria de la vanidad* (1935). Otros hitos de la producción en color fueron *El mago de Oz* (1939) y *Lo que el viento se llevó* (1939), debido a su inmenso alcance.

Literatura



La biblioteca fue una institución pública frecuentada cada vez más durante la Depresión. Además de que obviamente pedir libros prestados en la biblioteca era un pasatiempo gratuito, las personas trataron de entender las razones del colapso de la sociedad a su alrededor. Textos económicos, tratados políticos y el equivalente a los libros de autoayuda de hoy en día circularon con éxito.

Y aunque pocos académicos serios estarían tentados de llamar «literatura» a los *pulp* (al menos no hasta que el mundo académico se tomó mucho más en serio la cultura popular, muchas décadas después), la circulación de historias *pulp* de todo tipo (relatos de crímenes, cuentos sobrenaturales, historias sobre los federales y otros luchadores extraordinarios contra el crimen, historias de guerra, historias de aviación, etc.) se vendían como rosquillas en los quioscos de todo el país. Los seriales *pulp* no solo entretenían a los lectores, sino que también incluían toneladas de anuncios de las marcas de la época. Se podían adquirir accesorios como alfileres, pistolas de juguete, relojes, anillos decodificadores secretos, etc. Es interesante destacar que estas historias, en un momento de polarización política, estaban concienzudamente desprovistas de contenido político para presentarlas únicamente por su valor como entretenimiento.

Música

Los jóvenes de finales de los años 30 estaban locos por la música *swing*, que había ido creciendo desde el *jazz* más tradicional y sosegado de los años veinte hasta un género musical agresivo y fuerte, con mucha improvisación. Las bandas más populares se asociaron con estrellas de la música y cantantes que recorrieron el país tocando en salas de fiestas que agotaban las entradas, donde la gente bailaba por los pasillos y gritaba en el paroxismo musical.

Bailar era una actividad popular. Los bailarines más entrenados saltaban, corrían y lanzaban al aire a sus compañeros de baile,

creando un espectáculo increíble. El *jive* fue el lenguaje oficial de los aficionados al *swing* (o «cocodrilos», como a estos devotos del *swing* les gustaba llamarse a sí mismos).

Cultura

Los cambios culturales y sociales se desarrollaron a la par que el entretenimiento popular a lo largo de la Depresión. Aunque el *Crack* fue un aviso particularmente violento de que la recesión económica estaba en camino, los cambios culturales y sociales típicamente asociados con los años 30 se desarrollaron de forma más lenta.

Las costumbres sexuales, que se habían vuelto muy liberales durante los años veinte, bascularon en los treinta hacia un mayor énfasis en la familia y el matrimonio, a pesar de que, debido a la pobreza generalizada, era difícil para las parejas casarse, ya que su futuro financiero no estaba garantizado. El hecho de que los amantes que no podían permitirse el lujo de casarse pasaran una noche juntos en un hotel de carretera de vez en cuando se veía como una opción inevitable, aunque no fuera aceptable.

La asistencia a las iglesias continuó disminuyendo, lo mismo que la relevancia de la religión en la vida pública. No es que el ateísmo estuviera ni remotamente en alza, sino que la religión adoptó un papel menos importante en la vida de los estadounidenses de a pie que en el pasado.

~ Películas de éxito ~

El mago de Oz (1939)
Lo que el viento se llevó (1939)
Blancanieves y los siete enanitos (1937)
La novia de Frankenstein (1935)
Tiempos modernos (1936)
Frankenstein (1931)
La parada de los monstruos (1932)
King Kong (1933)
Drácula (1931)
Scarface, el terror del hampa (1932)
39 escalones (1935)
Sopa de ganso (1933)
Ángeles con caras sucias (1938)
El hombre invisible (1933)
La cena de los acusados (1934)

Junto al entusiasmo recientemente redescubierto por los cócteles, la gente empezó a fumar más. Y no solo fumaba más cigarrillos que antes, también lo hacía en compañía. El interés por los clubes de hombres, que habían sido tan populares en años anteriores, se desvaneció cuando los hombres descubrieron que disfrutaban pasando tiempo en compañía del «sexo débil».

Café Society

Mientras la gran mayoría de la sociedad se preguntaba cómo iba a sobrevivir cada semana, la clase capitalista continuaba viviendo como siempre. Cada año, una nueva multitud de hermosas debutantes luciendo vestidos sin tirantes se presentaban en sociedad como adultas, en celebraciones cuyo gasto podría haber alimentado a docenas de familias durante un año. Estas glamurosas chicas de la *café society* o sociedad de salas de fiesta, como se llamaba, eran objeto de las columnas de chismes en todo el país y estaban muy solicitadas en los clubes nocturnos de moda, porque estar en compañía de estas reinas de la sociedad era la más increíble de las suertes sociales. Estas chicas glamurosas y sus homólogos «hombres importantes» eran fotografiados por una legión de reporteros de revistas como *LIFE*, y sus romances, matrimonios y divorcios fueron relatados para el consumo de ardientes admiradores en todo el país y resto del mundo.

Tecnología

La innovación científica fue uno de los elementos que no redujeron su ritmo de desarrollo por culpa de la Depresión. Muchos inventos nuevos salieron a la luz pública durante este período. Aunque las innovaciones tardaron en llegar a los consumidores, el cuerpo de conocimientos y capacidades de la humanidad no paró de crecer.

La metalurgia mejoró constantemente los materiales de construcción, creando nuevas aleaciones más fuertes y livianas que las previas. La innovación del plástico trasladó el uso de este material desde la construcción hasta los bienes de consumo en un amplio espectro industrial. Aparecieron nuevas fibras y productos de madera mejores que todo lo anterior. El desarrollo y la novedad excitaron la imaginación de los estadounidenses.

Nuevas mejoras y comodidades domésticas

Aunque la escasez era la norma de la época, y toda regla tiene sus excepciones, hubo una serie de mejoras y comodidades que hicieron su debut durante la Depresión. Por ejemplo, se fue introduciendo el aire acondicionado en distintos lugares. Hasta entonces era un elemento excepcional para cines y ferrocarriles, pero ahora aparecía en restaurantes, edificios públicos y oficinas. Además de enfriar el entorno, las personas que se lo podían permitir enfriaban la comida en frigoríficos en lugar de congeladores. Los supermercados facilitaban las compras, e incluso vendían

comidas congeladas precocinadas. La cerveza estuvo disponible por primera vez en latas, y el pan en rebanadas.

El diseño aerodinámico que hizo los vehículos más eficientes se convirtió en una moda de diseño. Además de utilizarlo para modernizar automóviles y trenes, los diseñadores experimentaron con su aplicación estrictamente decorativa. Los edificios y otros objetos inmóviles tenían bordes redondeados y de esa forma parecía que estuvieran moviéndose sin parar con destino a alguna parte.

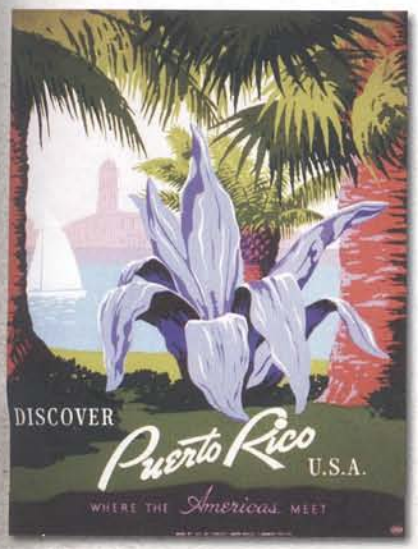
Arquitectura

Los rascacielos no eran una novedad. Aunque los edificios Chrysler, RCA y Empire State de Nueva York fueron todos completados a principios de los años 30, en términos generales la Depresión no fue un momento en que las empresas destinasen en general grandes sumas de dinero a expansión y construcción.

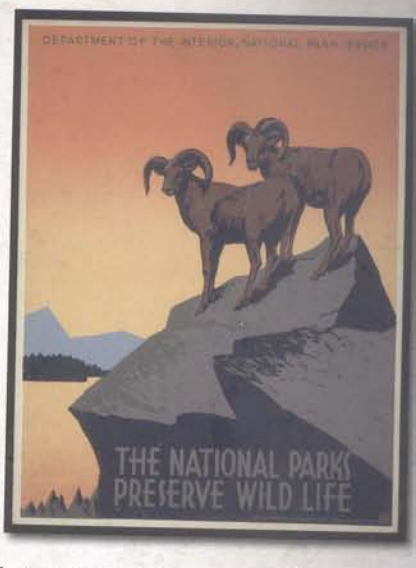
Una confluencia interesante entre arquitectura y viajes con vehículos más ligeros que el aire fue la instalación de torres de amarre para zepelines en lo alto de algunos grandes rascacielos, en particular el Empire State. Como los viajes en zepelín estaban considerados como el futuro, los dueños y gestores del Empire State pensaron que estaban siendo bastante visionarios cuando instalaron la torre. Después del desastre del *Hindenburg*, los viajes en zepelín no tardaron en pasar comprensiblemente de moda y los mástiles de amarre fueron finalmente desmantelados.

VIAJAR

Aun en medio de una depresión, los estadounidenses querían viajar. Los automóviles eran ubicuos y todos los días había gente de vacaciones viajando por el país. Era lógico, considerando que un automóvil solo requería gasolina y resultaba más barato que las tarifas del tren. A rebufo de la tendencia de irse de vacaciones en el automóvil siguieron las extremadamente populares (entre los que podían pagarlas) caravanas, que se habían inventado en 1929, pero era ahora, en mitad de la década, cuando estaban alcanzando su máxima popularidad. Se ha estimado que en 1936 había más de 150.000 de estas casas rodantes en las carreteras de los Estados Unidos.



En cuanto a los viajes por aire, en 1929 aún no existía un servicio de transporte de pasajeros transcontinental. Sin embargo, era posible viajar en tren nocturno desde Nueva York a Columbus, volar desde Columbus a Oklahoma, tomar otro tren nocturno a Nuevo México y después hacer la última etapa por aire hasta la Costa Oeste. Era necesario fragmentar tanto el recorrido porque los vuelos nocturnos estaban prohibidos. Aun así, los viajeros más determinados podían tardar menos de dos días en viajar de una costa a la otra. Hacia el final de la década, viajar por todo el continente en vuelos nocturnos era cuestión de rutina. Los viajes de pasajeros a través del océano Pacífico también contribuyeron a convertir los otrora titulares de primera plana en algo cotidiano.



Amelia Earhart era una heroína particular de la aviación. Fue a un tiempo la primera mujer en cruzar el Atlántico como pasajera (1928) y la primera mujer piloto que lo atravesó volando en solitario (1932). Earhart se hizo aún más popular tras su desaparición (junto a su navegante) sobre el océano Pacífico cuando intentaba volar alrededor del mundo. Lo que ocurrió sigue siendo un misterio hoy en día.

Dirigibles

Los zepelines o dirigibles (del francés *diriger*, con la misma raíz y significado que en español) fueron una forma popular de transporte aéreo durante los años 20 y 30.

En esencia, estas naves eran boyantes vehículos más ligeros que el aire, que podían estar llenos de helio o hidrógeno. Como el helio (un gas seguro, no inflamable) era escaso en la mayoría de lugares del mundo, a excepción de los Estados Unidos, muchas aeronaves no estadounidenses utilizaban gas de hidrógeno, ya que era más fácil de conseguir, a pesar de ser más peligroso.

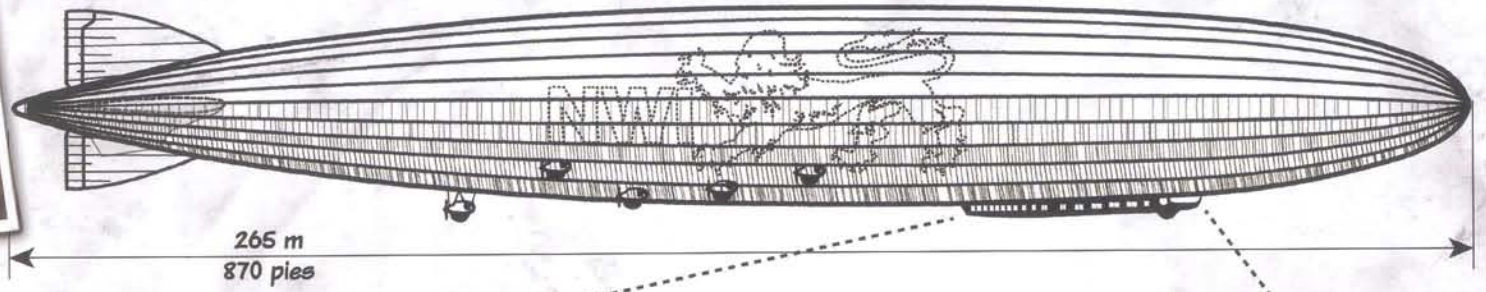
Gran Bretaña, Estados Unidos y Alemania eran los principales usuarios de dirigibles, aunque también se podían encontrar en Italia, Francia y la Unión Soviética. En Alemania se los conocía como zepelines en honor a su inventor, el conde Zeppelin.

En los años posteriores a la Gran Guerra, los dirigibles realizaron los primeros vuelos transatlánticos comerciales y sus pasajeros encontraban en el medio de transporte una manera rápida y relativamente barata de cruzar el mundo, al menos cuando se comparaba con los viajes marítimos, más caros. Un billete costaba alrededor de 400 $ (720 $.si era de ida y vuelta) y garantizaba que el pasajero viajara lujosamente. En 1929, el *Graf Zeppelin* voló alrededor el mundo en tan solo doce días.

DIRIGIBLE DE PASAJEROS DE LARGO RECORRIDO

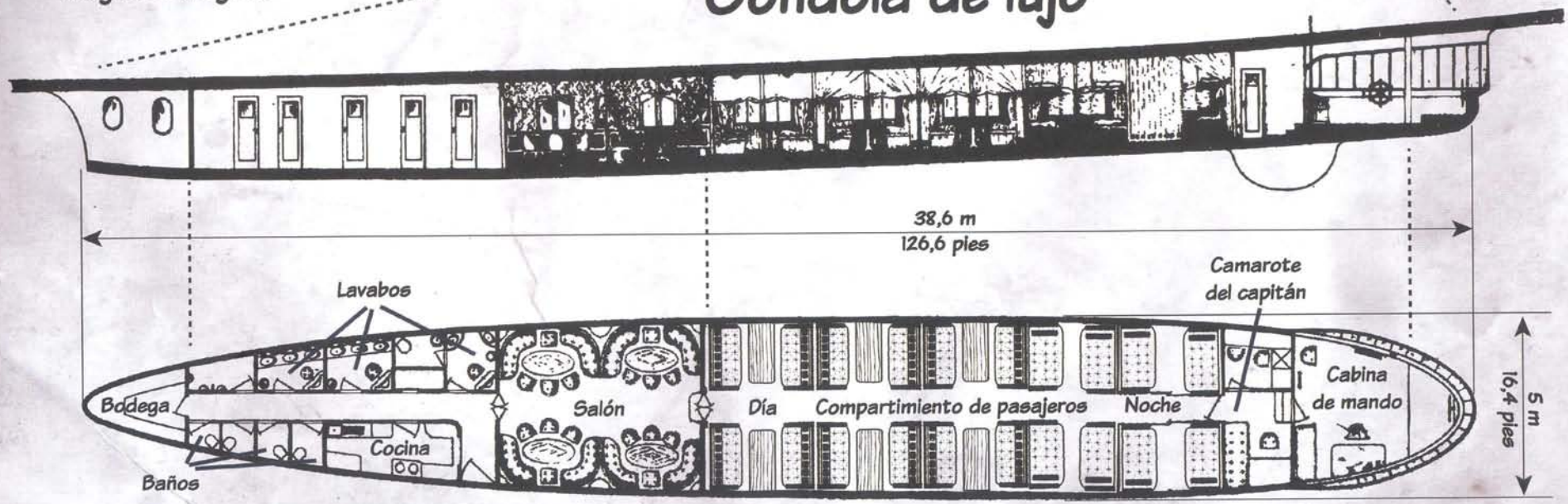
Transporte de pasajeros y servicio de correo a larga distancia



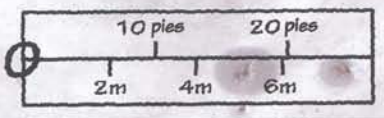


Capacidad para
135.000 m^3
de gas hidrógeno

Góndola de lujo



Alojamiento para 40 pasajeros además de la tripulación necesaria. Cada compartimiento se transforma de un lujoso asiento a una litera espaciosa (se muestran en ambas modalidades).



El *Hindenburg*, la nave hermana del *Graf Zeppelin*, podía transportar a más de setenta pasajeros rodeados de lujo. A bordo tenía un comedor, un cuarto de escritura, un salón con un gran piano, ventanas y cabinas de pasajeros. Cada cabina estaba equipada con un lavabo plegable, una mesa de escritura plegable y literas. El *Hindenburg* llevó a cabo el primer servicio de correo aéreo regular entre Europa y América, jactándose de tener su propia oficina de correos que permitía a los pasajeros escribir y enviar cartas de sus viajes mientras estuvieran a bordo.

Cada pasajero tenía permitido llevar consigo hasta 130 kg de equipaje, de los cuales 30 podían ser equipaje de mano. Las cerillas y encendedores tenían que ser entregados antes de acceder, aunque había disponible una sala para fumadores junto a un bar para cócteles bien surtido. Los pasajeros eran instruidos a bordo del *Hindenburg*, como en la mayoría de dirigibles, para observar las siguientes reglas fundamentales mientras estuvieran a bordo:

- No tirar nada por la borda para evitar daños al casco y las hélices.
- No llevar cerillas y encendedores ni fumar en ninguna parte de la aeronave, a excepción de la sala para fumadores.
- Permanecer en el alojamiento de los pasajeros, a menos que se les diese permiso y fueran acompañados por un miembro de la tripulación.

Los dirigibles dominaron durante un tiempo el transporte aéreo de pasajeros, pero no estaban destinados a durar. Las tres aeronaves de la Marina de los Estados Unidos, *Shenandoah*, *Akron* y *Macon*, tuvieron destinos desafortunados. El USS *Shenandoah* entró en una tormenta eléctrica sobre Ohio y se desintegró, matando a 14 tripulantes; el USS *Akron* perdió a 73 de sus 76 tripulantes cuando se estrelló en el mar frente a las costas de Nueva Jersey en 1933. De forma similar, el USS *Macon* sufrió un fallo estructural en su aleta superior mientras estaba sobre el mar; dos hombres murieron, aunque afortunadamente se salvaron los otros 81 miembros de la tripulación gracias a los chalecos salvavidas y las balsas inflables de a bordo. Gran Bretaña también vivió un desastre propio cuando el dirigible R-101 se estrelló en Francia, muriendo las 48 personas que iban a bordo. Pero fue la famosa y trágica pérdida del *Hindenburg* lo que terminó de manera efectiva con el afecto del público por los dirigibles.

El 6 de mayo de 1937, el *Hindenburg* se acercaba a su mástil de amarre en Lakehurst, Nueva Jersey, cuando de repente se incendió. Las llamas consumieron la nave por completo en 32 segundos, matando a 35 personas. Mientras que los desastres de otros dirigibles habían sucedido prácticamente alejados del ojo público, una gran multitud de personas, incluyendo un reportero de noticias de radio, así como cámaras de cine que capturaron todo el incidente, fueron testigos del desastre del *Hindenburg*. El público, conmocionado por las imágenes de la mole del zepelín transformada al instante en una bola de fuego, perdió la confianza y la edad de oro de los dirigibles llegó a su fin.



Peligro global

A mediados de la década de 1930, cuando se cernían preocupantes nubes de tormenta sobre Europa y el resto del mundo, los Estados Unidos seguían siendo tan aislacionistas como lo habían sido durante tantos años. El hombre de a pie estaba cada vez más convencido de que la guerra y el conflicto entre las naciones eran una plaga que sufrían los humildes para el enriquecimiento de los ricos y privilegiados. El Congreso aprobó en 1935 una Ley de Neutralidad que prohibía a los Estados Unidos la venta de herramientas de guerra a cualquiera de los países involucrados en una disputa.

Alemania

En 1933, Adolf Hitler accedió a la cancillería del gobierno alemán a través de un acuerdo bizantino entre varios partidos políticos que supuestamente solo otorgaría un poder superficial al Partido Nacionalsocialista de Hitler. Hitler conspiró para obtener una mayor influencia y, tras una nueva serie de elecciones, la muerte del presidente Hindenburg y el despliegue de matones al servicio del gobierno por todo el país, se convirtió en el líder indiscutible de la nación, cuyas proclamas tenían la fuerza de la ley.

El objetivo del gobierno de Hitler era lograr la supremacía de la «raza dominante» alemana sobre las otras razas del mundo, especialmente la raza judía, que concebía en el corazón de una conspiración global. Después de consolidar el poder dentro de Alemania, Hitler comenzó a fortalecer el ejército de la nación, lo que había sido expresamente prohibido por el tratado que había dado fin a la Gran Guerra. En 1936, los ejércitos de Hitler marcharon hacia Renania. Ninguna de las otras potencias europeas movió ni un dedo para detenerlo; envalentonado, Hitler continuó su política de aumentar el tamaño físico de la nación alemana. En 1938 anexionó Austria. Más tarde ese mismo año, entró en Checoslovaquia y amenazó con declarar la guerra a los checos por el presunto maltrato a la minoría alemana en los Sudetes. El primer ministro británico Neville Chamberlain organizó una conferencia en Múnich entre alemanes, italianos, franceses e ingleses para evitar la guerra, en la cual los poderes reunidos facilitaron la entrega de los Sudetes a Alemania.

Mientras tanto, en los Estados Unidos, la gran preocupación sobre las actividades nazis en Europa se manifestó en llamadas a la investigación y, en algunos casos, la eliminación de los alemanes y todas las organizaciones con herencia o conexiones alemanas. Todo aquello no preocupaba demasiado a Hitler, si es que le preocupaba en absoluto. Después de negociar un súbito pacto de no agresión con la Rusia soviética en el otoño de 1939, Alemania invadió Polonia el 1 de septiembre. Inglaterra y Francia, que se habían comprometido a defender a Polonia si ocurría tal cosa con la esperanza de frustrar las conquistas y anexiones de Hitler, le declararon la guerra, precipitando la Segunda Guerra Mundial.

Italia

Mussolini, el dictador fascista de Italia, invadió Etiopía en 1935 con la intención de expandir el control de Italia sobre África. Aunque el país cayó rápidamente, se convirtió en un sumidero de los recursos italianos mientras hacía mucho por concitar la ira de la Sociedad de Naciones, y en especial de Francia y Gran Bretaña. Mussolini se unió a la alianza militar de Hitler, pero no pudo evitar la anexión de Austria por Alemania, que llevó a los nazis hasta la frontera italiana. Italia invadió Albania en abril de 1939 con la intención de utilizar el país como trampolín para un dominio mayor de los Balcanes.

La guerra civil española

La guerra civil española estalló en 1936 con un golpe militar que, aunque bien organizado, no logró tomar el control inmediato de todo el país. La lucha entre grupos políticos de derecha e izquierda se había estado gestando a lo largo de los años de intensa actividad política previos al alzamiento.

Muchos en la comunidad internacional no veían la guerra civil española como un conflicto interno, sino como un microcosmos de una serie de divisiones políticas mundiales entre varias ortodoxias de derecha e izquierda. Debido a que muchos consideraron que el conflicto era tan importante, Alemania, Italia, la Rusia soviética y otras naciones se involucraron directamente. Alemania e Italia del lado de los nacionales, y Rusia del lado de los republicanos libertarios. Además, muchos voluntarios de naciones no involucradas, incluyendo Estados Unidos, se unieron a la lucha, formando una variedad de Brigadas Internacionales. Además de ser un importante foco político, el conflicto sirvió como campo de pruebas de la tecnología que sería utilizada posteriormente en la Segunda Guerra Mundial.

En 1939, el ejército nacional al mando del general Francisco Franco entró finalmente en Madrid y la guerra terminó. El gobierno republicano, liderado en ese momento por Juan Negrín, huyó del país.

El resto del mundo

En 1931, la ofensiva japonesa en Manchuria preocupó a gran cantidad de líderes mundiales cuando la lucha política entre el ejército japonés en la parte continental de China y los gobernantes imperiales japoneses en Tokio resultó en una serie de asesinatos, ataques e intrigas políticas. Aunque la Sociedad de Naciones intentó detenerlo todo, al igual que los actos de beligerancia que se sucedieron durante toda la década, la organización establecida por el Tratado de Versalles al final de la Gran Guerra no tenía más poder que el que podían ejercer los Estados miembros de forma individual. Como resultado, la invasión de Manchuria quedó en gran medida sin control, la beligerancia de Alemania continuó y los intentos de Italia por construir un imperio no fueron frustrados.

El papel de los Estados Unidos

A pesar de que la mayoría de los estadounidenses eran marcadamente pacifistas y aislacionistas cuando se aprobó la Ley de Neutralidad de 1935, los actos de agresión en Europa, Asia y África, así como una preocupación general por la propagación del fascismo en todo el mundo, alarmaban a muchos ciudadanos de Estados Unidos. Su mentalidad cambió y se convencieron cada vez más de que los Estados Unidos tendrían que actuar antes o después.

Y finalmente actuaron. El ataque a Pearl Harbor llevaría por fin a los Estados Unidos a unirse a lo que Francia e Inglaterra habían comenzado después de que Alemania invadiese Polonia en septiembre de 1939. Pero esa es la historia de cómo comenzó una nueva era, una que trajo consigo el final de esta.

OTRA NOCHE EN ARKHAM

Arkham, 1932. Este ejemplo orgulloso que fue de una gentileza educada sufrió un absoluto revés con el Crack del mercado de valores. La mayor parte de los estudiantes de la universidad eran hijos de papás ricos que hicieron el salto del ángel desde sus oficinas en el piso 30 de algún edificio o hicieron las maletas y huyeron a las colinas cuando vieron que su salario de cuatro cifras se reducía a dos de la noche a la mañana. Arkham es mi ciudad. La vigilo para impedir que gentuza de la peor calaña la hunda hasta el nivel de Kingsport o Chicago. A veces los trabajos más ingratos son los únicos que merecen la pena. Por eso soy policía.

El crimen ha sido el único empleo que ha aumentado constantemente el último año. La mayoría de los matones que veo tienen los ojos grandes o los labios finos que antaño fueron exclusivos de ese agujero infernal llamado Innsmouth. El ejército de los Estados Unidos se encargó de ese tema con la delicadeza del que golpea un avispero con un bate de béisbol. Ahora los refugiados con cara de rana se reparten por toda la Costa Este.

Esta noche estoy de guardia con otros muchachos de la comisaría. Estamos vigilando a una banda de contrabandistas de licor que traen un cargamento de bebida de Canadá. El almacén está oscuro y desierto como un burdel el domingo por la mañana. Hook está dormido en el asiento de atrás. Lo despertaré si al final pasa algo. No tiene sentido que todos perdamos nuestro preciado descanso.

Gerard es el primero en oír algo. Señala un punto de la carretera donde podemos ver un camión de carga que conduce con las luces apagadas. Se detiene frente al almacén y se encienden las luces del interior. Al parecer había alguien en casa.

Murphy le da un codazo a Hook y sacamos nuestras herramientas. Todos están listos para actuar en cuanto dé la señal. Los matones del camión abren una puerta de carga en el almacén y una pálida luz dorada se derrama hacia fuera. Están usando linternas para limitar la cantidad de luz emitida. Inteligente. Durante un instante tengo la esperanza de que esta noche pueda valer la pena. Estas entregas son realizadas casi siempre por esbirros contratados que no planifican tanto una operación. Si sabemos jugar nuestras cartas, podríamos atrapar a un jefe en esta redada.

Un encapuchado conduce una carretilla elevadora y todos están ocupados en sacar una caja grande de la plataforma de carga del camión o mirando a sus compañeros criminales. Es el momento. Salimos del automóvil dejando las puertas abiertas. Corremos hasta una puerta lateral del almacén mientras los contrabandistas están distraídos con sus cajas en la parte frontal. La puerta está cerrada... Gerard saca su juego de ganzúas y la abre con un suave clic. No está nada mal para un novato. Podemos ver la actividad del frente entre barriles y cajas. Cuando miro por encima de la madera estropeada, veo una silueta bien formada a la luz de la linterna... Víbora está aquí.

Miro a mis hombres y ellos también la ven. Esto no es un cargamento de whisky de contrabando. El Príncipe no enviaría a su mano derecha para supervisar pequeños asuntos. Hay algo grande en marcha y tenemos que detenerlo.

Cuando los otros están en posición, me levanto con la placa en la mano y anuncio en voz alta:

—¡Policía de Arkham! ¡Están todos bajo arresto como sospechosos de violar la Ley Volstead!

El efecto en los matones a sueldo es digno de ver. Salen corriendo en todas direcciones, confusos e inseguros de cómo responder. Algunos se cubren la cara como si me importaran sus identidades; parece que otros se han resignado a su destino, esperando las esposas. Los más curtidos sacan sus armas. Víbora se gira lentamente, como si hubiera oído su nombre en una cena.

—Sargento Donovan —ronronea—, me alegro de verle. Y ha traído amigos.

Muestra esa sonrisa deslumbrante y se queda allí de pie, desafiándome a que la llene de plomo.

Las armas comienzan a ladrar como para acentuar sus palabras. Hook perfora a un pobre diablo con los dos subfusiles Thompson que se empeña en usar a la vez. Los hombres armados se dispersan, disparándose unos a otros. Víbora camina tranquilamente hasta ponerse detrás de sus hombres, como si todo esto no fuera con ella. Sabe que la quiero viva para interrogarla. Dirijo mi atención a otros asuntos. Un forzudo aparece por detrás de una caja con una maza y está a punto de darme un golpe en la parte posterior de la cabeza. Ruedo por el sucio suelo hasta la distancia suficiente para ponerle el cañón de mi escopeta en medio del pecho. El cartucho del calibre 8 le abre un agujero por el que puede pasar una pelota de béisbol y todo se acaba para él.

Alcanzan a Murf, pero parece que no es grave. De todos modos, no lo nota y sigue disparando mientras se abre paso hasta Gerard y Hook. Nos disparan cada vez menos. O estamos ganando, o han salido corriendo. Empiezo a pensar que todo puede salir de perlas.

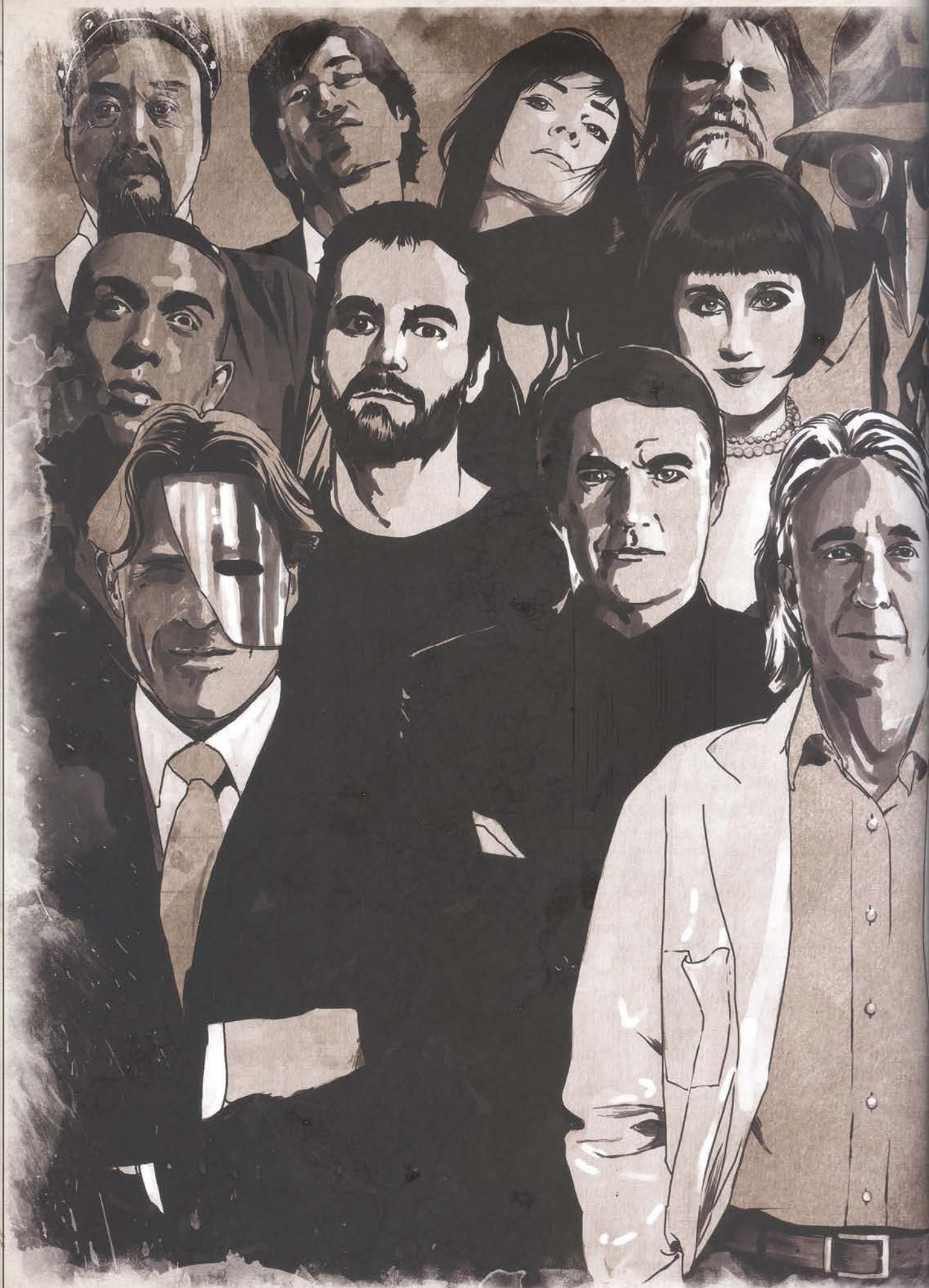
En ese momento todo se va a la mierda. Me fijo en un matón cuando de repente parece ser presa del dolor y a continuación explota en una ola de fuego y sangre. Se ve la cara sonriente de Víbora a través de lo que queda del torso de uno de sus hombres. Tiene una caja en la espalda con tubos y mangueras. Un grueso tubo se extiende hasta una cosa en su mano, que talmente parece la mezcla de una manguera de bombero y una escopeta. Tiene la expresión de un niño que ha robado el tarro de las galletas. Apunta a otro matón que también explota con un chapoteo nauseabundo y olor a carne cocida. En la fracción de segundo que tarda en volverse hacia mí grito:

—¡Al suelo!

Todos caemos cuerpo a tierra mientras el aire por encima de nosotros arde rojo y blanco. Puedo sentir mi pelo ardiendo y el rugido de la máquina de Víbora. De repente, todo queda en silencio y me doy cuenta de que aún estoy vivo.

Me siento para ver que ha abrasado a todos sus hombres. El sonido de un automóvil acelerando me pone en guardia y salgo corriendo. Se ha ido con esa máquina suya.

Así que el Príncipe tiene un juguete nuevo. Esto va a ser divertido.



CAPÍTULO 9

VILLANOS PULP Y OTROS PERSONAJES DE EJEMPLO

Este capítulo proporciona una serie de villanos, personajes no jugadores y monstruos inusuales para usar en las partidas de *Pulp Cthulhu* junto con los monstruos y criaturas detallados en el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*.

Los Puntos de Vida de los villanos

Mientras que los héroes *pulp* tienen el doble de Puntos de Vida que los investigadores normales de *La llamada de Cthulhu*, los Puntos de Vida de los personajes no jugadores (PNJ) típicos que controla el Guardián **no** se duplican normalmente: sus Puntos de Vida se calculan sumando CON + TAM y después dividiéndolo entre diez.

Si el Guardián lo considera apropiado, puede duplicar los Puntos de Vida de los villanos más duros, pero este tipo de personajes debería ser escaso. Considera la posibilidad de que los PNJ clave tengan uno o dos talentos *pulp* (ver a continuación) en lugar de aumentar sus Puntos de Vida. Los villanos *pulp* utilizarán puntos de Suerte para evitar la muerte, así que solo deberían ser más difíciles de matar cuando tenga importancia para la trama y alcance de tu juego.

Nota: *Cuatro personajes en este capítulo tienen los Puntos de Vida duplicados: el Gup, el Cuervo, el Fragmento y Caleb Lusk.*

Talentos pulp de personajes no jugadores

Algunos de los personajes descritos en este capítulo tienen un talento *pulp*. Normalmente, los talentos *pulp* están reservados para los PNJ humanos porque los monstruos ya tienen capacidades especiales que son, en esencia, similares a los talentos *pulp*. Es aconsejable que solo los PNJ importantes tengan uno o dos talentos *pulp*.

Esta lista enumera los talentos *pulp* que podrían tener los personajes controlados por el Guardián:

- **Ágil:** No pierde su siguiente acción cuando se ponga a cubierto al recibir disparos de armas de fuego.
- **Aguante:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de bonificación a las tiradas de CON (también para determinar el MOV en las persecuciones).
- **Alerta:** Nunca puede ser sorprendido en combate.
- **Ataque rápido:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional en un único asalto.
- **Buena puntería:** No aplica un dado de penalización por apuntar a un objetivo pequeño (Corpulencia –2) ni por disparar a un combate cuerpo a cuerpo.
- **Constitución robusta:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para reducir a la mitad el daño y los efectos producidos por venenos o enfermedades.
- **Desenfundado rápido:** No necesita tener su arma de fuego preparada para disfrutar de +50 DES al determinar el orden de DES para el combate.
- **Disparar rápidamente:** Ignora el dado de penalización por realizar varios disparos de arma corta en un mismo asalto.
- **Dispositivo:** Comienza el juego con un dispositivo de ciencia insólita.
- **Peso pesado:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de daño adicional en combate cuerpo a cuerpo (el tipo de dado depende del arma utilizada: 1D3 sin armas, 1D6 con una espada, etc.).
- **Pies ligeros:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar ser superado en número en combate cuerpo a cuerpo durante un único encuentro de combate.
- **Poder psíquico:** Puede elegir un poder psíquico (Adivinación, Clarividencia, Médium, Psicometría o Telequinesis).
- **Resistente:** Absorbe daño; puede gastar 10 puntos de Suerte para ignorar hasta un máximo de 5 Puntos de Vida recibidos en un asalto de combate.
- **Superioridad táctica:** Se considera que el personaje tiene un punto más de Corpulencia al iniciar una maniobra de combate (por ejemplo, Corpulencia 1 se convierte en Corpulencia 2 al comparar al héroe con su objetivo en una maniobra, reduciendo la posibilidad de sufrir una penalización en la tirada de Combatir).
- **Tenaz:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar la pérdida de hasta 5 Puntos de Cordura.
- **Visión nocturna:** Ignora un dado de penalización por disparar en la oscuridad.
- **Voluntad férrea:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de bonificación a las tiradas de POD.

Silas Caravaggio



Despiadado, codicioso, poderoso y asesino son palabras usadas para describir a Silas Caravaggio, el capo de una gran empresa criminal que se extiende por todo el globo. Caravaggio suele estar en el entramado del tráfico de armas, de drogas, la extorsión mafiosa o las maniobras políticas. Su nombre es sinónimo de miedo entre la comunidad criminal; otros capos mafiosos prefieren enviar de forma continuada una parte de sus ganancias a «Mr. C» a recibir su visita o la de sus secuaces.

No se conoce la apariencia de Caravaggio porque siempre que aparece porta una máscara gris que cubre dos tercios de su cara (aparentemente para ocultar una vieja herida de guerra). Mide algo más de 1,80 m de alto y parece poseer un agudo intelecto. La combinación de atributos da lugar a muchas historias susurradas entre la comunidad del crimen y las fuerzas de la ley. La mayoría de los que han acabado enfrentados con él han preferido el suicidio a conocer al hombre cara a cara; tal es el miedo que inspira.

No se sabe si quiere ser la persona más rica de la Tierra o simplemente desea controlarlo todo. Cualquiera que sea su plan, solo los tontos contrarían a alguien como Caravaggio.

SILAS CARAVAGGIO,

mente criminal

FUE 60	CON 60	TAM 90	DES 60	INT 100
APA 35*	POD 80	EDU 93	COR 50	PV 15
BD +1D4	CORP. 1	MOV 7	PM 16	SUERTE 80

** Con máscara (se desconoce lo que hay debajo).*

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4.

Pistola automática .45 80% (40/16), daño 1D10+2.

Esquivar 45% (22/9).

ARMADURA: 1 punto de armadura por el chaleco antibalas.

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Piano) 45%, Ciencias ocultas 40%, Crédito 90%, Derecho 50%, Descubrir 70%, Disfrazarse 80%, Intimidar 90%, Naturaleza 60%, Persuasión 70%, Psicología 60%, Tasación 80%.

IDIOMAS: afrikáans 30%, alemán 50%, chino 30%, francés 70%, inglés 93% , italiano 60%, latín 40%.

TALENTO PULP

VOLUNTAD FÉRREA: Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de bonificación a las tiradas de POD.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Aterrador; muy alto, con la cara oculta detrás de una pálida máscara gris.

RASGOS: Frío, calculador, vengativo.

LESIONES Y CICATRICES: Parece ser que la máscara oculta una herida de guerra que le desfigura el rostro… ¿o no?

FORTACHÓN DE CARAVAGGIO,

matón típico (secuaz)

FUE 60	CON 50	TAM 55	DES 60	INT 40
APA 50	POD 40	EDU 30	COR 40	PV 10
BD 0	CORP. 0	MOV 9	PM 8	SUERTE -

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1

Pelea 50% (25/10), daño 1D3, o 1D3+1 con nudilleras.

Cachiporra 50% (25/10), daño 1D8.

Pistola automática .32 50% (25/10), daño 1D8.

Subfusil Thompson 45% (22/9), daño 1D10+2.

Esquivar 30% (15/6).

ARMADURA: ninguna.

HABILIDADES

Descubrir 30%, Lanzar 30%, Saltar 30%, Sigilo 40%, Trepar 40%.

El Emperador de Jade



El Emperador de Jade es el jefe de una organización criminal cuyos tentáculos llegan a muchas comunidades de todo el mundo. Sus seguidores son devotos dispuestos a sacrificar sus vidas a capricho de su maestro. De hecho, la mayoría lo venera porque cada año paga lujosas fiestas callejeras para muchas comunidades pobres y regala dinero a familias que trabajan duro.

Su edad es incierta; de hecho, corren rumores de que es muy viejo. Supuestamente existen ciertos registros en China según los cuales hay una persona que se intitula a sí mismo Emperador de Jade desde el s. XVIII. Se supone que el nombre es un título honorífico que se hereda en una línea secreta.

El Emperador de Jade es en realidad un hombre loco y malvado, un devoto seguidor de Nyarlathotep que nació hace unos doscientos años y ha prolongado mágicamente su vida para poder servir mejor a su maestro oscuro. Los oscuros designios en los que trabaja el Emperador de Jade son desconocidos, pero en apariencia le consume la obsesión por adquirir artefactos y textos de R'lyeh sobre el «Gran Durmiente». No está claro si estos elementos tienen que ver con algún plan elaborado. Solo su círculo interno de seguidores está al tanto de sus planes y, aun así, no todos conocen el alcance de los objetivos del Emperador de Jade, que ha realizado purgas de miembros más de una vez por cuestionar sus ambiciones.

EL EMPERADOR DE JADE,

místico del mundo criminal

FUE 60	CON 50	TAM 40	DES 80	INT 70
APA 50	POD 120	EDU 70	COR 0	PV 9
BD 0	CORP. 0	MOV 9	PM 24	SUERTE 80

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1

Pelea 40% (20/8), daño 1D3, o 1D4+1 con una daga dorada.

Dardos 70% (35/14), daño 1D4 + veneno*.

Pistola automática .32 50% (25/10), daño 1D8.

Esquivar 40% (20/8).

* Veneno: Cada dardo está impregnado de veneno, tarda 1 asalto en hacer efecto, causando 2D6 puntos de daño y espasmos musculares (el objetivo queda incapacitado durante 1D10+5 asaltos). Una tirada Extrema de CON reduce todos los efectos a la mitad (un éxito crítico evita los espasmos musculares y reduce el daño a la mitad).

ARMADURA: ninguna.

HECHIZOS: Capa de fuego*, Contactar con Nyarlathotep, Convocar/atar a un horrendo cazador, Hechizo mortal, Nublar la memoria, otros a discreción del Guardián.

* *Ver Hechizos de los villanos en la página 130.*

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Caligrafía) 60%, Ciencias ocultas 80%, Crédito 80%, Descubrir 80%, Historia 60%, Intimidar 60%, Lanzar 70%, Mitos de Cthulhu 40%, Naturaleza 70%, Persuasión 50%, Psicología 50%, Sigilo 45%, Telequinesis 80%.

IDIOMAS: árabe 20%, chino 80% (propio), griego 40%, inglés 60%, latín 50%, r'lyehiano 30%.

TALENTO PULP

PODER PSÍQUICO: Telequinesis.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Viste prendas chinas tradicionales, tiene bigote largo, barba rala y ojos verdes brillantes.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Devoto de Nyarlathotep.

RASGOS: Silencioso y discreto.





Feng Wāng

Feng Wāng es probablemente el lugarteniente en quien más confía el Emperador de Jade; casi siempre se le ha visto en su presencia. El Emperador de Jade envía con frecuencia a Wāng como su representante en transacciones comerciales o para castigar a cualquiera tan tonto como para intentar estafar o contrariar a su amo.

FENG WĀNG,

emisario de confianza

FUE 80	CON 90	TAM 45	DES 70	INT 60
APA 40	POD 40	EDU 40	COR 0	PV 13
BD +1D4	CORP. 1	MOV 9	PM 8	SUERTE 40

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1 (Wāng gastará Suerte para obtener un segundo ataque).

Pelea 80% (40/16), daño 1D3+1D4, o 1D4+2+1D4 con un cuchillo.

Dadao 70% (35/14), daño 1D8+2+1D4.

Puño de dragón* 80% (40/16), daño 1D8+2+1D4, o maniobra para aprisionar.

Esquivar 40% (20/8).

** El puño de dragón es una cadena con un peso en cada extremo. Se puede usar para causar daño contundente o para aprisionar a un objetivo con una maniobra de combate (el objetivo debe pasar un asalto liberándose con una tirada de DES) o desarmarlo.*

ARMADURA: Ninguna.

HECHIZOS: Nublar la memoria.

HABILIDADES

Ciencias ocultas 30%, Crédito 35%, Descubrir 50%, Historia 40%, Intimidar 60%, Lanzar 60%, Mitos de Cthulhu 10%, Persuasión 40%, Psicología 40%, Sigilo 65%.

IDIOMAS: chino 60%, inglés 50%, r'lyehiano 5%.

TALENTO PULP

PIES LIGEROS: Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar ser superado en número en combate cuerpo a cuerpo durante un único encuentro de combate.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Treinta y tantos años, vestido elegantemente con un traje de tres piezas.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Adorador de Nyarlathotep.

ALLEGADOS: El Emperador de Jade.

RASGOS: Engreído y cruel.

LESIONES Y CICATRICES: Cicatriz larga en el lado izquierdo de su cara.

SIRVIENTE DEL EMPERADOR DE JADE,

esbirro típico (secuaz)

FUE 70	CON 60	TAM 45	DES 60	INT 50
APA 50	POD 40	EDU 30	COR 40	PV 10
BD 0	CORP. 0	MOV 9	PM 8	SUERTE -

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1

Pelea 60% (30/12), daño 1D3, o 1D4 con un cuchillo pequeño.

Dadao 60% (30/12), daño 1D8+2.

Cable 40% (20/8), daño 1D6, la víctima tiene que liberarse con una maniobra o sufre 1D6 cada asalto.

Pistola automática .32 auto 50% (25/10), daño 1D8.

Esquivar 40% (20/8).

ARMADURA: Ninguna.

HABILIDADES

Descubrir 30%, Lanzar 50%, Saltar 40%, Sigilo 50%, Trepar 60%.

IDIOMAS: chino 60%, inglés 30%.

Profesor Cobalto



El profesor Cobalto era un tranquilo científico cuya vida cambió para siempre el día en que los mi-go robaron su cerebro. Los mi-go observaron al profesor durante algún tiempo, ya que estaban interesados en sus experimentos para desarrollar máquinas con interfaces orgánicos. El profesor teorizó que un día los componentes orgánicos (como cerebros, sistemas nerviosos, etc.) podrían ser conectados a las máquinas, dándoles así una forma de inteligencia. Las máquinas serían capaces de sentir y actuar de manera humana, realizando tareas mundanas y repetitivas para liberar a la humanidad, que pasaría más tiempo dedicada a tareas más elevadas y al ocio. Los agentes de los mi-go se dirigieron al profesor, que llegó voluntariamente a un acuerdo que le permitiría ver el universo y aprender las verdades ocultas del cosmos. Es decir, el profesor Cobalto accedió a que le quitaran el cerebro y lo intercambiaran con un constructo orgánico que albergaba la inteligencia de un mi-go individual.

Mientras el cerebro del profesor viaja por las estrellas (alojado de forma segura en su nuevo cilindro cerebral), el «cerebro» mi-go controla el cuerpo de Cobalto, lo que le permite conducir sus experimentos en el seno de la sociedad humana. Dichos experimentos no son muy ortodoxos, por decirlo de alguna manera. Parece ser que el cerebro mi-go está realizando pruebas en una serie de sujetos humanos, aunque no está claro si tiene su beneplácito. Algunas pruebas parecen relacionadas con la mezcla de anatomías humanas, animales y alienígenas, mientras que otras están centradas en experimentos extraños con la mente humana. Una de ellas es una especie de hipnosis que vuelve a los sujetos asesinos homicidas, mientras que otra parece estar dedicada a desatar las capacidades psíquicas latentes (pero ocultas) de la humanidad. Es poco probable que el cerebro del profesor Cobalto vuelva a reunirse alguna vez con su cuerpo, así que, al menos por ahora, el híbrido mi-go/Cobalto es libre de emprender las líneas de investigación que desee.

PROFESOR COBALTO,

científico mi-go

FUE 50	CON 60	TAM 60	DES 60	INT 80
APA 70	POD 50	EDU -	COR -	PV 12
BD 0	CORP. 0	MOV 8	PM 10	SUERTE 50

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1

Combatir 55% (27/11), daño 1D3, o según el arma.

Rayo de la muerte 60% (30/12), daño 1D10+5, ignora la armadura.

Esquivar 35% (17/7).

ARMADURA: Ninguna; aunque el cuerpo es humano, el cerebro es un constructo mi-go y todas las armas perforantes (incluyendo las balas) le causan el menor daño posible (en teoría, el cerebro puede ser trasplantado a un nuevo anfitrión).

HECHIZOS: Consunción, Dominar, Puño de Yog-Sothoth.

PÉRDIDA DE CORDURA: 1/1D4 Puntos de Cordura si se descubre la naturaleza mi-go del cerebro del profesor Cobalto.

HABILIDADES

Ciencia (cualquiera) 80%, Descubrir 40%, Escuchar 60%, Hipnosis 70%, Informática 70%, Intimidar 50%, Lanzar 40%, Medicina 90%, Mitos de Cthulhu 50%, Persuasión 60%, Psicología 30%, Sigilo 40%.

CAPACIDADES ESPECIALES

HIPNOSIS 70% (tirada enfrentada contra el POD del objetivo); un éxito implica que el profesor Cobalto controla al objetivo durante un período de 1D6 horas. Además, el profesor puede hablar telepáticamente a los humanos gastando 1 Punto de Magia cada 5 asaltos. Un humano puede resistirse a la comunicación con una tirada enfrentada de POD.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Cincuenta y tantos años, melena blanca y bata de laboratorio.

LESIONES Y CICATRICES: Su cabello esconde una cicatriz que recorre la parte superior de su cabeza (por donde se extrajo su cerebro).

El Gup



Mitad hombre, mitad shoggoth, ¡todo monstruo! No se conoce el origen del Gup. Algunos dicen que era un explorador de la Antártida que vio demasiado, otros que es el resultado de un obsceno experimento del ejército para crear un súper soldado, pero la mayoría tiende a pensar que un día salió arrastrándose de las alcantarillas. Claro que si conoces la existencia del Gup es porque estás muerto… ¡o lo estarás pronto!

El Gup es un maestro del disfraz, capaz de usar las caras de sus víctimas para mezclarse con el resto de la sociedad. Podría ser tu vecino de al lado, tu jefe o el pequeño Tommy que vive calle abajo, ¡podría ser cualquier persona o cosa! Hay quien ha estado a punto de desenmascarar al Gup, pero se ha confundido de persona o ha descubierto que ya había abandonado la ciudad y el rastro se había enfriado. Por ejemplo, Wendy Padmoore, una prometedora periodista que pasó meses recopilando información para concluir que el señor Sparks era algún tipo de asesino en serie. Wendy le comunicó a su jefe que iba a seguir la pista del señor Sparks para ver si podía conseguir alguna evidencia contundente de sus crímenes, pero volvió al día siguiente a las oficinas del periódico para decirle a su jefe que se había equivocado, que después de todo, el señor Sparks no era más que un viejo relojero. No mucho tiempo después, Wendy anunció que dejaba el trabajo para irse a la ciudad de Nueva York, un «nuevo coto de caza al que hincarle el diente...».

Nótese que el Gup no es un Señor de los shoggoths (ver la página 323 del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*), sino más bien una amalgama de materia tanto humana como shoggoth. Es debatible si otro shoggoth lo consideraría un amigo o simplemente más comida.

¿El Gup es un depredador en busca de alimento o tiene algún plan más grandioso en mente? Si se considera el tipo de personas que ha consumido recientemente, la evidencia parece sugerir que, o bien le gusta el sabor de los biólogos en particular, o bien está tratando de aprender algo con la ingesta de sus cerebros. ¿Quizás ha llegado el momento en que dará a luz a muchos Gups pequeños?

EL GUP,

horror híbrido humano-shoggoth

FUE 120	CON 120	TAM 90*	DES 90	INT 85
APA 50*	POD 60	EDU -	COR -	PV 42
BD +2D6	CORP. 2	MOV 10	PM 12	SUERTE 60

** Puede ajustar su masa para parecer más pequeño o más grande, así como sus características físicas.*

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1 o 2 (1 por arma, 2 por pseudópodos o ingesta).

PSEUDÓPODOS: Puede aplastar lo que sea con sus potentes pseudópodos, causando daño por aplastamiento.

INGESTA: Engulle a su presa con su cuerpo gelatinoso, donde puede ser digerida. Durante la digestión, la víctima sufre una pérdida de 1D6+2 Puntos de Vida cada asalto por los ácidos cáusticos y fluidos digestivos que descomponen el cuerpo del desafortunado. Cualquiera que sea engullido puede intentar liberarse con una tirada enfrentada de FUE cada asalto. El Gup solo puede alimentarse de una víctima cada vez, y mientras se alimenta (en los asaltos siguientes al ataque de ingesta), el Gup puede atacar con sus pseudópodos.

Combatir 80% (40/16), daño según el arma, o 1D6+2D6 por pseudópodos, o 1D6+2 cada asalto por ingesta.

Ingesta (mnbr), daño 1D6+2 cada asalto, ver nota.

Esquivar 45% (22/9).

ARMADURA: Ninguna, pero los ataques por fuego y electricidad le hacen la mitad de daño; las armas físicas como las pistolas y cuchillos solo le hacen 1 punto de daño con cada impacto; el Gup regenera 1 Punto de Vida cada asalto.

PÉRDIDA DE CORDURA: Ver al Gup en su auténtica forma produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura. El Guardián puede añadir a la pérdida otros 1/1D3 para los testigos de la transformación de la forma humana a la semi-shoggoth.

HABILIDADES

Encanto 55%, Intimidar 60%, Lanzar 70%, Persuasión 70%, Psicología 50%, Saltar 45%, Sigilo 60%, Trepar 80%.

CAPACIDADES ESPECIALES

IMITAR APARIENCIA: Cuando la víctima ha sido completamente consumida, el Gup puede adoptar su apariencia con todo detalle, además de poseer sus recuerdos.

ABSORBER INTELIGENCIA: El Gup obtiene 1 punto de Inteligencia permanente con cada cerebro devorado, más los recuerdos de la víctima.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Toma la apariencia que le parece (normalmente la de su última víctima).

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: La supervivencia del más apto.

RASGOS: Muy astuto, a menudo bastante lógico en su forma de actuar.



Hechizos de los villanos

Atar a un enemigo

Coste: Puntos de Magia variables
Tiempo de ejecución: 1 día

Este hechizo impide que la víctima sea capaz de hacer daño al lanzador, ya sea físico o mágico, durante los siete días siguientes. Hay que sacrificar una cantidad variable de Puntos de Magia a una efigie de la víctima; el hechicero debe invertir más Puntos de Magia de los que posea el objetivo para que el hechizo funcione. El hechizo tiene efecto si el hechicero gana una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si la víctima vence, el hechizo no tiene efecto.

La realización ocupa un día entero, ya que hay que reunir los materiales, construir la efigie y pronunciar el ritual que envía los Puntos de Magia sacrificados a su interior. La efigie debe incluir una porción del objetivo (como algunos pelos, uñas cortadas, sangre u otra cosa de carácter personal del objetivo). El hechizo se desvanece si el hechicero sufre un ataque o si la efigie es destruida.

Canto de sirena

Coste: 1 Punto de Magia; 5 Puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 2 asaltos

El realizador debe cantar el hechizo que, en caso de tener éxito, hace que la víctima crea que el hechicero representa todo lo que su corazón anhela. Para que el hechizo tenga efecto, el lanzador debe ganar una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana, el objetivo actúa como si estuviera completamente mesmerizado por el hechicero, dispuesto a actuar y decir lo que este quiera. Si el objetivo es obligado a emprender una acción perniciosa para un ser querido o para sí mismo, el Guardián puede pedir una segunda tirada enfrentada de POD.

El hechizo afecta a todo el que escucha la canción y cada persona tiene que ganar una tirada enfrentada de POD contra el hechicero para no verse afectada. El hechizo dura 4D10 horas.

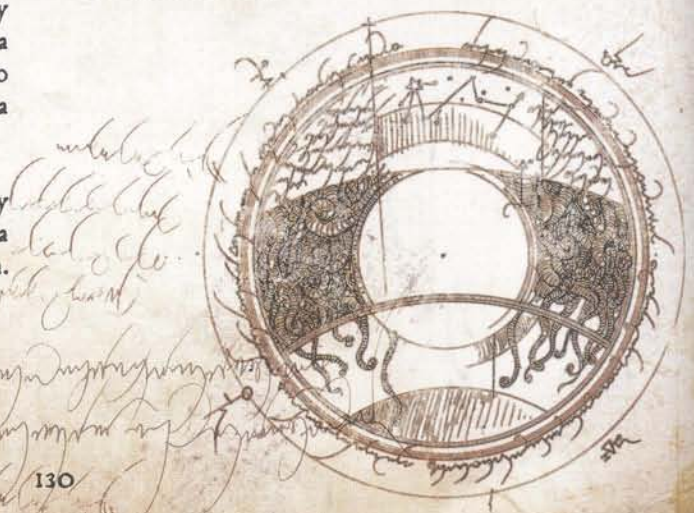
Capa de fuego

Coste: 12 Puntos de Magia; 1D6 Puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechizo envuelve al hechicero en una especie de tejido de puntos de luz, cada uno dibujando un rastro luminoso y parpadeando al rojo vivo. El hechicero, protegido dentro de la capa, se eleva varios centímetros del suelo. Mientras el hechizo está activo, duplica el Movimiento del hechicero y le otorga un dado de bonificación a las tiradas de DES (incluyendo Esquivar). También impone un dado de penalización a todos los ataques contra él. Cualquiera que le ataque desarmado (puño, patada) sufre 1D6 de daño. El hechizo dura 4D4 asaltos. Ver la capa en acción produce 1/1D3 Puntos de Cordura.

Si el hechicero toca a alguien, se considera un ataque cuerpo a cuerpo con la habilidad de Combatir (Pelea) que hace 1D6 puntos de daño; si usa un arma cuerpo a cuerpo, también añade el daño del arma. Nótese que el hechicero sufre la mitad del daño por fuego determinado en la tirada (redondeando hacia abajo) a medida que su piel y carne se desvanecen para alimentar la superficie mágica de la capa. Es posible que este hechizo disminuya tanto los Puntos de Vida del hechicero como para matarlo.

El Emperador de Jade ha llegado a dominar este hechizo y es capaz de utilizar una versión más intensa: gastando 4 Puntos de Magia adicionales cada asalto, puede lanzar un tentáculo llameante a una víctima concreta. Es un ataque cuerpo a cuerpo y se realiza con un dado de bonificación. La víctima puede Esquivar o devolver el golpe. El ataque flamígero inflige 1D10+2 puntos de daño, derritiendo la carne de forma horrible.



Círculo de náusea

Coste: 4 Puntos de Magia; 2 Puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 5 minutos

Crea un poderoso círculo de protección alrededor del lanzador que provoca la náusea y el dolor a todo el que se aproxima. El hechicero debe dibujar un círculo en el suelo y, a continuación, fortalecerlo con cuatro piedras encantadas, cada una en uno de los cuatro puntos cardinales. Encantar las piedras requiere el sacrificio previo de 4 Puntos de Magia por cada una.

Para poder atravesar el círculo, hay que vencer una tirada enfrentada de POD entre el hechicero y quien quiera atravesarlo. Cualquiera que entra en él pero fracasa en ese enfrentamiento se pasa vomitando los siguientes 5 minutos o hasta que se aleje a una distancia de al menos 100 m; en cualquier caso, será incapaz de hacerle nada al hechicero. El conjuro se disipa si alguien consigue atravesar el círculo con éxito.

Desvanecimiento

Coste: 5 Puntos de Magia; 1 Punto de Cordura; 10 de POD para crear un talismán
Tiempo de ejecución: instantáneo

El lanzador desaparece en medio de una nube de humo y reaparece inmediatamente al lado de una ubicación previamente preparada. La ubicación está señalada por la creación de un amuleto especial, normalmente una caja que contiene varias partes de su cuerpo, como cabellos, dientes o uñas. Para que la caja funcione, debe sacrificar 10 puntos de POD y crearla mágicamente en un proceso que tarda un día en completarse. La caja puede alejarse hasta varios cientos de kilómetros. Se puede preparar más de una caja para que el hechicero tenga una serie de rutas de escape donde elegir.

El hechizo se ejecuta en un instante con el gasto de Puntos de Magia y Cordura necesarios. Se puede ejecutar el hechizo múltiples veces. Si la caja es destruida o se abre y el contenido es dispersado, queda profanada y el hechicero debe prepararla de nuevo y gastar en ella otros 10 puntos de POD.

Desviar el daño

Coste: 1 Punto de Magia; 1 Punto de Cordura
Tiempo de ejecución: instantáneo

Este hechizo permite al lanzador anular varios ataques físicos dirigidos contra él invocando los nombres de los Dioses Exteriores y señalando con la mano al atacante. Hasta que decide bajarla, puede desviar los sucesivos ataques dirigidos contra él gastando tantos Puntos de Magia por ataque desviado como el daño obtenido en la tirada del mismo. No hace falta gastar nada en los ataques que fallan de por sí.

El hechizo puede volver a realizarse y, mientras está en uso, el realizador puede desviar todos los ataques que sea capaz hasta que se queda sin Puntos de Magia. A continuación, el hechicero puede continuar el hechizo a voluntad gastando Puntos de Vida, lo que puede ser contraproducente. Además, puede escoger cuáles se invalidan y cuáles le hacen daño, pero debe decidir antes de saber el daño de la tirada. Si no dispone de suficientes puntos para desviar un ataque concreto, el hechizo termina y el ataque lo alcanza o falla como en circunstancias normales.



La Orquídea Escarlata

La Orquídea Escarlata es una fiel devota de Shub-Niggurath que siempre está ansiosa por realizar ritos y sacrificios a la Madre Oscura. Como oriunda de los estados del sur, ha tejido una tela de intrigas que va desde Nueva Orleans hasta California y más allá.

Formó parte de una secta de Shub-Niggurath hasta su destrucción por culpa de unos entrometidos que se vieron involucrados en la misión de la secta, y por esa razón ahora prefiere trabajar sola. De vez en cuando se dedica a adoctrinar y formar una pequeña camarilla de seguidores leales a su causa para intentar algún plan a gran escala, pero en general va por su cuenta.

Su forma habitual de operar consiste en identificar a un objetivo acaudalado al que cautiva para congraciarse. Luego se casa con dicha persona, se hace con su riqueza y finalmente lo sacrifica a su diosa. Se vuelve más rica con cada víctima y también aumenta el favor de Shub-Niggurath. La meta de sus actividades de engaño y muerte es desconocida.



ORQUÍDEA ESCARLATA,

sirena del mal

FUE 60	CON 80	TAM 50	DES 65	INT 70
APA 95	POD 70	EDU 60	COR 0	PV 13
BD 0	CORP. 0	MOV 9	PM 14	SUERTE 70

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1

Combatir 65% (32/13), daño 1D3, o según el arma.

Derringer .25 70% (35/14), daño 1D6.

Pistola automática. 38 70% (35/14), daño 1D10.

Esquivar 33% (16/6).

ARMADURA: Ninguna.

HECHIZOS: Canto de sirena*, Desvanecimiento*, Desviar el daño*.

* *Ver Hechizos de los villanos en la página 130-131.*

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Cantar), Ciencias ocultas 40%, Crédito 70%, Descubrir 45%, Disfrazarse 60%, Encanto 90%, Escuchar 40%, Intimidar 40%, Juego de manos 50%, Lanzar 45%, Mitos de Cthulhu 20%, Persuasión 50%, Primeros auxilios 50%, Psicología 60%, Sigilo 60%, Tasación 50%.

TALENTO PULP

ATAQUE RÁPIDO: Puede gastar 10 puntos de Suerte para realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional en un único asalto.

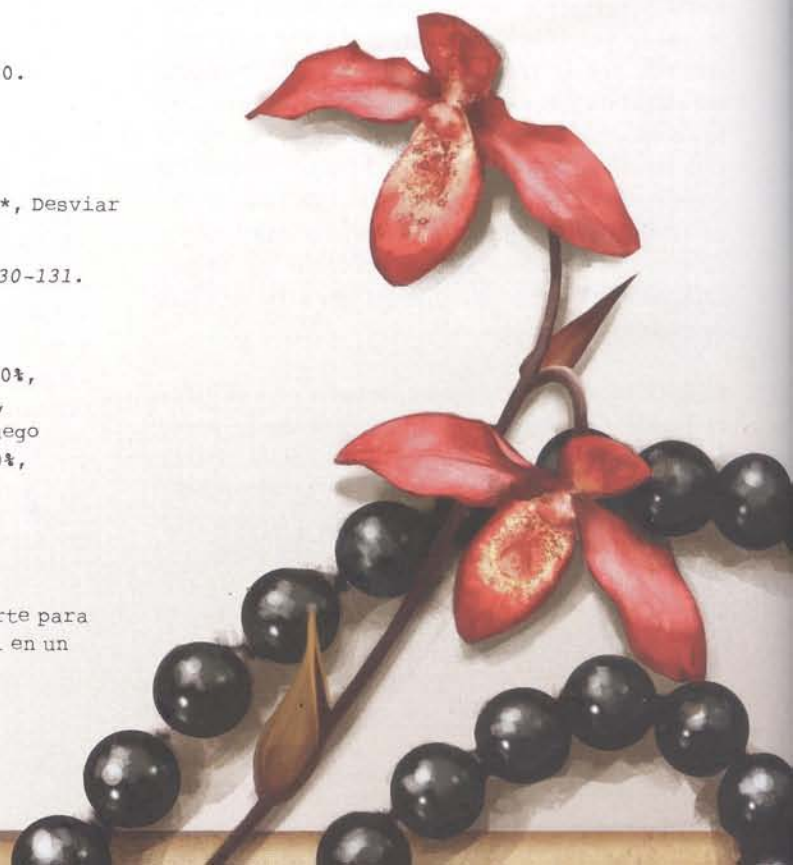
TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Parece tener veintitantos años, morena seductora.

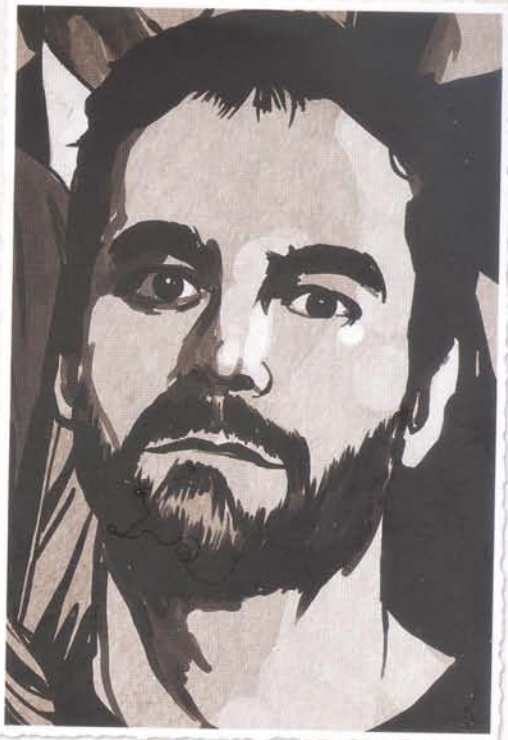
IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Adoradora de Shub-Niggurath.

ALLEGADOS: Su objetivo más reciente.

RASGOS: Encantadora y arrebatadora.



El Ladrón de Tumbas (Samuel Paterson)



Samuel Paterson es un asesino en serie con una misión especial. Cuando comenzó su frenesí de asesinatos sin sentido, solo era otro asesino trastornado con el enfermizo deseo de obtener fama explotando su parte oscura. Se produjo un punto de inflexión cuando allanó el hogar del viejo Ben Hamm. Cuando Paterson se disponía a asesinar al anciano, se sorprendió al encontrar a Hamm llevando un cadáver al incinerador que tenía en el sótano. Hamm vio con sorpresa algo en los ojos de Paterson y se dio cuenta de que había encontrado un alma gemela. Paterson aceptó enseguida la oferta del anciano para recibir una «educación especial».

Los dos se hicieron inseparables. Hamm educó a Paterson en las «tradiciones» y, como su padre hizo con él, le instruyó en el proceso de resurrección. Hamm enseñó a su joven protegido cómo reducir un cuerpo a las sales fundamentales para la vida y cómo luego estas sales, cuidadosamente recogidas y almacenadas, podían ser usadas para traer de vuelta a los muertos, obteniendo de ellos gran sabiduría y poder.

Desde ese momento, Paterson trabaja por su cuenta (lleva consigo sales fundamentales de Hamm dondequiera que vaya), pero ahora regresa a las tumbas de las personas que ha asesinado para quemar los cuerpos de sus víctimas y reducirlos a las sales. Paterson ha amasado una colección de sales fundamentales sin permanecer nunca demasiado tiempo en un mismo lugar y se ha ganado el epíteto de «el Ladrón de Tumbas» que le ha puesto con perspicacia un periódico local.

Lo que ha aprendido Paterson del uso del hechizo Resurrección es un misterio. Quizás está buscando algo, o tal vez está construyendo un ejército que desatará algún día sobre un mundo desprevenido. Sea lo que sea lo que haga, seguramente no será nada bueno.

EL LADRÓN DE TUMBAS,

asesino y resurreccionista loco

FUE 90	CON 80	TAM 80	DES 70	INT 60
APA 40	POD 50	EDU 30	COR 0	PV 16
BD +1D6	CORP. 2	MOV 9	PM 10	SUERTE 50

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1

Combatir 80% (40/16), daño 1D3+1D6.

Porra 80% (40/16), daño 1D8+1D6.

Machete 80% (40/16), daño 1D8+1D6.

Ballesta 60% (30/12), daño 1D8+2.

Esquivar 35% (17/7).

ARMADURA: Ninguna.

HECHIZOS: Resurrección.

HABILIDADES

Conducir maquinaria 45%, Descubrir 40%, Disfrazarse 55%, Encanto 50%, Escuchar 30%, Intimidar 60%, Lanzar 40%, Mecánica 60%, Mitos de Cthulhu 6%, Psicología 30%, Sigilo 50%.

TALENTOS PULP

ALERTA: Nunca puede ser sorprendido en combate.

PESO PESADO: Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de daño adicional en combate cuerpo a cuerpo.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Casi treinta años, alto y fornido, desaliñado, profesional.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Loco deseo de matar y recoger las cenizas de sus víctimas.

ALLEGADOS: Ben Hamm.

POSESIONES PRECIADAS: Ben Hamm (en una lata, en su bolsillo), el *Libro de aprendizaje* de Hamm (un volumen que contiene el hechizo Resurrección).

RASGOS: Se comporta como una persona afable para ocultar su psique hosca y fría.

Y'ssiss (Susan Pulaski)



Susan Pulaski es la forma y personalidad que ha adquirido Y'ssiss, un hombre serpiente que pretende desatar una oleada de terror sobre la humanidad.

Cuando Y'ssiss se despertó de un sueño de siglos, se encontró solo. La gran civilización de los hombres serpiente había desaparecido y ahora el mundo estaba repleto de hombres simio. Y'ssiss se dio cuenta de que había despertado de su sueño demasiado pronto, pero en lugar de limitarse a volver a su letargo, entendió que era una señal de Yig, una señal que indicaba el advenimiento de la tercera gran civilización de los hombres serpiente. Está convencido de que Yig le ha elegido para la tarea de allanar el camino a sus hermanos y arrebatarles el mundo a los hombres simio. Desde entonces, Y'ssiss ha tomado la forma de una diletante rica e influyente, Susan Pulaski. Antes de que Y'ssiss acabase con su vida, Pulaski solo era otra celebridad rica y egocéntrica; sin embargo, en la actualidad (Y'ssiss) patrocina de forma privada expediciones y excavaciones de arqueología por todo el mundo. Se sirve de la forma humana y la riqueza de Pulaski para enviar equipos de exploradores y arqueólogos que desentierren los restos del mundo perdido de los hombres serpiente, reunir tecnología y cámaras de estasis de hombres serpiente y transportarlo todo a una vasta propiedad privada en Arizona. Se paga bien a los equipos para que no hagan preguntas y asegurar que todo lo que descubran sea transportado de forma segura hasta la finca Pulaski. Estos equipos incluyen cada vez más a varios hombres serpiente (despertados por Y'ssiss) disfrazados de humanos porque los arqueólogos curiosos se dedican a hacer demasiadas preguntas y quieren examinar de cerca las reliquias que están excavando para Pulaski. Los hombres serpiente disfrazados han tenido que deshacerse algunas veces de los miembros de su equipo, haciendo pasar sus muertes por desafortunados accidentes.

Y'ssiss piensa que declarar abiertamente la guerra a los hombres simio sería un error. Cree que es más sencillo manipularlos para que se enfrenten en su propia guerra, una guerra que devastará la población humana, debilitándola y haciéndola más fácil de conquistar. Y'ssiss está colocando a hombres serpiente disfrazados de humanos en puestos de poder con este fin, para fomentar la desconfianza y la paranoia que genere la atmósfera adecuada para empujar a la humanidad a una guerra consigo misma. Las serpientes ya recorren los pasillos del Senado y la Cámara de Representantes, y si todo va según lo planeado, pronto habrá un hombre serpiente controlando la Casa Blanca.

SUSAN PULASKI/Y'SSISS,

hombre serpiente

FUE 80	CON 70	TAM 50	DES 70	INT 80
APA 70*	POD 60	EDU -	COR -	PV 12
BD +1D4	CORP. 1	MOV 9	PM 12	SUERTE 60

** Como Susan Pulaski.*

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1 (garras, mordedura o arma)

Combatir 60% (30/12), daño 1D3+1D4, o según el arma.

Mordedura 40% (20/8), daño 1D8+1D4 + veneno.

Esquivar 35% (17/7).

ARMADURA: 1 punto de escamas.

HECHIZOS: Ajar un miembro, Atar a un enemigo*, Atormentar, Contactar con Yig, Convocar/Atar a un vampiro estelar, Desviar el daño*, Imitar apariencia, Signo Rojo.

PÉRDIDA DE CORDURA: ver a Susan Pulaski en su verdadera forma produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

** Ver Hechizos de los villanos en recuadro.*

HABILIDADES

Ciencia (Biología) 60%, Ciencia (Física) 60%, Ciencia (Química) 70%, Crédito 89%, Descubrir 40%, Escuchar 40%, Informática 40%, Intimidar 70%, Mitos de Cthulhu 30%, Persuasión 60%, Psicología (Humana) 40%, Sigilo 50%.

CAPACIDADES ESPECIALES

VENENO: La víctima debe superar una tirada de CON de dificultad Extrema o sufrirá 1D8 puntos de daño.

SUERO DE DOMINACIÓN: Diez gotas de este suero incoloro tornarán a un objetivo (si fracasa en una tirada Difícil de CON) muy sugestionable, pero solo a lo que le digan los hombres serpiente. La víctima hará casi cualquier cosa por los hombres serpiente, excepto poner en peligro su vida o las de sus seres queridos. El suero se metaboliza lentamente, y la víctima necesitará 1D10+10 días para librarse de sus efectos, suponiendo que no consuma más durante ese periodo de tiempo.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Se muestra como Susan Pulaski (32 años, cabello oscuro y gafas, vestida con ropa cara).

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: ¡Adorad a Yig!

RASGOS: Desempeña el papel de una rica solterona un tanto obsesionada consigo misma.

El Cuervo (Walter Short)



La razón de que Walter Short se pusiera la máscara y la gabardina negra del Cuervo no está clara. Quizás se cansó de que los mafiosos actuasen con impunidad o no aguantaba los niveles graduales de criminalidad y violencia en las calles de su ciudad. Tal vez pensó que lo haría mejor que la policía y que era el momento de que un hombre honesto se plantara.

Cada noche, Walter Short deja a un lado su vida cotidiana de vendedor de periódicos para convertirse en el Cuervo, el azote del crimen y los bajos fondos. O eso es lo que piensa Walter. Desafortunadamente, el Cuervo es más una broma que una amenaza para la fraternidad criminal; sus intentos de combatir el crimen organizado no han sido muy impresionantes, aunque ha cosechado algún éxito capturando a unos pocos matones callejeros y carteristas, y depositándolos en la comisaría de la policía local.

A pesar de que el Cuervo sufrió algunos reveses al principio, está aprendiendo. En vez de enfrentarse abiertamente a los criminales, los observa. Los espía oculto en los techos, tomando nota de sus hazañas y acumulando evidencias con la intención de informar a la policía o a los periódicos.

NOTAS PARA EL GUARDIÁN: Es probable que el Cuervo esté observando a los héroes cuando decidan entrar en un edificio, secuestrar a un sectario o hacer alguna travesura. Tal vez decida vigilar estrechamente a esta banda de maleantes, tomando nota de sus operaciones para desenmascarar sus actividades «criminales». Quizás no sean conscientes al principio, pero con el tiempo, su sombra oscura podría perseguirlos, siguiendo sus huellas y siendo testigo omnipresente de sus hechos, forzando que los héroes hagan frente a las consecuencias de sus actos.

El Cuervo puede ser una molestia, un aliado potencial o una simple distracción inusual.



EL CUERVO,

justiciero enmascarado

FUE 70	CON 70	TAM 60	DES 90	INT 65
APA 60	POD 80	EDU 40	COR 80	PV 26
BD +1D4	CORP. 1	MOV 9	PM 16	SUERTE 80

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 1

Combatir 80% (40/16), daño 1D3+1D4 (+1 con nudilleras).

Porra 80% (40/16), daño 1D8+1D4.

Pistola automática .32 60% (30/12), daño 1D8.

Subfusil Thompson 40% (20/8), daño 1D10+2.

Esquivar 40% (20/8).

ARMADURA: 4 puntos de armadura corporal compuesta de cuero duro y hojas de metal.

HABILIDADES

Descubrir 60%, Escuchar 40%, Intimidar 50%, Lanzar 50%, Nadar 50%, Primeros auxilios 40%, Psicología 30%, Saltar 60%, Sigilo 70%, Trepar 70%.

TALENTOS PULP

RESISTENTE: Absorbe daño; puede gastar 10 puntos de Suerte para ignorar hasta un máximo de 5 Puntos de Vida recibidos en un asalto de combate.

PESO PESADO: Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de daño adicional en combate cuerpo a cuerpo.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Máscara de cuervo negra, sombrero de fieltro negro, gabardina negra.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Justicia para todos.

RASGOS: Ligeramente egocéntrico, extrovertido, se siente obligado a enfrentarse a los abusones.

El Fragmento

Los detalles del Fragmento y la Fundación Ambrosía aparecen en el *Capítulo 3: Organizaciones pulp.*

EL FRAGMENTO,

yithiano enajenado

FUE 70*	CON 65*	TAM 70*	DES 70*	INT 120
APA 70*	POD 80	EDU -	COR -	PV 26
BD +1D4	CORP. 1	MOV 8	PM 14	SUERTE 80

** Este perfil corresponde al cuerpo actual del Fragmento.*

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 2 (la pistola de rayos solo dispara 1 vez cada asalto)

PISTOLA DE RAYOS: El Fragmento ha construido un tipo de pistola de rayos con 25 cargas que se tarda en recargar 1 asalto. Se pueden disparar tantas cargas como se quiera a la vez, pero cada una después de las 5 primeras incrementa en un 5% la probabilidad de que el arma se queme. La pistola tiene un alcance básico de 100 m. Cada 100 m a partir de ahí añade un dado de penalización a la tirada de ataque.

Combatir 60% (30/12), daño 1D3+1D4.

Pistola automática .45 70% (35/14), daño 1D10+2.

Pistola de rayos 50% (25/10),
daño 1D10 por carga (acumulativo).

Esquivar 35% (17/7).

ARMADURA: Ninguna.

HECHIZOS: Círculo de náusea*, Consunción, Dominar.

** Ver Hechizos de los villanos en la página 130-131.*

PÉRDIDA DE CORDURA: Comprender que el Fragmento es un miembro de la Gran Raza produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

HABILIDADES

Ciencia (cualquiera que desee) 90%, Ciencias ocultas 90%, Descubrir 40%, Electricidad 80%, Escuchar 40%, Historia 100%, Informática 70%, Intimidar 80%, Mecánica 80%, Medicina 50%, Mitos de Cthulhu 60%, Naturaleza 50%, Psicología 40%, Sigilo 40%.

IDIOMAS: cualquiera que desee 70%.



CAPACIDADES ESPECIALES

TRANSFERENCIA MENTAL: Puede transferir su conciencia de un cuerpo a otro (generalmente humano) con una tirada enfrentada de POD contra el cuerpo objetivo. La conciencia del cuerpo poseído es destruida en el proceso.

TALENTOS PULP

DISPOSITIVO: Elige o crea un dispositivo de ciencia insólita.

ALERTA: Nunca puede ser sorprendido en combate.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Actualmente aparece como un hombre de 38 años llamado Dan Herbert.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Manipular a la humanidad para que alcance el nivel tecnológico necesario que le permita escapar de su prisión terrenal.

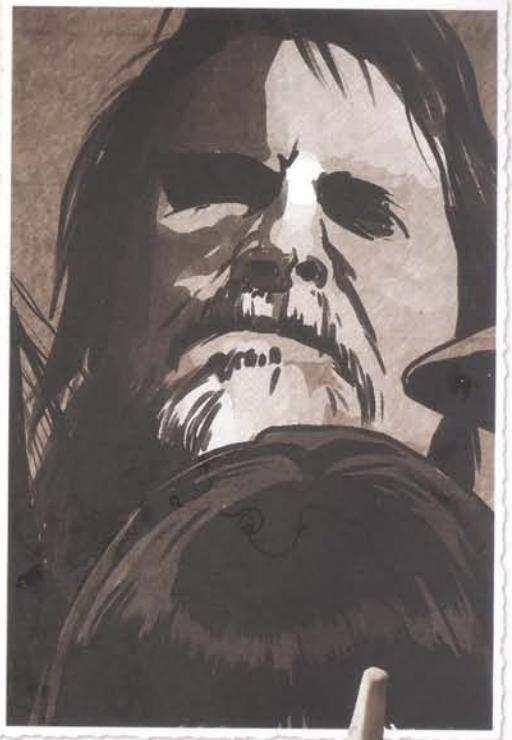
RASGOS: Astuto, manipulador, para él los seres humanos no son más que animales que pueden ser entrenados.



El «Capitán» Caleb Lusk

Los detalles de Caleb Lusk y sus Tigres Grises aparecen en el *Capítulo 3: Organizaciones pulp*.

NOTA: Lusk es más que humano debido a su consumo de carne «inusual».



EL «CAPITÁN» CALEB LUSK,

señor de los Tigres Grises

FUE 150	CON 120	TAM 60	DES 90	INT 60
APA 45	POD 90	EDU 55	COR 0	PV 36
BD +2D6	CORP. 3	MOV 10	PM 18	SUERTE 80

COMBATE

ATAQUES POR ASALTO: 2 o 1 (2 cuerpo a cuerpo, 1 con arma de fuego)

Combatir 100% (50/20), daño 1D4+2D6.

Cuchillo de caza 100% (50/20), daño 1D8+2D6.

Pistola automática .45 60% (30/12), daño 1D10+2.

Fusil de caza de elefantes 90% (45/18), daño 3D6+4.

Esquivar 50% (25/10).

ARMADURA: 1 punto de armadura corporal por la piel curtida.

HABILIDADES

Descubrir 70%, Escuchar 60%, Intimidar 60%, Lanzar 60%, Nadar 60%, Orientarse 50%, Primeros auxilios 50%, Psicología 40%, Saltar 70%, Sigilo 70%, Supervivencia (varias) 70%, Trepar 80%.

TALENTOS PULP

RESISTENTE: Absorbe daño; puede gastar 10 puntos de Suerte para ignorar hasta un máximo de 5 Puntos de Vida recibidos en un asalto de combate.

PIES LIGEROS: Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar ser superado en número en combate cuerpo a cuerpo durante un único encuentro de combate.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN: Piel curtida y bronceada, ojos azules penetrantes.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Cazar es vivir.

RASGOS: Cruel, irritable y muy duro.

Personajes genéricos

Policía de a pie

FUE 80	**CON** 70	**TAM** 70	**DES** 55	**INT** 60
APA 50	**POD** 65	**EDU** 60	**COR** 65	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 13	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 1

Pelea 65% (32/13), daño 1D3+1D4, o porra de policía 1D6+1D4.

Revólver .38 50% (25/10), daño 1D10.

Esquivar 27% (13/5).

Armadura: Ninguna.

Habilidades

Conducir automóvil 45%, Crédito 26%, Derecho 25%, Descubrir 55%, Encanto 35%, Primeros auxilios 45%, Psicología 60%, Sigilo 40%, Trepar 50%.

Inspector de policía

FUE 65	**CON** 70	**TAM** 50	**DES** 55	**INT** 65
APA 45	**POD** 70	**EDU** 70	**COR** 70	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 14	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 1

Pelea 65% (32/13), daño 1D3.

Pistola automática .38 50% (25/10), daño 1D10.

Esquivar 27% (13/5).

Armadura: Ninguna.

Habilidades

Arte/Artesanía (Interpretación) 30%, Crédito 38%, Derecho 50%, Descubrir 45%, Escuchar 40%, Intimidar 60%, Psicología 40%, Sigilo 44%, Trepar 40%.

Periodista entrometido

FUE 45	**CON** 60	**TAM** 50	**DES** 50	**INT** 80
APA 50	**POD** 70	**EDU** 80	**COR** 70	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 1

Pelea 40% (20/8), daño 1D3.

Esquivar 25% (12/5).

Armadura: Ninguna.

Habilidades

Arte/Artesanía (Fotografía) 65%, Buscar libros 65%, Charlatanería 70%, Conducir automóvil 40%, Crédito 24%, Derecho 10%, Descubrir 50%, Psicología 60%, Sigilo 40%, Trepar 40%.

Agente federal

FUE 55	**CON** 80	**TAM** 60	**DES** 65	**INT** 80
APA 50	**POD** 45	**EDU** 80	**COR** 45	**PV** 14
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 9	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 1

Pelea 60% (30/12), daño 1D3.

Pistola automática .32 50% (25/10), daño 1D8.

Esquivar 32% (16/6).

Armadura: Ninguna.

Habilidades

Crédito 28%, Conducir automóvil 60%, Contabilidad 25%, Derecho 20%, Descubrir 30%, Encanto 45%, Intimidar 60%, Psicología 50%, Seguir rastros 25%, Sigilo 50%, Trepar 40%.

Guardia nacional

FUE 60	**CON** 60	**TAM** 60	**DES** 70	**INT** 60
APA 50	**POD** 50	**EDU** 50	**COR** 50	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 1

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4.

Fusil carabina .30 40% (20/8), daño 2D6.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: Ninguna.

Habilidades

Descubrir 40%, Intimidar 40%, Orientarse 40%, Seguir rastros 35%, Sigilo 60%, Trepar 60%.

Monstruos pulp

Tyrannosaurus Rex

Este dinosaurio vivió durante el Cretácico, hace más de 60 millones de años, y llegaba a alcanzar los 12 m de largo y 4 de altura.

Tyrannosaurus Rex

car.	*media*	*tirada*
FUE	335	(10D6+32)×5
CON	175	(4D6+21)×5
TAM	265	(6D6+32)×5
DES	80	(2D6+9)×5
POD	65	(2D6+6)×5

PV: 44

Bonificación al daño media: +6D6

Corpulencia media: 7

Movimiento: 12

Combate

Ataques por asalto: 1 (mordisco, zarpazo con las garras delanteras o patada)

Apresar y morder (maniobra): Agarra a sus víctimas con las garras delanteras y las desgarra con sus mandíbulas.

Combatir 60% (30/12), daño 2D6+BD, o patada 1D6+BD.

Apresar y morder (mnbr): 1D6+BD, el siguiente asalto un mordisco de 2D6+BD.

Esquivar 40% (20/8).

Armadura: 10 puntos por la piel.

Habilidades

Descubrir 50%, Escuchar 45%, Percibir vida 35%, Saltar 50%, Seguir rastros 50%.

Velociraptor

Este dinosaurio vivió hace más de 70 millones de años en la última parte del Cretácico. Alcanzaba los 2 m de largo y 0,5 m de altura. Se cree que cazaba en manada (grupos de 1D6+3).

Velociraptor

car.	*media*	*tirada*
FUE	80	(3D6+6)×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	45	(1D6+6)×5
DES	100	(4D6+6)×5
POD	65	(2D6+6)×5

PV: 11

Bonificación al daño media: +1D4

Corpulencia media: 1

Movimiento: 12

Combate

Ataques por asalto: 1 (mordisco o zarpazo).

Combatir 50% (25/10), daño 1D6+BD.

Esquivar 40% (20/8).

Armadura: 3 puntos por la piel.

Habilidades

Descubrir 40%, Escuchar 45%, Percibir vida 40%, Saltar 70%, Seguir rastros 40%.

Espíritu malévolo

Esta esencia malévola, que puede ser una inteligencia venida de las estrellas o el fantasma intranquilo de un humano fallecido, está consumida por el odio y un deseo constante de interactuar con el mundo físico. Puede ser que el espíritu esté celoso y desee poseer un cuerpo físico para causar daño y provocar el caos. El espíritu puede ser algo ajeno a la Tierra y su presencia resultar de alguna manera hostil a la vida humana.

Espíritu malévolo

car.	*media*	*tirada*
FUE	*	+20
CON	*	
TAM	*	
DES	*	
INT	85	(4D6+3)x5
POD	80	(3D6+6)×5

PV: *

Movimiento: 16**

** Cuando el espíritu posee un cuerpo físico, las características se determinan en base al mismo. La presencia del espíritu aumenta la Fuerza de su anfitrión (+20); ajusta la bonificación al daño en consecuencia. Si los Puntos de Vida del cuerpo poseído se reducen a cero, el espíritu debe abandonarlo y encontrar un cuerpo nuevo.*

*** Usa los Puntos de Magia de un espíritu como sus Puntos de Vida.*

Combate

Ataques por asalto: 1 (ataque psíquico, o físico si ha poseído un cuerpo).

Ataque psíquico Tirada enfrentada de **POD** contra el objetivo, daño 1D10 Puntos de Magia.

Combatir 60% (30/12), daño 1D6+BD.

Esquivar 40% (20/8).

Armadura: Ninguna.

Hechizos: Ninguno o 1D6 elegidos por el Guardián.

Pérdida de Cordura: Ver un espíritu produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Percibir vida 60%.

Robot

Los robots suelen ser de dos tipos: asesinos o gigantes. Estas criaturas mecanizadas, normalmente creadas por científicos locos, pueden empezar siendo ayudantes que más tarde resultan defectuosos, o bien están diseñados para ayudar al científico en sus enloquecidos planes de dominación mundial. En cualquier caso, el robot no tarda en considerar enemiga a toda la humanidad, desear replicarse para esclavizar a la humanidad o, al menos, matar a tantos humanos como sea posible.

Robot gigante

car.	*media*	*tirada*
FUE	315	18D6×5
CON	210	12D6×5
TAM	420	24D6×5
DES	50	3D6×5
INT	65	(2D6+6)×5
POD	50	3D6×5

PV: 63

Bonificación al daño media: +7D6

Corpulencia media: 8

Movimiento: 10

Combate

Ataques por asalto: 2 (rayo láser, aplastamiento o presa).

Debilidad: Si se reinicia el cerebro del robot, este se vuelve dócil y obedece las órdenes humanas. El héroe tiene que lograr acceder al cerebro del robot (probablemente con tiradas de Trepar, DES y Mecánica) y a continuación hacer una tirada combinada de Informática y Electricidad.

Combatir 80% (40/16), daño igual al BD.

Rayo láser 45% (22/9), daño 2D6.

Apresar (mnbr) inmoviliza al objetivo; a continuación el robot se lo puede llevar consigo, dejarlo caer de lo alto o apretar (infligiendo la BD).

Esquivar 20% (10/4).

Armadura: 10 puntos por la superficie metálica.

Pérdida de cordura: Ver un robot gigante produce una pérdida de 0/1D8 Puntos de Cordura.

Habilidades

Descubrir 50%.

Robot asesino

car.	*media*	*tirada*
FUE	190	(4D6+24)×5
CON	130	(4D6+12)×5
TAM	80	(2D6+9)×5
DES	50	3D6×5
INT	80	(3D6+6)×5
POD	50	2D6×5

PV: 21

Bonificación al daño media: +2D6

Corpulencia media: 3

Movimiento: 9

Combate

Ataques por asalto: 2 (rayo láser, aplastamiento o presa).

Debilidad: Si se reinicia el cerebro del robot, este se vuelve dócil y obedece las órdenes humanas. El héroe tiene que lograr acceder al cerebro del robot (probablemente con tiradas de DES y Mecánica) y a continuación hacer una tirada combinada de Informática y Electricidad.

Combatir 60% (30/12), 1D6+BD.

Apresar (mnbr) inmovilizar al objetivo; a continuación el robot puede apretar (infligiendo la BD) o seguir inmovilizando al objetivo.

Rayo láser 80% (40/16), daño 2D10.

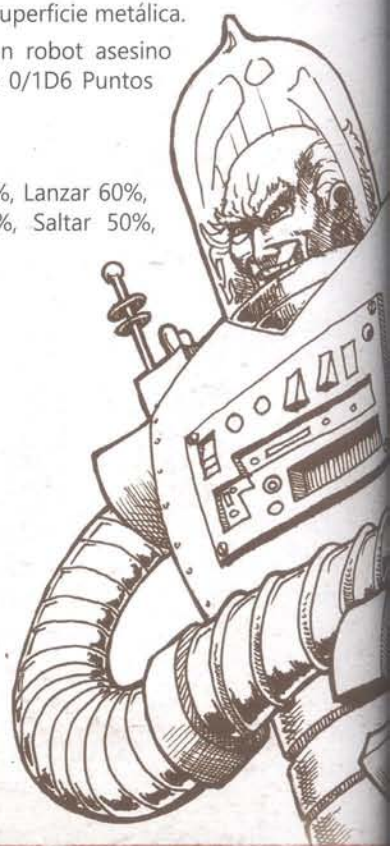
Esquivar 20% (10/4).

Armadura: 8 puntos por la superficie metálica.

Pérdida de cordura: Ver un robot asesino produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Descubrir 50%, Escuchar 70%, Lanzar 60%, Lengua (cualquiera) 60%, Saltar 50%, Trepar 40%.



CAPÍTULO 10

EL DESINTEGRADOR

Introducción

El desintegrador es un escenario en el entorno relativamente aislado de un hotel de la costa de Nueva Inglaterra a finales de octubre, diseñado para que lo jueguen entre dos y cinco jugadores. Los héroes son contactados por un acaudalado científico y filántropo que conocen, el profesor Lionel Finch, para encargarse de un inusual asunto y colarse nada menos que en una subasta privada. En la subasta se venderá al mejor postor un artículo singular y peligroso, el dispositivo llamado «desintegrador», que descompone la materia y la destruye por completo. El profesor Finch quiere que los héroes descubran si el dispositivo es real, qué puede hacer y qué tipo de peligro representa para la seguridad pública. Lo que nadie sabe es que la verdad es más extraña y mucho más peligrosa de lo que nadie puede imaginar.

Esta aventura pretende ser una introducción a *Pulp Cthulhu* e incluye deliberadamente una serie de elementos propios del género, como científicos locos, inventos mortales y siniestros y misteriosos invitados, así como otros firmemente enraizados en los Mitos, como la ubicación aislada en Nueva Inglaterra, las antiguas razas enfrentadas, los mortales mi-go y una criatura terrible que se hace pasar por humana, para ilustrar cómo se pueden combinar a la perfección sin cambiar el tono. Aunque el escenario es autónomo por defecto, se puede usar en medio de una campaña, o quizás para comenzar una campaña donde los héroes se encuentren por primera vez, formen un grupo y, si logran sobrevivir, continúen con su merecida reputación respecto a las ciencias ocultas, la ciencia insólita y los fenómenos inexplicables. Si el Guardián usa *El desintegrador* como introducción para una campaña, debería agregar sus propios hilos argumentales, encuentros y facciones al diseño del escenario, cambiando o añadiendo participantes en la subasta si es necesario, para aprovecharlos más tarde y proporcionar a los héroes amigos y contactos potenciales para el futuro… o, por el contrario, ¡enemigos resentidos!

Este escenario se basa al principio en la interacción social y más tarde en la capacidad de pensar rápido en una situación de supervivencia. Es probable que los héroes luchen contra los otros personajes no jugadores (PNJ) al final de la aventura, aunque opten por huir o enfrentarse a los horrores del más allá que hacen su aparición para reclamar el premio. Por lo tanto, es recomendable que haya una mezcla de ocupaciones y arquetipos *pulp*. Será útil que haya al menos un héroe con algunos conocimientos detallados de ciencia, pero no es estrictamente necesario, ya que se proporciona al doctor William Walker como PNJ para compensar esta falta de experiencia.

Información para el Guardián

La subasta es real, el desintegrador es real, pero casi todo lo demás que los héroes aprenden al principio del escenario es una mentira peligrosa. Hay fuerzas oscuras e inhumanas reuniéndose en el hotel White Point.

La oferta

George Pelfry, el hombre que pone a la venta el dispositivo, es un ingeniero civil y aspirante a inventor con algunas patentes menores, la mayoría relacionadas con dispositivos de resistencia de radio y electricidad, que no han cosechado muchos éxitos e incluso menos ganancias, al menos hasta el momento. Pelfry afirma que ha descubierto y creado por accidente un dispositivo capaz de causar que la materia física se «marchite» y termine por desintegrarse. Afirma que tiene un prototipo funcional pero, como no es físico, no entiende del todo qué es lo que ha construido o cuál es el principio que lo hace funcionar. Carece del conocimiento o la capacidad para desarrollar aún más el dispositivo y desea venderlo para que alguien más pueda explorar su potencial. Además, la salud de Pelfry se está resintiendo y quiere aprovechar la venta como una oportunidad para que su esposa e hijos estén cubiertos en el caso, como parece probable, de que no le quede mucho tiempo en este mundo. Por esa razón vende el desintegrador al mejor postor en una subasta privada, dando por sentado que este hará con el dispositivo lo que él no ha sido capaz, pero no se hace responsable de las consecuencias si no se logra convertir su descubrimiento en un invento reproducible y comercializable.

Subasta a ciegas

Pelfry ha contratado los servicios de un abogado llamado Daniel Wade para asegurarse de conseguir un alto precio por el desintegrador. Wade compensa su falta de imaginación con codicia y está encantado de organizar una subasta privada en una ubicación relativamente aislada pero lujosa. La venta se llevará a cabo con una subasta a ciegas.

La subasta se desarrollará a lo largo de dos rondas consecutivas en las que se pujará de forma anónima, después de hacer una demostración del dispositivo. La ubicación es el hotel White Point, un hotel de lujo en la costa, a unos 5 km al sur de la pintoresca ciudad de Kingsport, Massachusetts. Como es octubre y ya se ha terminado la temporada turística de verano, el hotel White Point tiene pocos huéspedes y se está preparando para su clausura invernal. En consecuencia, la administración del hotel acogerá con mucho gusto la afluencia tardía de visitantes para el acto privado. El hotel y el personal mínimo desconocen por completo lo que va a pasar, y tienen la idea de que se organiza una fiesta privada para la demostración de una patente, seguida de una cena y una subasta posterior durante la noche.

La subasta será conducida por Wade junto a dos acompañantes, llamados Dorcas y Kelly, que han sido contratados para garantizar que todo vaya bien y manipular la maquinaria cuando sea necesario. George Pelfry, el inventor del desintegrador, está presente, al igual que su esposa Emmeline, que no se separará de su esposo enfermo en contra de los deseos de este.

Wade tanteó a una serie de personas en privado antes de la subasta para hacerse una idea de quién podría estar interesado en esta mercancía tan singular, pero en su mayor parte le han ignorado, cuando no le han contestado con cierto tono de burla, como por otro lado se esperaba. Sin embargo, hay quien ha expresado el suficiente interés como para asistir en persona o enviar a un representante privado, y Wade tiene grandes esperanzas en que se produzca una guerra de ofertas cuando vean con sus propios ojos lo que es capaz de hacer el desintegrador.

Los asistentes a la subasta son:

- Pietro Morasini, financiero de Nueva York e inversor de alto riesgo, acompañado de su chófer, Russo.
- El doctor William Walker, un científico que representa a un grupo industrial.
- Ernest Kepler, un traficante de armas, con su guardaespaldas, Dalton, y su secretario privado, Oscar Brown.
- Valery Hind, abogada de Boston que mantiene en secreto la identidad de sus representados.
- Los héroes no serán los únicos que se cuelen en esta fiesta, y hacia el final de la noche llegará otro postor, el siniestro Señor Sleep.

Las fuerzas de los Mitos hacen su aparición avanzada la noche y el hotel se ve asediado por el horror. Los héroes tendrán que luchar por su propia supervivencia y para decidir el destino del desintegrador.

Se pueden encontrar las descripciones de los PNJ del escenario en la sección ***Dramatis personae*** de la página 150.

La oscura y mortífera verdad

El desintegrador de Pelfry es falso, y a la vez, una realidad mortal. Los espectadores no ven más que correas que zumban e interruptores de los que saltan chispas, sin más propósito que chirriar, brillar y atronar cuando se pone en marcha. El secreto del corazón de la máquina está oculto bajo la carcasa. Cuando se conecta el interruptor de la carcasa, un sencillo mecanismo de palanca introduce un percutor en una cavidad practicada en una extraña barra de metal retorcido de unos 20 cm. Una barra desprovista de más mecanismos o fuente de energía, pero que por algún medio invisible realiza lo que parece ser la emisión interminable de una fuerza fantasmal de aniquilación, como si fuera la ira manifiesta de un dios exterminador.

Pelfry no es el inventor de este artefacto diabólicamente poderoso, sino que lo ha encontrado en circunstancias que prefiere mantener en secreto por muy buenas razones. Se trata de un artefacto de hace eones y fue creado para manos que no tienen nada de humanas. Es imposible conocer su verdadero propósito, ni siquiera si fue concebido como un arma, pero además de concentrar en la mano de un solo individuo una fuerza más destructiva de lo que la humanidad ha imaginado jamás, cada vez que se activa, libera una llamarada de energía visible desde más allá del mundo humano hasta las profundidades del espacio, donde mentes inhumanas lo perciben y sienten el ansia de conocer sus secretos.

El descubrimiento

> **Nota para el Guardián:** *Solo Pelfry y su esposa (a la que ha confiado todo por un sentimiento de culpa) conocen la siguiente información que los héroes no descubrirán hasta que la situación no sea desesperada en el hotel, cuando Pelfry o su esposa confiesen a regañadientes con la esperanza de ser de alguna ayuda.*

George Pelfry descubrió el artefacto que más tarde llamaría desintegrador hace unos catorce meses, durante una cacería en los montes Apalaches con Bill Sampson, que era uno de los mejores amigos de Pelfry desde sus días universitarios. Después de desviarse accidentalmente de la ruta de caza y perderse durante el viaje, la pareja vagó hasta un barranco seco salpicado de cuevas expuestas a la luz por un derrumbe muy reciente. Tras buscar refugio para pasar la noche, los dos cazadores se dieron cuenta de que la cueva en la que se cobijaban estaba conectada con una cámara de piedra extrañamente regular. El aire de su interior parecía anormalmente caliente, mientras que las paredes de la cueva estaban tachonadas de formaciones cristalinas luminosas que ninguno de ellos podía identificar. Encontraron una marca ennegrecida de tamaño prodigioso en la parte posterior de la sala, alrededor de la cual se hallaban dispersos varios extraños objetos metálicos de origen aparentemente artificial.

Los hombres asumieron que los objetos habían sido dañados por el fuego. El más grande era una retorcida barra de metal lustroso, de aproximadamente 20 cm de largo, con un pronunciado agujero axial que se adentraba hasta aproximadamente la mitad de su longitud. Pelfry recogió el extraño objeto e involuntariamente lo activó, dirigiendo la luz fantasmal hacia su amigo. Este empezó a reírse de la extraña luminosidad, pero al poco las risas se tornaron en gritos y Bill Sampson desapareció de la faz del mundo. Pelfry huyó de la cueva en estado de *shock* cuando el lugar comenzó a desmoronarse y sacudirse, desestabilizado por el daño causado sin querer por la misma descarga que había terminado con su amigo. En el exterior se vio arrastrado por los escombros cuando el barranco colapsó, dejándole ciego y conmocionado, con el «desintegrador» sujeto en su puño cerrado.

Fue encontrado dos días después por un trampero, apenas seguía con vida. Cuando pudo hablar, se envió un grupo de búsqueda que encontró la zona del colapso con bastante rapidez. No se pudo hallar ningún cuerpo y sin evidencias de lo contrario, se declaró que Bill Sampson había fallecido en el accidente. Se creyó el testimonio de Pelfry donde relataba cómo ambos habían buscado refugio en unas cuevas antiguas que luego se derrumbaron. El médico forense local que llevó a cabo la investigación contó a su favor que Pelfry se sentía culpable. Pelfry no mencionó en ningún momento la extraña barra de metal que había encontrado.

Pelfry ocultó la verdad, convencido de que sería condenado por asesinato si los hechos salían a la luz; sin embargo, el extraño artefacto le obsesionaba, y esta obsesión creció lentamente en su mente hasta que le dominó en todo momento de vigilia. Su poder era increíble, como descubrió cuando lo probó en secreto una y otra vez. No parecía haber nada en la Tierra que no pudiera destruir. Permaneció completamente inescrutable para él; una imposibilidad en forma y función de la que no pudo extraer ni una muestra para su estudio. Cuanto más crecía su curiosidad, tanto más lo hacían su miedo y su paranoia. Una noche se lo confesó todo a Emmeline, su esposa, y ella le urgió a que se deshiciese de la cosa tirándola al mar o como fuese. Su reacción no respondía solamente al temor sin nombre que pudiera inspirar el artefacto, sino a las cosas peculiares y siniestras que habían empezado a ensombrecer a la familia, desde mascotas desaparecidas hasta luces inexplicables que flotaban de noche en la vecindad o el teléfono que sonaba en mitad de la noche... incluso después de haberlo desconectado.

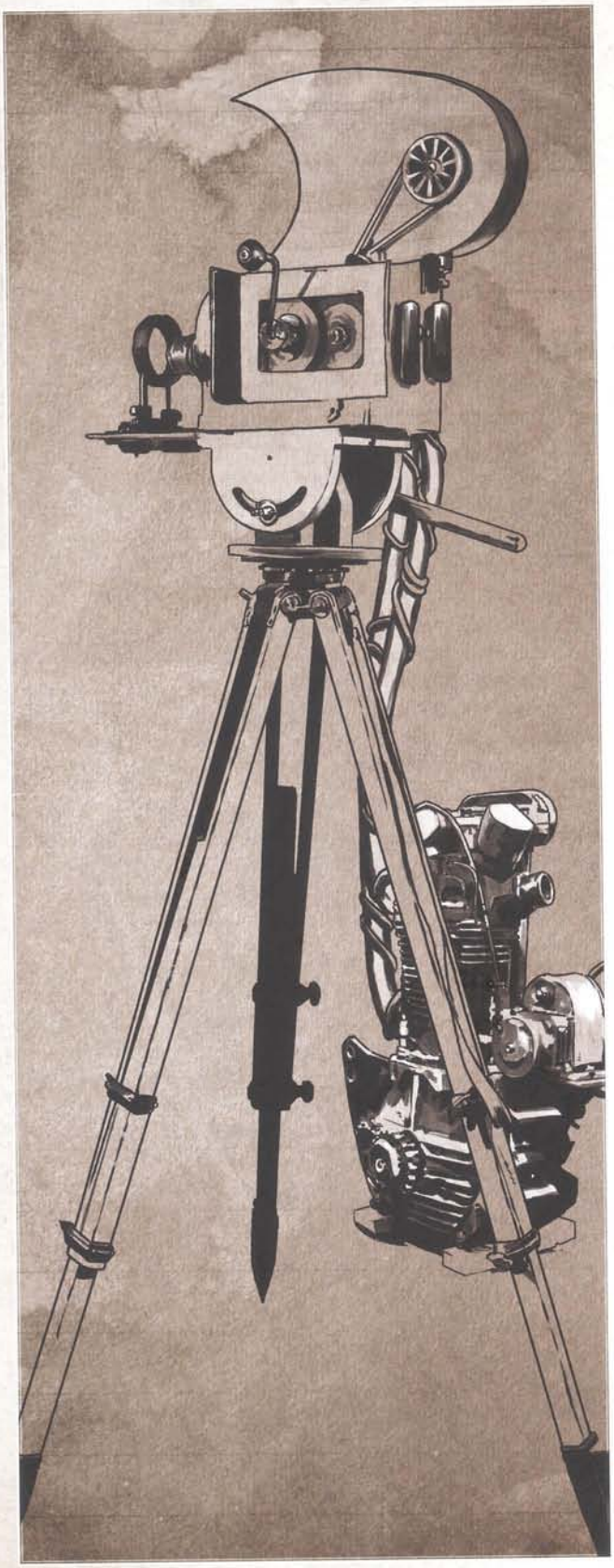
Emmeline tenía miedo, pero a George no le importaba; tenía que hacerse con los secretos del desintegrador y lograr con ellos los sueños de fama y reconocimiento como inventor que siempre había tenido. Pero entonces se puso enfermo. El diagnóstico fue un cáncer voraz y terminal instalado en su sangre y sus huesos, y completamente incurable. George Pelfry no llegaría a terminar el año. La inminencia de su muerte le arrancó la venda de los ojos y le empujó a elaborar un plan para compensar a su familia por el cariño y el apoyo que le había profesado. Se encargaría de que no pasasen penurias cuando él ya no estuviese. Puso en marcha su idea para convertir el desintegrador en algo más aceptable para una mentalidad moderna como una invención humana. Se esforzó por contactar con Daniel Wade, un abogado con reputación de tener pocos escrúpulos y mucha habilidad a disposición del mejor postor. Él sería la fachada ideal para la venta que tenía planificada. Wade fue el primer extraño que vio el desintegrador en acción «revestido» de su nueva forma, desterrando así cualquier duda desdeñosa que tuviera el despiadado abogado, reemplazada por el signo del dólar de la fortuna que se podría amasar. Wade organizó una nueva demostración en la que se tomaron fotografías para confeccionar un dosier que sería distribuido entre una serie de clientes seleccionados cuidadosamente. Los que se mostraron interesados fueron invitados a asistir a la subasta privada del prototipo. A partir de ese momento empezó a correr el reloj en más de un sentido.

El desintegrador: Descripción física

El dispositivo de Pelfry se asemeja a una cámara de cine muy elaborada montada en un trípode, alimentada por energía eléctrica y coronada por una especie de aleta de tiburón metálica con la punta hacia el frente, que se eleva donde se situarían los rollos de película. El conjunto, similar a una cámara, está conectado por un cable de cobre a un pequeño motor eléctrico de gasolina aproximadamente del tamaño de los motores que alimentan las cortadoras de césped (de hecho, es uno reconvertido). El dispositivo pesa poco más de 20 kg y tiene un aspecto robusto. El generador de gasolina al final del cable y las correas añade otros 9 kg al peso total. Cualquier héroe con experiencia en la Gran Guerra encontrará que el conjunto recuerda siniestramente a una ametralladora Maxim refrigerada con agua, en particular el mecanismo de disparo, que se sitúa en una placa entre dos mangos.

Adentrarse en el elaborado conjunto de cajas y artificios que forman el dispositivo llevaría bastante tiempo y sería necesario utilizar algunas herramientas especializadas, pero si se hace, revelaría que en el centro hay un sistema de palancas conectado a una extraña barra de metal retorcido.

Cuando se activa el desintegrador presionando la placa del mecanismo de disparo, se oye un zumbido agudo y unos contactos motorizados en el interior de la máquina se ponen en marcha, mientras que las válvulas instaladas en huecos dentro de la carcasa se iluminan y un pálido haz de luz, que crece lentamente en intensidad se proyecta silencioso desde la abertura del dispositivo. En principio no es un espectáculo impresionante. La luz de un extraño blanco grisáceo incoloro no es más brillante que la batería de una linterna convencional. Solo hay un factor excepcionalmente inquietante: el haz de luz traspasa sin problemas los objetos sólidos en sus casi 10 m de longitud sin que supongan un obstáculo. La luz incide en los objetos, ilumina el punto de contacto y luego aparece por el otro lado. La acción del haz no tiene ningún otro efecto aparente durante varios segundos, momento en que la materia que atraviesa se vuelve quebradiza y se convierte en polvo con un suave crujido. Los líquidos se congelan en el proceso antes de convertirse en polvo, mientras que las sustancias volátiles arden o explotan, pero aun así colapsan rápidamente y en silencio. Los objetos más grandes sobre los que incide el haz de forma continuada, después de perforar un agujero, sufren un rápido efecto en cascada que afecta a todo su volumen: aproximadamente 1 m^3 de materia es destruido, convertido en cenizas mientras la fantasmal luz los atraviesa.



Cuando se dispara el rayo, la electricidad en las cercanías (hasta poco menos de 1 km a su alrededor) oscila de forma intermitente. Además, los automóviles se paran, las radios encendidas emiten aullidos discordantes de estática, los imanes pierden su fuerza, las brújulas giran como locas y los animales capaces de percibir altas frecuencias reaccionan con frenesí.

Introducción: La propuesta del profesor Finch

Implicar a los héroes en el escenario es tan fácil como que reciban un telegrama enviado por un viejo conocido suyo, el profesor Lionel Finch, un académico y benefactor de la Universidad de Miskatonic que se encuentra allí en una estancia. Si los héroes ya se conocen de antes, el Guardián debe elegir al más apropiado para recibir el telegrama; un personaje con un trasfondo académico o periodístico es ideal. Si los héroes no se conocen, por ejemplo porque es la primera incursión de los jugadores en el mundo de *Pulp Cthulhu*, el encargo de Finch puede servir como puente entre personajes dispares para que se conozcan.

Aunque Finch tiene setenta años y pasa grandes períodos confinado en una silla de ruedas con artritis, sigue tan lúcido como siempre. Ha viajado por el mundo en el pasado y mantiene contactos interesantes en círculos académicos y periodísticos. Ha sido un físico e ingeniero muy influyente, cuyos descubrimientos y patentes lo han convertido en un hombre rico. Desde su retirada de la investigación activa hace quince años, se ha dedicado a estudiar, y en algunos casos desacreditar, una serie de fenómenos relacionados con las ciencias ocultas y las reivindicaciones científicas. Como consecuencia, Finch es bien conocido en círculos mediáticos académicos y periodísticos como un respetado intelectual, humanista y escéptico. También es famoso por su trabajo benéfico en el campo de la educación, incluyendo el patrocinio de varias becas en la Universidad de Arkham y la lucha contra la pobreza en las ciudades del interior de la Costa Este.

Debería ser relativamente fácil pensar alguna conexión con Finch para casi cualquier héroe. El Guardián es libre de elaborar y discutir las posibilidades con los demás jugadores para añadir profundidad a la relación y el encuentro. Finch puede continuar siendo una fuente de nuevas aventuras o simplemente un contacto valioso en cualquier campaña que empiece aquí.

El telegrama de Finch

Finch envía un telegrama a cualquier héroe con el que haya tratado anteriormente para interesarle por el asunto. Ver la **Ayuda de juego: Desintegrador 1**.

El encuentro con Finch

Si alguno de los héroes vive fuera de Arkham, Finch le paga el viaje en primera para encontrarse con él una semana antes de la fecha en la que está prevista la subasta. La reunión se celebra en una oficina privada de la Universidad de Miskatonic.

Finch es un hombre frágil pero mentalmente animado y agradable, con modales anticuados y una actitud sincera y autoritaria. Recibe a los héroes en la silla de ruedas a la que se ve confinado por culpa de una artritis severa, con una manta cubriéndole las piernas y una chaqueta de terciopelo azul oscuro abrochada firmemente sobre una bufanda. Suele tener en la mano enguantada una pipa apagada. Finch es un anfitrión amable que ofrece café y pastelitos, pero va al grano en cuanto se acaban los cumplidos. Expone los hechos en su conocimiento, que son los siguientes:

- Un inventor desconocido hasta ahora, llamado George Pelfry, afirma haber construido por accidente un rayo de energía capaz de desintegrar la materia, con un potencial aparentemente ilimitado. De ser cierto, no solo revolucionaría el arte de la guerra, sino que Finch teme el potencial para alterar el frágil equilibrio de la paz después de la Gran Guerra… y quizás de sumir al mundo en una segunda gran guerra.
- Pelfry parece estar en un estado precario de salud y admite haber descubierto por accidente una fuerza que no comprende por completo y cuyas posibilidades no puede investigar o replicar, pero afirma tener un prototipo que funciona.
- Pelfry desea vender el prototipo para hacer frente a sus facturas médicas y mantener a su familia en caso de muerte, la cual parece probable, ya que está enfermo. Sin tiempo que perder, ha contratado los servicios de un abogado mercantil

Ayuda de juego: Desintegrador 1

Estados Unidos — Servicio telegráfico

POST OFFICE DEPARTMENT · UNITED STATES OF AMERICA

Arkham, Massachusetts

CLASS OF SERVICE DESIRED	
DOMESTIC	CABLE
TELEGRAM	FULL RATE
DAY LETTER	DEFERRED
NIGHT MESSAGE	NIGHT LETTER
NIGHT LETTER	WEEKEND LETTER

PATRONS SHOULD CHECK CLASS OF SERVICE DESIRED

CVTY 35 ARKHAM, MAS. TVG 11

= PROFESOR LIONEL FINCH =

= ARKHAM =

= QUERIDO AMIGO STOP ME GUSTARÍA CONVENCERLE PARA QUE ME REPRESENTE EN UN ASUNTO DELICADO DE MÁXIMA URGENCIA STOP ESTOY CONFINADO DE NUEVO EN SILLA DE RUEDAS Y NECESITO QUE ME AYUDE Y SEA MIS OJOS Y OÍDOS STOP PUEDE QUE SEA UN FRAUDE PERO SI NO TEMO POR EL FUTURO STOP LO SIENTO POR LA POCA INFORMACIÓN STOP MATERIA CONFIDENCIAL HABLARÉ MÁS EN PERSONA STOP VENGA A VERME CUANTO ANTES PAGARÉ TODOS LOS GASTOS Y HONORARIOS GENEROSOS STOP POR FAVOR RESPONDA A VUELTA DE MENSAJE PAGADO STOP =

= L =

llamado Wade para gestionar una rápida venta a través de una subasta ciega (esto es, con ofertas secretas, que en este caso tendrá dos rondas). La subasta tendrá lugar dentro de dos semanas en uno de los mejores hoteles del mundo, cerca de la costa de Kingsport.

- Wade ha contactado de forma privada con una serie de potenciales compradores, muchos de los cuales, de acuerdo con la información de Finch, se han tomado el asunto como un fraude o engaño.
- El dosier de ventas que ha usado Wade para atraer a potenciales compradores viene acompañado de muchas fotografías del dispositivo en acción, incluyendo el antes, durante y después del rayo destruyendo un roble. Finch ha hecho que sean estudiadas por expertos que no pueden afirmar con certeza si son falsas. A través de sus contactos en la industria, ha llegado a su conocimiento que al menos una compañía, Fundiciones Ursus, se ha tomado el asunto en serio y piensa enviar un representante a la subasta.
- Finch ha realizado algunas averiguaciones sobre Pelfry pero sin ningún resultado fuera de lo común, excepto que él y su familia dejaron recientemente su casa y han estado viviendo en una serie de hoteles de Providence. En principio parece que lo hacen así para que Pelfry pueda acceder fácilmente a los tratamientos médicos, pero las pesquisas de Finch no han revelado nada más.

Si los héroes le preguntan a Finch dónde ha conseguido la información, les cuenta que la historia y el dosier le llegaron a través de un antiguo estudiante suyo, un hombre cuyo nombre es confidencial. El antiguo estudiante obtuvo el dosier porque Wade contactó con la empresa para la que trabaja, una energética grande y famosa, que se tomó el asunto como un fraude. Su antiguo alumno pensaba que había algo más detrás del dispositivo. Que, en caso de ser real, merecía considerarse y le pasó el asunto a Finch en privado. Finch ya no tiene el dosier, que tuvo que devolver a la empresa de su antiguo estudiante.

~ Efectos del desintegrador en el juego ~

Posiblemente sea inevitable que los jugadores quieran disparar el monstruoso dispositivo contra algún objetivo antes del final del escenario. El dispositivo resulta un poco difícil de transportar formando parte del desintegrador de Pelfry, pero el haz visible y la falta de retroceso lo hacen relativamente fácil de usar. La puntuación básica para disparar el desintegrador sobre un objetivo en movimiento o pequeño es del 35%; con los objetivos estacionarios solo hay que apuntar el haz y no hace falta una tirada. La barra de metal retorcido es aún más fácil de usar despojada de la maquinaria falsa, y solo requiere una tirada de Inteligencia para encontrar el interruptor de encendido y otras dos tiradas exitosas de Destreza para impactar sobre el blanco.

Para infligir daño con el desintegrador, es necesario que el rayo incida continuadamente sobre el objetivo, lo que se representa con las dos tiradas de DES realizadas en dos asaltos consecutivos. En el primer asalto no ocurre nada, pero en el segundo, el objetivo sufre 2D100 de daño de CON (nótese que se trata de la Constitución, no de Puntos de Vida) o, si se trata de un objeto inanimado, el equivalente en puntos de protección. El daño se tira cada asalto en que el haz continúe incidiendo sobre el objetivo. Cualquiera que vea su CON reducida a cero muere sin que quede nada de su forma física.

El daño se detiene cuando el rayo deja de incidir o se apaga; cualquier cosa que se ponga en medio de la trayectoria sufre daño a partir del siguiente asalto. El rayo afecta a toda la materia que atraviesa hasta su longitud máxima, que es de casi 10 m. Las armaduras convencionales no ofrecen protección, como tampoco una resistencia a fuentes de energía como fuego, radiación o electricidad, ya que el haz cuenta en esencia como un ataque mágico. Las criaturas totalmente incorpóreas, fuera del tiempo o incomprensiblemente vastas (como los Primigenios) pueden estar protegidas del rayo por sus propias naturalezas o ignorar sus efectos como si fuera la picadura de una abeja, pero el resultado queda a elección del Guardián.

El desintegrador no está destinado a manos humanas. Cada vez que se dispara más de un asalto seguido, el Guardián debe tirar 1D6 por cada criatura viva que se encuentre a menos de 2 m del objetivo: si el resultado es un 1, cada criatura sufre 1D10 de daño temporal de CON por las emanaciones desconocidas e imperceptibles del dispositivo. Esta pérdida se acumula ante exposiciones repetidas; la CON que se pierde de esta manera se recupera a razón de 1D10 puntos por semana a partir de entonces. Si la CON se reduce temporalmente a 25 puntos o menos, los afectados deben superar una tirada de CON o entrarán en coma durante 1D4 horas; además, sufren la pérdida permanente de 1D10 puntos de CON. Nótese que no se trata de radiación convencional y los escudos de plomo no pueden proteger de los efectos nocivos por el uso repetido del haz.

Hay otros riesgos de usar el desintegrador, entre ellos el nada desdeñable de atraer a cosas que tienen sentidos capaces de percibirlo... incluso desde un sistema solar exterior. Otras consideraciones aparte de las medioambientales serían el daño a la estructura de la realidad, etc. por el uso repetido en un área cerrada y, claro está, la posibilidad de que sus creadores originales pueden regresar a por él, quedan en manos del Guardián.

Los objetivos del profesor Finch

Finch está interesado en tres cosas: primero, averiguar si el dispositivo es real y no algún tipo de engaño o estafa, diseñado para sacar dinero de los crédulos; en segundo lugar, y si se trata de algo genuino, descubrir cómo funciona; en tercer lugar, adquirir el dispositivo para que no caiga en malas las manos o, si esto no es posible, averiguar quién es el comprador y lo que pretende hacer con el dispositivo.

A tal efecto, le gustaría contratar los servicios de los héroes para «colarse» en la subasta como potenciales compradores, usando su nombre si es necesario, para lo que les proporciona una declaración firmada que especifica que los héroes están actuando en representación suya para tomar parte en la subasta. Finch cree que será suficiente para que les permitan acceder y participar.

Finch trata de dejar claras las implicaciones del dispositivo a los héroes, además de que, de ser real, podría suponer terribles peligros que el inventor desconoce y que también podría ser seriamente inestable, tal vez de forma catastrófica. Si se le insiste a Finch para revelar sus sentimientos, expresa su genuina esperanza de que el desintegrador de Pelfry sea falso. Si se insiste aún más sobre las razones que tiene para pensar que el dispositivo podría ser real (con una tirada Difícil de **Persuasión**), admite que su propia experiencia, en la que no entrará, le empuja a creer que un arma tan terrible puede ser posible. Estas disquisiciones le han aterrorizado y está más que dispuesto a invertir esfuerzo y dinero para descubrir la verdad.

Finch ofrece pagar los gastos lógicos de los héroes, además de 100 $ por cabeza por asistir a la subasta en su nombre, con la condición de que actúen confidencialmente. También está dispuesto a proveer fondos de hasta 6.000 $ para participar en la subasta, si el dispositivo resulta ser genuino, por medio de una transferencia bancaria una vez cerrado el trato.

La investigación previa a la subasta

En realidad, la única línea de investigación posible es indagar en la historia personal de George Pelfry. Los héroes inquisitivos pueden recabar la siguiente información.

- **Oficina de Patentes:** (requiere una tirada de **Buscar libros**). Pelfry tiene cinco patentes registradas a su nombre, todas relativas a conmutadores eléctricos o componentes de radio, de las cuales solo una, una pequeña válvula diseñada para conjuntos de radiogramas comerciales, se ha llegado a vender a un fabricante de radios canadiense que obtuvo los derechos.
- **Periódicos:** (requiere una tirada de **Buscar libros**, o **Conocimientos** para un periodista con acceso a una hemeroteca). Es de conocimiento público que Pelfry estuvo involucrado hace meses en un trágico accidente mientras estaba de cacería en los Apalaches con un compañero, un tal Bill Sampson, que murió aplastado por un desprendimiento de rocas. Se declaró su muerte por accidente. Parece ser que Pelfry solo sufrió heridas de escasa gravedad, aunque podrían ser la causa de la repentina y seria degradación de su salud según lo observado por el profesor Finch.

La subasta: El precio del poder

Esta parte de la historia trata de los eventos más mundanos que rodean la tarde y noche en el hotel White Point. Aparte del programa establecido por Wade y Pelfry para la subasta, no hay ninguna secuencia de actividades ni investigaciones que deban seguir los jugadores en esta sección. Deja que ellos mismos marquen el ritmo. Se incluye a continuación una secuencia narrativa de acontecimientos muy general que sirve como directriz para el Guardián. La narrativa es doble: una parte es mundana y cubre el programa de la subasta como está planeada por Wade, mientras que la segunda, desencadenada por la demostración del desintegrador, presenta a las extrañas fuerzas que se reunirán en el hotel White Point. A medida que transcurre la noche, una serie de sucesos y encuentros extraños tienen lugar entre bastidores, aumentando la tensión y la sensación gradual de amenaza.

Llegada

Acceder al hotel es tan fácil como entrar por la puerta principal, mientras que para asistir a la subasta es necesario ver a Wade. Como los héroes son invitados inesperados, necesitan convencer a Wade para que los deje participar con **Charlatanería**, **Encanto** o **Persuasión** (los héroes con un **Crédito** saneado podrían añadir un dado de bonificación a la tirada). Si los héroes no logran convencer a Wade de sus buenas intenciones, bastará con mostrarle la carta de Finch. Recuerda que Pelfry está ansioso por vender y cualquiera que hable con él (aunque haya sido rechazado por Wade) será invitado a participar en la subasta, a pesar de las preocupaciones de Wade. Una vez aceptados, los héroes serán bienvenidos como postores.

El hotel White Point

El hotel es un edificio de tamaño considerable de tres pisos de ladrillo rojo y madera pintada de blanco en un estilo victoriano medio algo llamativo. Se encuentra dentro de una espaciosa finca y cerca de una pequeña cala que le da su nombre. En las proximidades hay un establo (ahora convertido en un aparcamiento) y un pequeño cobertizo para barcas que se encuentra en la propia cala.

El edificio fue originalmente construido como la casa de verano de la familia Proctor, que fueron magnates del transporte de mercancías de Rhode Island con contactos de personas y empresas de Kingsport. El edificio se quedó en la familia Proctor durante

cuarenta años, antes de que se convirtiera en un activo inútil y fuera vendido, siendo reconstruido a principios de siglo como un hotel para turistas adinerados, atraídos por el paisaje costero de Kingsport. El hotel tuvo su apogeo en el auge de principios de los años 20, pero desde entonces ha pasado de moda rápidamente a la vez que la clientela adinerada se fue desvaneciendo. Ahora es algo así como una sobria reliquia de una época pasada que no permanecerá mucho más tiempo en activo en su forma actual. Sin embargo, el personal todavía lo mantiene en buen estado para sus propietarios ausentes en Boston. La mayoría del personal vive en las cercanías de Kingsport.

Los héroes encuentran el hotel White Point al final de temporada, ya que pasa cerrado los meses de invierno, y por lo tanto operando con el personal reducido. Normalmente solo hay un puñado de clientes a estas alturas, así que la sorprendente afluencia de invitados a la subasta supone unos ingresos inesperados y muy bienvenidos por los dueños.

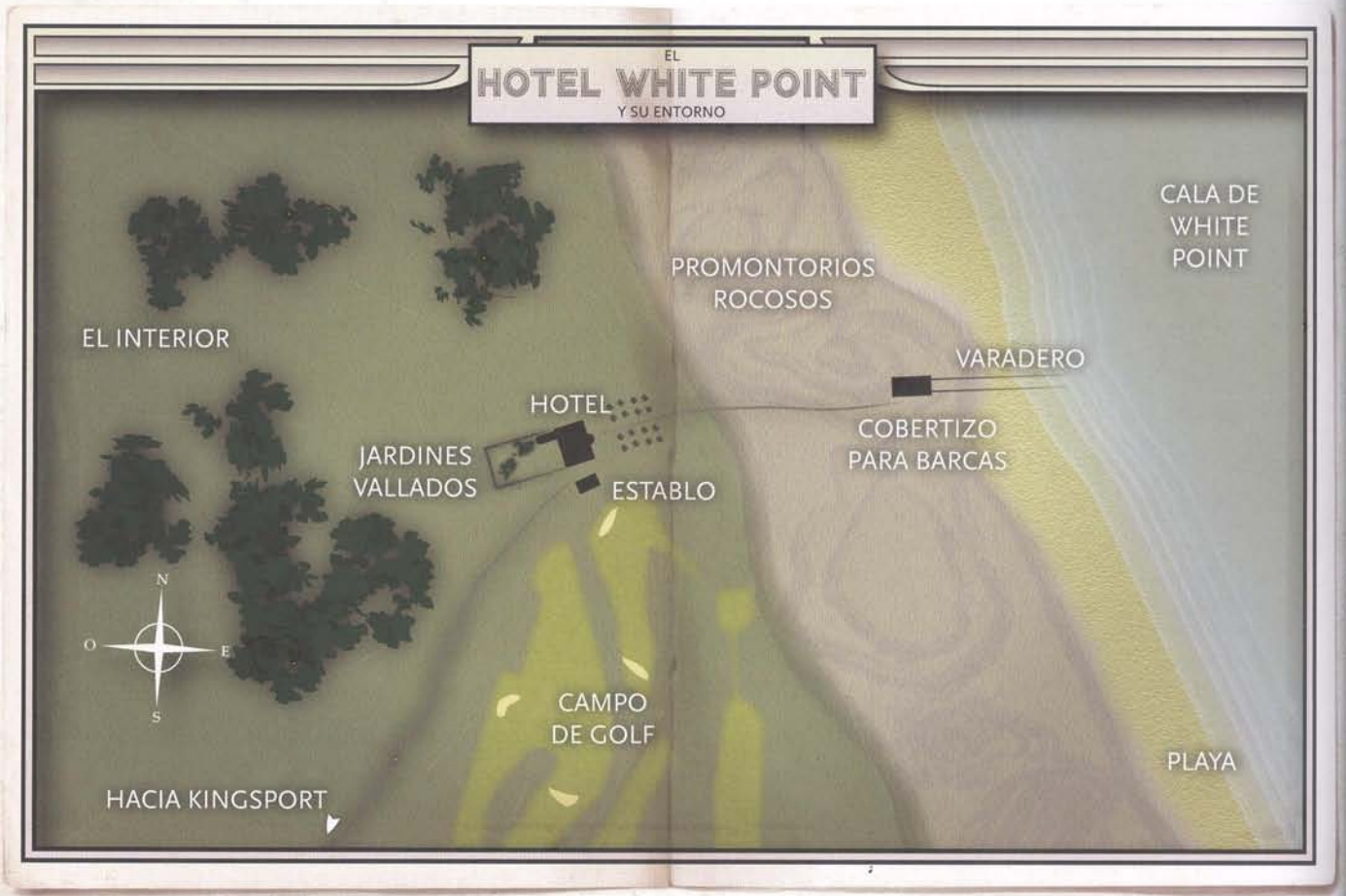
La venta

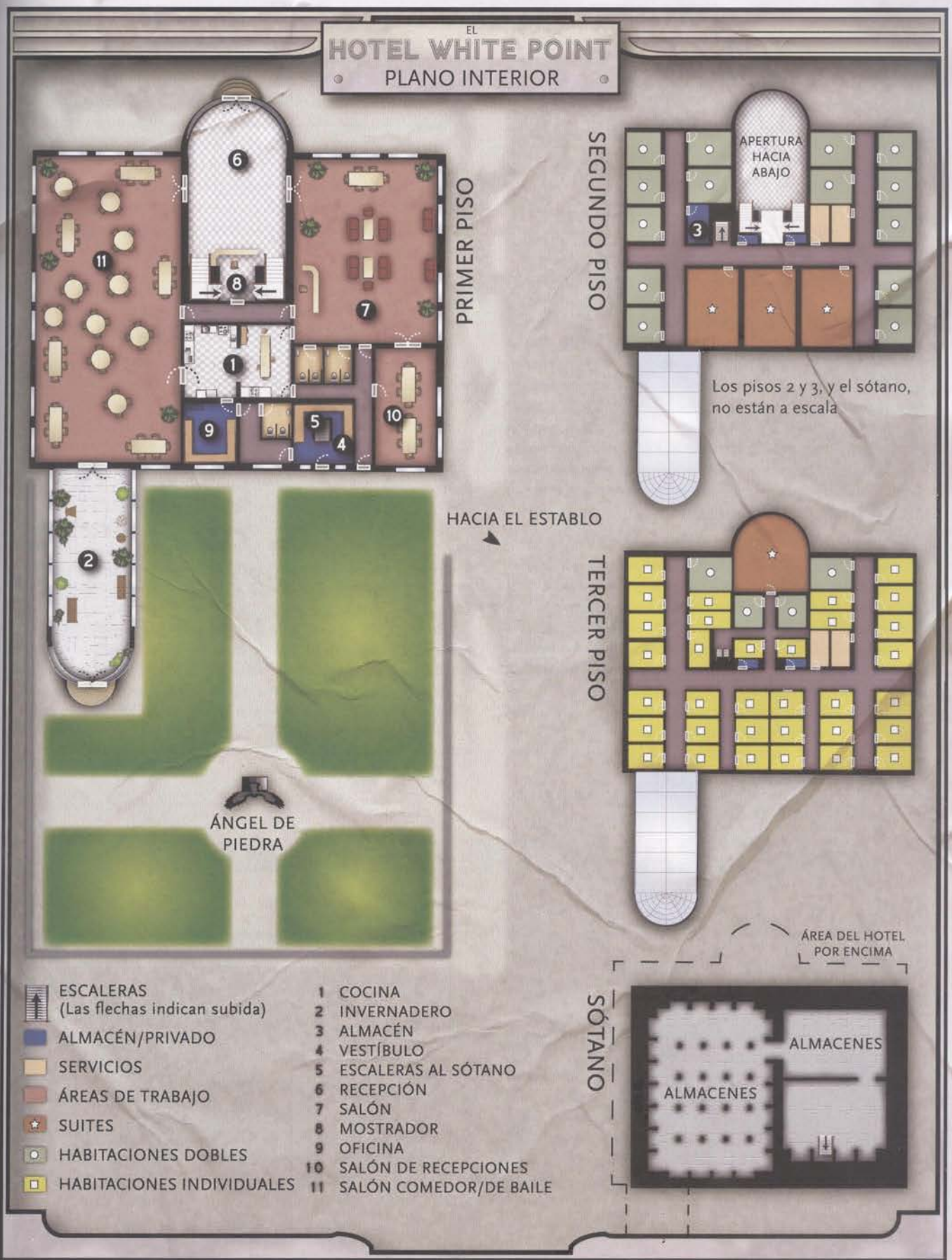
Wade tiene un programa (ver la **Ayuda de juego: Desintegrador 2**) que proporcionará a los héroes cuando logren persuadirlo para que les permita asistir a la subasta como compradores potenciales.

Desarrollo de la subasta

El Guardián debería dejar que los jugadores lleven la voz cantante en este punto, utilizando los detalles de los personajes principales y sus motivaciones, que se ilustran en la sección **Dramatis personae** (a continuación), como guía. El Guardián es libre de utilizar tantos PNJ como sea necesario, dejando que otros se queden como meros elementos del escenario para agregar algo de verosimilitud a la subasta. El grupo central debería estar formado por Pelfry, Daniel Wade, el traficante de armas Kepler y el científico doctor Walker, para que los héroes interactúen como mínimo con estas personas. El Guardián elegirá a un invitado distinto de los anteriores (o se lo inventará) para que desaparezca a la mitad de la velada; ver **Las sombras se reúnen** en la página 156 para saber cómo encaja en la trama.

Hay un lapso de varias horas antes de la demostración y en algún momento entre la cena y la subasta los héroes pueden interactuar con quien sea. Si los héroes quieren basar su estrategia en largas conversaciones con los PNJ, deja que lo hagan. Asimismo, si quieren dedicar menos tiempo y optan por una estrategia más sutil para llegar al fondo de las cosas (colándose en las habitaciones del hotel, sobornando al personal para conseguir más información sobre los demás invitados, tratando de ver la máquina antes de la demostración, etc.), pueden hacerlo perfectamente, pero recuerda que el programa (ver **Las sombras se reúnen**) se desarrollará según lo previsto, salvo por razones de fuerza mayor.




EL
HOTEL WHITE POINT
PLANO INTERIOR
PRIMER PISO
SEGUNDO PISO
APERTURA HACIA ABAJO
Los pisos 2 y 3, y el sótano, no están a escala
HACIA EL ESTABLO
TERCER PISO
ÁNGEL DE PIEDRA
ÁREA DEL HOTEL POR ENCIMA
SÓTANO
ALMACENES
ALMACENES
ESCALERAS (Las flechas indican subida)
ALMACÉN/PRIVADO
SERVICIOS
ÁREAS DE TRABAJO
SUITES
HABITACIONES DOBLES
HABITACIONES INDIVIDUALES
1 COCINA
2 INVERNADERO
3 ALMACÉN
4 VESTÍBULO
5 ESCALERAS AL SÓTANO
6 RECEPCIÓN
7 SALÓN
8 MOSTRADOR
9 OFICINA
10 SALÓN DE RECEPCIONES
11 SALÓN COMEDOR/DE BAILE

Dramatis personae

Los perfiles de todos los personajes de esta sección se pueden encontrar en el **Apéndice A: Personajes** de la página 160 para facilitar su consulta.

George Pelfry. 47 años (parece tener 70). inventor desesperado

El arquitecto de la subasta y el «inventor» del desintegrador. La primera y duradera impresión que da Pelfry es la de una persona enferma y desgraciada. Se nota que una vez fue un hombre de gran atractivo en su mediana edad, pero ahora está en los huesos. Su piel tiene el pálido tono de la cera, con manchas violáceas alrededor de su cuello y ojos, mientras que solo le quedan mechones de pelo. En resumen, parece un hombre fuerte aquejado por los estragos de una enfermedad repentina y dramática, un hombre con un pie ya en la tumba, porque es exactamente eso. Su desesperación es muy real y de hecho sirve como una máscara más que adecuada para su engaño y la naturaleza de lo que dice haber creado. Pero su deseo de dejar una fortuna a su esposa e hijos es real.

Está claro que es inteligente, pero no parece tener más conocimientos de ciencia o tecnología de los que tendría un profesor o ingeniero cualquiera, y desde luego no muestra la genialidad necesaria para realizar un avance tan prodigioso como el desintegrador. No obstante, es muy agradable, pero se cansa fácilmente si la conversación se prolonga, empezando a quedarse sin aliento. Después de intercambiar algunos cumplidos básicos, pero bien intencionados, dejará que hable Daniel Wade. Si se le hace directamente alguna pregunta técnica, da una respuesta vaga y evasiva, disculpándose enseguida por un repentino ataque de tos.

A la hora de interpretar a Pelfry es importante recordar (especialmente en el momento en que las cosas probablemente se compliquen durante la subasta y haya vidas amenazadas), que no es en absoluto una mala persona, sino más bien un soñador hundido en la desesperación que está mirando a la muerte a la cara. Se ha visto obligado a apostar en un juego mucho más peligroso de lo que se puede imaginar. El Guardián sopesará lo lejos que está dispuesto a llegar Pelfry, pero no es un monstruo y no permanecerá impasible si existe la posibilidad de que mueran inocentes para que su artimaña tenga éxito.

- **Descripción:** Claramente enfermo, la carne le cuelga de los huesos, su piel está pálida, tiene manchas violáceas alrededor del cuello y los ojos, y su cabello se cae por zonas.
- **Rasgos:** Se cansa enseguida, habla sin aliento, evita las conversaciones largas.

Emmeline Pelfry. 42 años. esposa preocupada

Emmeline es una mujer retraída y vigilante de poco más de cuarenta años. Normalmente es mucho más agradable y extrovertida de lo que le permiten sus miedos en el momento de conocerla los héroes. En realidad es una persona muy astuta, observadora y decidida, que ha renunciado a una prometedora carrera como artista comercial para dedicarse al hogar y la familia. No es impresionable; no tendrá miedo ni gritará cuando esté en peligro. Actúa para preservar la seguridad de su marido y la de otras personas antes que la suya propia. Su esposo es la única persona viva, aparte de sus hijos (que afortunadamente están en otro lugar, con sus suegros, durante la subasta), por quien mentiría o actuaría de forma reprobable *motu proprio* para protegerlo.

Ayuda de juego: Desintegrador 2

PROGRAMA DE LA SUBASTA

6:00 P. M.	DEMOSTRACIÓN DEL DESINTEGRADOR EN LOS JARDINES TRASEROS DEL HOTEL.
8:00 P. M.	SE SIRVE LA CENA, POR CORTESÍA DE LA SUBASTA.
9:00 P. M.	PRIMERA RONDA DE PUJAS EN EL COMEDOR. LAS PARTES INTERESADAS HARÁN SUS OFERTAS EN SECRETO.
9:30 P. M.	SE ANUNCIARÁ LA OFERTA ACTUAL MÁS ALTA. SI HAY ACUERDO PARA CONTINUAR CON LA PUJA, LAS PARTES INTERESADAS HARÁN UNA SEGUNDA Y ÚLTIMA RONDA DE OFERTAS EN SECRETO.

EL MEJOR POSTOR TOMARÁ POSESIÓN DEL DISPOSITIVO DESINTEGRADOR TAN PRONTO COMO SE LLEVE A CABO EL INTERCAMBIO DE CAPITAL. EL PAGO SE REALIZARÁ EN UN DÍA.

En el fondo es una persona de moral recta y cuando los acontecimientos tomen un cariz maligno y letal al final de la subasta, se pondrá del lado que crea más justo y lo defenderá, enfatizando dicho curso de acción con el revólver que lleva oculto en su bolso… y su propia vida, si es necesario.

- **Descripción:** Mujer recatada, de cabello castaño hasta los hombros.
- **Rasgos:** Vigilante pero no tímida, de fuerte moral, sin miedo de hacer lo correcto.

Daniel Wade. 36 años. abogado obstinado

Sofisticado y de trato fácil, la fachada cuidadosamente cultivada de Wade tiene parte de vendedor con mucha labia y parte de hombre de negocios tranquilizador y directo que solo deja entrever en ocasiones al lobo astuto que hay debajo. Este hombre delgado y bien cuidado con acento de Nueva York y traje de seda gris, que representa una mezcla de éxito y tranquilizadores gustos conservadores, es por dentro un materialista estrictamente amoral para el que el dinero es el único árbitro del éxito. Cualquier dimensión moral o filosófica sobre lo que hace para ganarse la vida es completamente intrascendente. Planea hacerse con una pequeña fortuna por la comisión de la subasta y no le preocupa especialmente de dónde viene el desintegrador o cómo funciona, solo que funciona, lo que puede suponer un beneficio potencialmente ilimitado. Le preocupa aún menos el uso que le dé el comprador.

Es probable que el firme materialismo de Wade y su ignorancia cuidadosamente cultivada se vean cuestionados más adelante en el escenario. Le costará aceptar los acontecimientos, pasando de la incredulidad absoluta a la conmoción y la incoherencia a medida que las cosas empeoren, y puede ser un peligro tanto para él mismo como para los demás.

- **Descripción:** Delgado, bien cuidado, parece inteligente de puertas para afuera.
- **Rasgos:** Oportunista, codicioso y egocéntrico.

John Dorcas y Matt Kelly. ayudantes contratados

Estos dos estibadores de Nueva York (de 28 y 36 años, respectivamente) no son exactamente matones, pero no les importará ensuciarse las manos por el dinero que Wade les ha ofrecido. Se dedican a merodear cerca de la «extraña máquina» (como han hecho desde que la trajeron del pequeño taller de Pelfry en Providence) o a alejar, con tácticas de abusones, a cualquiera que se acerque demasiado o toque el dispositivo. Harán notar su presencia cuando sea necesario, pero se quedarán en un segundo plano el resto del tiempo. Queda absolutamente claro que solo obedecerán a Wade. También saben que no se les paga por hablar.

- **Descripción:** Hombres grandes, vestidos con monos marrones anodinos pero limpios y ropa de trabajadores debajo.
- **Rasgos:** Amenazadores e intimidantes.

Pietro Morasini. 50 años. financiero codicioso

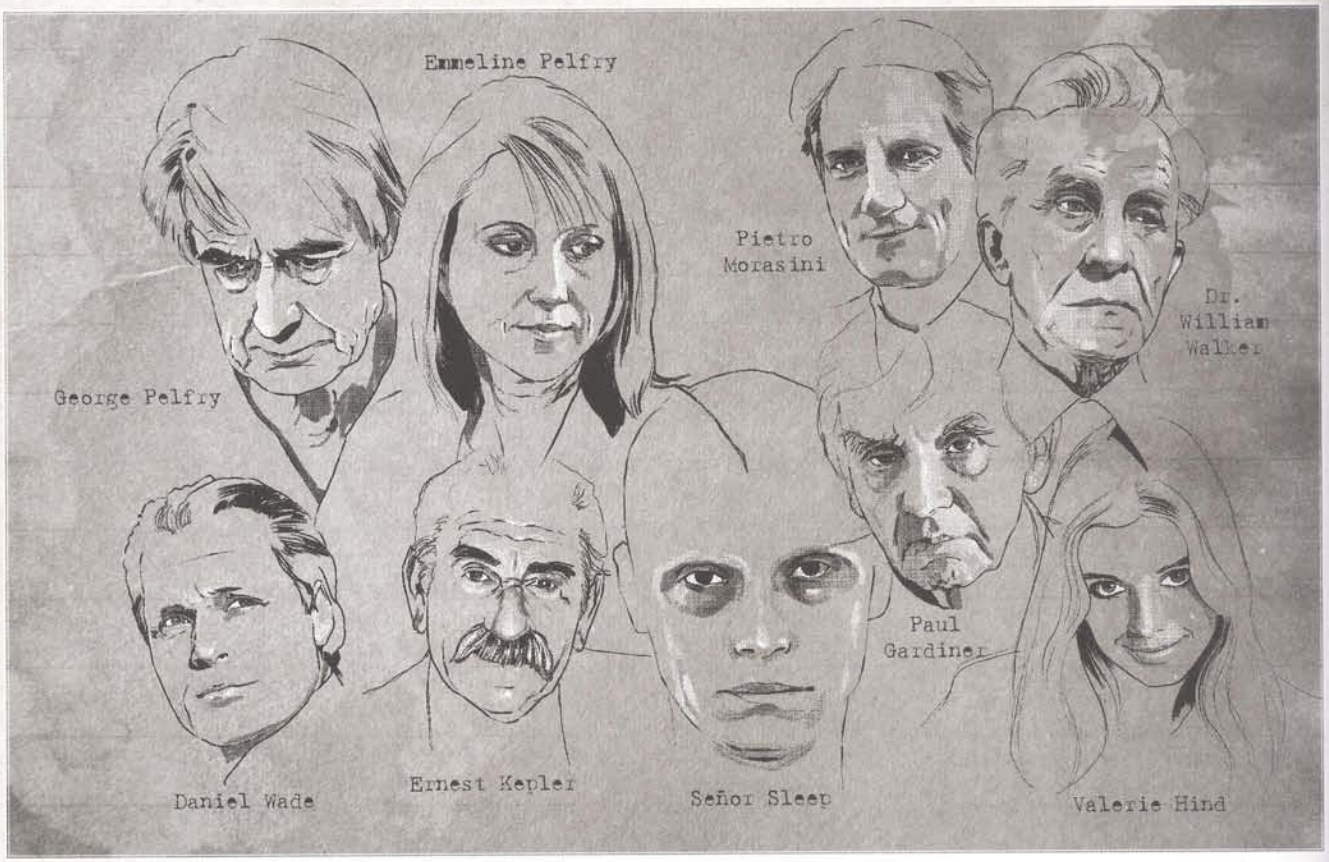
Genovés de nacimiento que no ha perdido su acento nunca, a pesar de haber vivido en América más de treinta años. Morasini disfruta destacando entre la multitud con sus trajes de vivos colores, joyería ostentosa, y pelo perfumado y engominado para que reluzca. Es un financiero y blanqueador de dinero ocasional para la mafia, un jugador y un capitalista de riesgo. Las inversiones seguras le parecen aburridas e insuficientes para apaciguar su codicia permanente. Es un verdadero jugador que se deleita con la emoción de tirar los dados. Morasini se comporta de forma franca, lo que le convierte en una especie de tiburón civilizado cuyos modales y apariencia llevan a menudo a subestimarlo. Ha venido a la subasta en parte por diversión (tiene tiempo entre varios negocios y espera, por lo menos, pasar un buen rato), y en parte porque este es el tipo de apuesta en la que su instinto podría granjearle una gran fortuna.

Debajo de la superficialidad y excentricidad, Morasini está dispuesto a confabular, mentir, chantajear, victimizar y traicionar para obtener lo que quiere sin pensarlo dos veces ni tener remordimientos, siempre que se pueda ganar dinero. A diferencia de Kepler, el traficante de armas, Morasini se niega a matar a menos que sea en defensa propia o si la recompensa es desmesurada. No es tanto un asesino como un pirata. La supervivencia siempre prevalecerá sobre la codicia; por esta razón, si los héroes pueden persuadirle de que la cooperación aumentará sus probabilidades de sobrevivir, puede ser un aliado difícil pero inteligente.

- **Descripción:** Un hombre delgado y vulpino, vestido con finas ropas de estilo europeo y joyería conspicua. Habla con acento italiano.
- **Rasgos:** Jugador arriesgado, esconde su verdadero carácter a plena vista, le gusta ser subestimado.

Russo. 23 años. chófer insolente de Morasini

Russo es un hombre alto y lánguido de origen italiano, que en realidad pertenece a lo más bajo de la mafia de Nueva York. Morasini ha tomado prestado a Russo de sus contactos para que le trajera en este viaje (no se habían visto nunca hasta ahora). Russo se toma este trabajo como una especie de castigo de sus jefes habituales y no está precisamente contento. Que Morasini le trate como a un esclavo no ayuda a calmar su temperamento. Russo es leal hasta cierto punto, más por miedo a las represalias de sus verdaderos jefes que otra cosa, pero cuando las cosas se ponen difíciles opta por el «sálvese quien pueda», especialmente si muere Morasini.



Nota para el Guardián: *Russo es muy aficionado a la bebida y se aburre fácilmente. Cualquiera que le ofrezca alcohol añade un dado de bonificación a cualquier tirada de interacción social para tratar con él. Conoce de oídas la reputación de Morasini como un hombre de dinero y, por supuesto, por sus conexiones con la mafia. Conoce a Daniel Wade por su reputación como un «picapleitos ladino que intentaría venderte tus dedos si te los cortasen».*

- **Descripción:** Un joven atlético de piel aceitunada, con una mirada lobuna y el pavoneo de un matón de la calle.
- **Rasgos:** Es insolente, arrogante y quiere estar en otro sitio. Cuando las cosas se pongan difíciles, cada uno que se las arregle como pueda.

Doctor William Walker, 58 años, científico prudente y cobarde

Walker es un hombre canoso de ojos oscuros con la calidez y el encanto de un ladrillo helado. Como representante de una compañía eléctrica privada del medio oeste, ha sido enviado en calidad de testigo experto del supuesto descubrimiento de Pelfry, como lo llamará antes de verlo en acción. Solo está allí porque le pagan y aparte de mantener un grado de atención profesional por deferencia hacia sus empleadores, lo encuentra insufrible, habiendo juzgado el desintegrador a priori como una farsa obvia y un engaño. Su visión cambia tras la demostración y su respuesta inicial será de *shock*, transformándose lentamente en curiosidad y luego en miedo por las implicaciones de la máquina.

La presencia de Walker en el escenario puede servir para proporcionar explicaciones científicas por parte del Guardián, sobre todo si los héroes carecen de esos conocimientos. De todos los presentes es el más capacitado para entender las terribles implicaciones para el mundo si el dispositivo se convierte en una tecnología fácilmente replicable. En ningún momento creerá que haya sido descubierto por accidente, pero no actuará en respuesta a sus sospechas. Es un observador por naturaleza, en lugar de un hombre de acción o con un propósito moral.

Cuando se desata la crisis, reacciona presa del miedo, convirtiéndose en un manojo de nervios, y siguiendo el camino más fácil y en principio más seguro, se queda con el grupo. Si alguien sugiere que el desintegrador puede tener un origen alienígena, acepta la posibilidad, pero no es lo suficientemente creativo como para llegar él solo a tal conclusión.

- **Descripción:** Un hombre de mediana edad, canoso y barrigudo, vestido con un conservador traje gris.
- **Rasgos:** Un auténtico témpano de hielo, crítico y carente de imaginación por naturaleza, un cobarde cuando se enfrenta al peligro.

Ernest Kepler. 47 años. traficante de armas y comerciante de muerte

Kepler, un hombre de complexión ligera y con los pies en la tierra, con un cabello ralo castaño, un bigote de morsa cuidadosamente recortado y suaves modales, es el comprador más peligroso y ha venido por invitación (aunque se necesita un héroe perspicaz para darse cuenta de ello). Es uno de los socios principales de la empresa armamentística Fundiciones Ursus. Kepler está encantado de hablar y se presenta como un empresario medio, un comerciante de equipo o un intermediario... que puede comprar o vender repuestos para cualquier cosa que tenga importancia. Si se le pregunta acerca de sus negocios y las afirmaciones de Pelfry, insistirá en que sus clientes son empresas y gobiernos, no rufianes callejeros. Alguien tiene que cuidar de la democracia, ¿verdad? Además, si el desintegrador de Pelfry funciona, podría ser la herramienta que garantizase la seguridad de todo el mundo.

Kepler tiene dos ayudantes: Dalton (un guardaespaldas) y Brown (un secretario privado), ninguno de los cuales le deja nunca solo.

Nota para el Guardián: *Kepler sabe más cosas que ningún otro invitado a la subasta, ya que contrató detectives privados para que siguieran discretamente a Pelfry cuando se enteró de la misma. Sus averiguaciones le han hecho tomarse el asunto tan en serio como para asistir en persona en lugar de enviar a un representante. Como resultado de la investigación sobre Pelfry y su trasfondo, sabe que su familia ha vivido extraños sucesos recientemente y que hace varios meses fue el único superviviente de una tragedia en la que murió su mejor amigo. Kepler lo achaca todo a los experimentos de Pelfry y sus intentos por ocultar lo que ha descubierto... hasta el punto de eliminar a un hombre que sabía demasiado o podía reclamar parte de la autoría del invento; a Kepler le parece una decisión comercial perfectamente lógica y en su lugar habría hecho lo mismo que Pelfry.*

Tras la encantadora fachada de Kepler hay un sociópata de primera clase para el que las vidas humanas son medios tan prescindibles como las cerillas para encender un fuego. El poder y el dinero son los dioses de Kepler. Tan pronto como vea con sus propios ojos lo que puede hacer el desintegrador, lo querrá a toda costa. Comenzará ofreciendo dinero, pero pasará rápidamente al sabotaje, el robo, el soborno, la coacción y finalmente el asesinato, para poseerlo. Sin embargo, será sutil, pues tiene que mantener una posición y un lugar en la sociedad. Es un monstruo, pero juega según las reglas, la primera de las cuales es no ser atrapado, una actitud que durará hasta que se desencadene el desastre y esos detalles ya no tengan importancia. Cuando las cosas empeoren en el escenario, a Kepler se le caerá la máscara y tratará por todos los medios de escapar con el desintegrador, ordenando a Dalton que dispare a todo el que se interponga en su camino.

Los héroes que interactúen con Kepler en las primeras etapas de la subasta y la cena tendrán dificultades para ver a través de la máscara de normalidad del hombre; solo un éxito Extremo en una tirada de **Psicología** revelará algo terrible y predador escondido tras sus amables ojos.

- **Descripción:** Un hombre maduro, de baja estatura pero bien proporcionado, con un bigote de morsa pulcramente recortado. Viste ropas caras con buen gusto.
- **Rasgos:** Por fuera es amable y encantador, por dentro es un sociópata despiadado que anhela riqueza y poder.

Dalton y Brown. hombres de Kepler

Ed Dalton (30 años) es un hombre físicamente imponente y bien afeitado que viste un traje azul marino de sastrería inmaculado. Casi siempre permanece en silencio y totalmente inexpresivo, hablando solo cuando lo hace con su jefe o cuando no le queda más remedio. Tan indiferente como una piedra, excepto cuando lanza alguna mirada de desprecio a su compañero Brown por la espalda. Como guardaespaldas, conductor y asesino a las órdenes de Dalton, es un hombre violento que mantiene su temperamento asesino bajo un rígido control hasta que sea necesario, pero muestra un gran deleite haciendo daño cuando se le da rienda suelta.

- **Descripción:** Un hombre de gran fuerza, de rostro hierático y porte rígido, militar.
- **Rasgos:** Un asesino sin conciencia. Leal a Kepler hasta la muerte.

Oscar Brown (33 años) es todo lo opuesto a Dalton: un hombre de aspecto descuidado, con sobrepeso y de cara roja, que se pasa todo el tiempo inquieto y murmurando para sí mismo. Lleva un cuaderno de notas con tapas de cuero en el que garabatea nerviosamente. Está aquí más que nada porque Kepler odia llevar las minucias de los negocios personalmente, incluido pagar o registrarse en nada, y porque debajo de su fachada nerviosa Brown es un verdadero erudito con un amplio conocimiento de finanzas, economía, derecho y prácticas industriales. Para empezar, tiene una capacidad fenomenal para recordar hechos y cifras.

- **Descripción:** Un hombre de aspecto poco saludable, con sobrepeso y asustadizo, que viste un traje arrugado y siempre lleva un cuaderno de notas en la mano.
- **Rasgos:** Nervioso, con mala forma física y descolocado en las situaciones sociales. Considerablemente más competente de lo que parece.

Valery Hind. 35 años. encantadora abogada de Boston

Valery Hind, una mujer encantadora, atractiva y muy inteligente, se ha abierto camino en la profesión de derecho corporativo a fuerza de tener una capacidad considerable y aprovechar que muchos de sus oponentes tienden a subestimar a cualquier mujer que se encuentren profesionalmente. Está presente en la subasta como un mero agente contratado, la intermediaria de un grupo de inversión de Boston que no quiere ver su nombre relacionado con un asunto probablemente fraudulento, como el desintegrador de Pelfry, pero que quedó lo suficientemente impresionada por la presentación de

Wade como para considerarlo. Hind tiene la autorización del grupo para pujar y mantiene en secreto el nombre de su cliente. Aparte de su interés por cumplir con la debida diligencia los deseos de sus representados, Hind no tiene más intereses personales en el proceso.

Es racional y escéptica por naturaleza y no se asusta con facilidad, pero tenderá a ser cauta si se la presiona. Si tiene que escoger entre planes de acción muy diferentes cuando las cosas se pongan peligrosas en el hotel, se inclinará por el que aporte mejores soluciones y que parezca menos revestido de histeria.

- **Descripción:** Traje a medida, comportamiento profesional, largo cabello rubio.
- **Rasgos:** Muy inteligente, racional y con gran capacidad para juzgar a las personas; es más difícil de hacer lo propio con ella y sabe cómo guardar secretos.

Paul Gardiner. 67 años. gerente del hotel

El gerente del hotel White Point es un hombre que se aferra a su trabajo. A su edad ya no es capaz de soportar físicamente las demandas de su puesto, pero teme al vacío de la jubilación. Gardiner es consciente de que su récord intachable y exceso de sumisión debida a sus remotos empleadores le han permitido mantener su posición y, como resultado, hará lo posible para evitar cualquier atisbo de problemas o escándalos a estas alturas de la temporada (y de su carrera). Ha sido informado de la demostración de la patente por sus empleadores, que han cerrado el asunto con Wade, y se asegurará de que todo vaya como la seda. Suele ser adulador y servil en extremo con cualquiera que perciba como socialmente superior a él, especialmente si se barruntan problemas.

Gardiner se ha dedicado a la hostelería toda la vida, primero en Providence y ahora aquí, en las afueras de Kingsport. Cree que lo ha visto todo. Es algo así como un puritano y un mojigato que no ve con buenos ojos que las mujeres viajen sin carabina y respondan a sus «superiores», así como otros terrores del tipo de teléfonos en las habitaciones de huéspedes y otros avances modernos.

Nota para el Guardián: *Si Gardiner sufre estrés físico severo o una pérdida repentina y grave de Cordura, haz una tirada Difícil de CON: si la fallas, sufre un paro cardíaco y probablemente expire en los siguientes diez minutos o así, si no recibe atención médica.*

- **Descripción:** Un hombre alto, de pelo blanquecino y aspecto cansado que viste un frac negro a la antigua y una corbata blanca.
- **Rasgos:** Remilgado y pasado de moda, con miedo al escándalo, adulador de aquellos a los que perciba como sus «superiores».

El Señor Sleep. el invitado no invitado

El Señor Sleep es un asistente tardío a la subasta, de figura esbelta y demacrada, pero de altura prodigiosa. Parece tan sombrío como un enterrador con sus más de 2 m de altura y viste traje, corbata y sombrero negros. Su piel es pálida como la leche y parece casi desprovisto de pelo, con rasgos fisionómicos esbozados y suaves. Parece tener alrededor de 35 años. Su voz es como la miel líquida, a veces suave y firme como la de un predicador en un espectáculo religioso, llena de vida y regocijo moderado. Se encuentra aquí para la subasta del «dispositivo verdaderamente extraordinario» y como acreditación ofrece una bolsa de monedas de oro a un asombrado Wade, cuya avaricia hace el resto.

Si se le pregunta, Sleep explica que ha dejado su coche en la carretera por la creciente niebla, pensando que sería más seguro caminar el último tramo porque se había vuelto muy espesa. Después se dedica a pulular como un cuervo espectral, sin comer ni beber nada, mirando a todos con una especie de sutil regocijo, sin miedo y extrañamente seguro de todos y todo, incluso del desintegrador. Aunque ha llegado demasiado tarde para ver la demostración, él sabe que funciona muy bien.

Aunque Sleep es, sin duda, una figura profundamente siniestra y extremadamente desconcertante que pone nerviosos a todos los presentes y en especial a Emmeline Pelfry, que lo mira como a un tigre hambriento sentado en medio de todos ellos, permanece físicamente quieto en medio del comedor y no representa ningún tipo de amenaza. Se comporta de forma completamente cordial y responde a toda amenaza o agresión dirigida contra él con exasperante ironía. Si los héroes entablan conversación con él, elude cualquier pregunta sobre sí mismo y a quién representa, hasta el punto de guiñar teatralmente un ojo y llevarse un dedo a los labios pidiendo silencio para susurrar: «Es un secreto». También tratará de desviar cualquier conversación privada sobre los demás postores y lo que realmente sabe sobre Pelfry y su «descubrimiento», una palabra que utiliza deliberadamente con un tono divertido de burla. Permanece como un observador pasivo, aunque inquietante, hasta el momento en que se tiene noticia de los mi-go. A partir de ahí, su comportamiento cambia y sus intenciones de pesadilla se revelan; ver **Un trato con el diablo** en la página 158 para saber más.

Nota para el Guardián: *El Señor Sleep es un Señor de los shoggoths, un ejemplo malformado y retorcido de su antigua raza, enviado desde las oscuras cavernas subterráneas como emisario de una infernal camarilla de vida insalubre que ha vivido allí desde antes de que la humanidad evolucionara. En el fondo de su memoria oscura y extraña recuerda el hedor del poder desatado por Pelfry y no le resulta agradable; es el recuerdo de un arma dirigida contra sus antiguos amos por los innombrables del más allá que aterrorizaba a los Antiguos. Para el Señor de los shoggoths, el desintegrador es una reliquia atroz y blasfema de hace eones que su raza escondería en las oscuras profundidades, muy lejos de las manos de ignorantes alimañas como la humanidad o cualquiera (incluidos los entrometidos mi-go) que pudiera manipularlo, y al hacerlo,*

abrir la puerta a las terribles entidades imposibles de imaginar que lo crearon. Para el Señor Sleep es inevitable adquirir el desintegrador a toda costa y cree que los humanos no pueden hacer nada para evitarlo. Sleep se divierte maliciosamente observando a los seres inferiores discutiendo y peleando entre ellos, un juego que permite hasta que las cosas se complican seriamente con la intervención de los mi-go, a la que responderá con contundencia si es necesario o, lo que encuentra más divertido, enfrentará a los humanos contra ellos para ver cómo se las arreglan.

- **Descripción:** Sorprendentemente alto y parecido a un espantapájaros, pálido y lampiño, con una voz sonora y melódica, y una forma de hablar anticuada.
- **Rasgos:** A la vez cortés y burlón; debajo de la fachada hay una criatura inhumana de pesadilla que se deleita viendo sufrir y que no tolerará ninguna oposición.

Personal del hotel y otros huéspedes

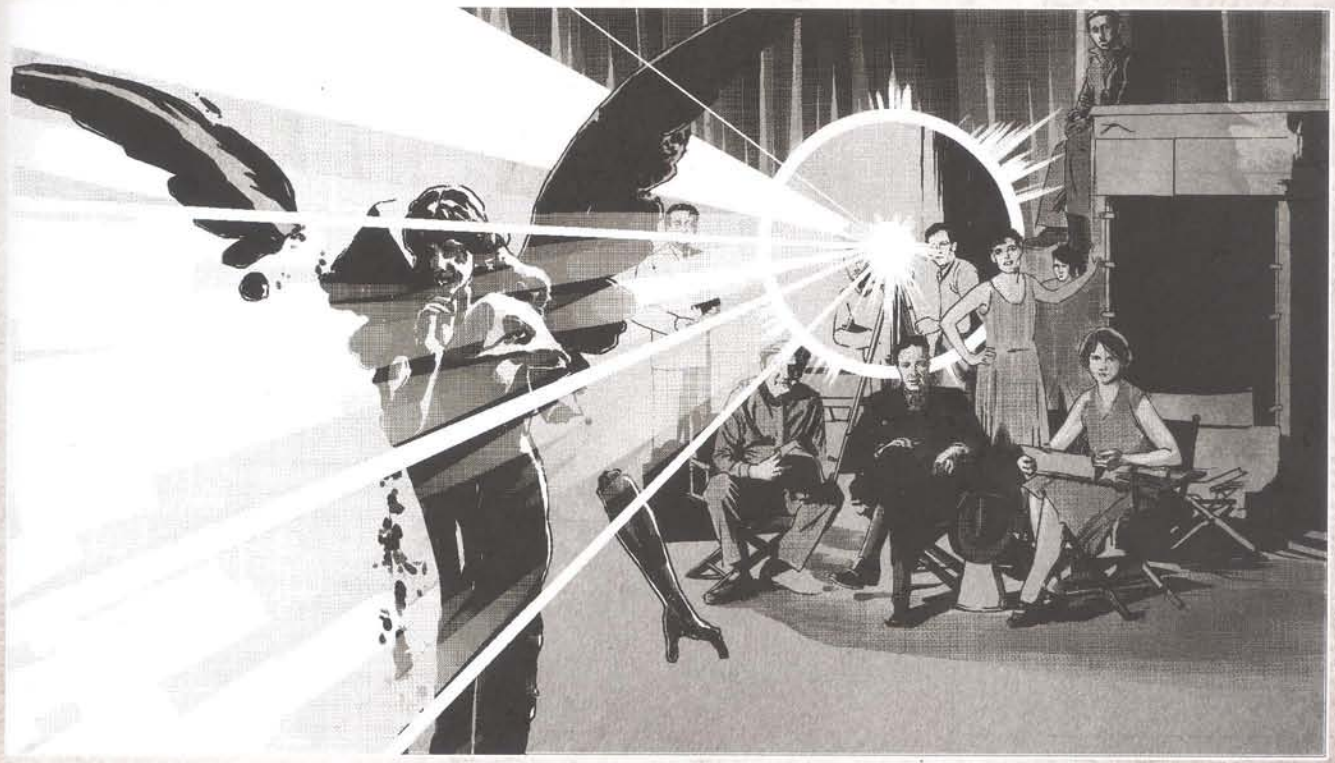
El hotel funciona con un personal reducido ahora que la temporada está llegando a su fin y solo hay un puñado de huéspedes más pasando allí la noche de la subasta. Ninguno de ellos juega un papel destacable, excepto quizás como víctimas de los monstruos hacia el final del escenario. Por lo tanto, y aparte de la lista de nombres y roles potenciales presentada a continuación, se han dejado espacios en blanco para que el Guardián complete los detalles, según vayan siendo necesarios en la partida.

Personal del hotel y otros huéspedes

- Gabe Dyer. Chófer y conductor del hotel
- Lucas Stockman. Conserje del hotel
- Andy Gilman. Botones del hotel
- Ambrose King. Barman del hotel
- Sara Mullins, Mazy Tulle. Criadas del hotel
- Peggy Peartree. Cocinera del hotel
- Rachel Jousha. Pinche de cocina del hotel
- DeWitt Kruger. Huésped: anciano (71 años) ornitólogo de Providence
- Lucile y Holly Duane. Huéspedes: solteronas (60 y 64 años) de Bolton de vacaciones
- James Gilroy. Huésped: joven (21 años) estudiante graduado con posibles, que está en el área mientras visita Kingsport y Dean's Corners

La demostración

El dispositivo es transportado para la demostración en un carro del tipo utilizado para llevar equipaje en una estación. Estará cubierto con una lona pesada antes y después de su uso. El objetivo del rayo es una estatua de mármol de un ángel funerario a tamaño natural muy desgastada, adquirida para este propósito y situada en los jardines traseros del hotel. Se invita a los postores a que examinen la estatua para descartar fraudes antes de usar el desintegrador,



pero no se les permite acercarse al dispositivo mientras Pelfry lo manipula. La estatua es destruida por completo y Pelfry invita a los postores a proporcionarle cualquier objeto para una segunda demostración. Si los héroes no sugieren una alternativa, uno de los otros postores escoge al azar una pequeña mesa del comedor y, después de cierta consternación del gerente del hotel, es borrada de la existencia, como cualquier otra cosa sugerida hasta un máximo de dos o tres objetos, tras lo cual Pelfry expresa que ya es suficiente mirando por el rabillo del ojo la creciente niebla y dejando a los sorprendidos testigos en silencio. El desintegrador es desconectado, cubierto y llevado de vuelta al invernadero del hotel bajo la protección de los ayudantes de Wade.

Las sombras se reúnen

A medida que avanza la noche, empiezan a suceder cosas extrañas en el hotel, que empeoran con la llegada del siniestro Señor Sleep y la desaparición de un invitado antes de la segunda ronda de pujas en secreto. Los acontecimientos culminan con un contacto directo con los inhumanos mi-go. El curso de los acontecimientos se recoge en la siguiente cronología. Úsala para hacer avanzar la trama. A lo largo de la misma aparecen otros detalles y consecuencias.

Cronología

4:00 p. m.
Hora estimada para que los últimos invitados, incluyendo los héroes, lleguen al hotel.

5:00 p. m.
Una espesa niebla comienza a ascender desde la ensenada hacia el hotel.

6:00 p. m.
Se lleva a cabo la demostración del desintegrador en los jardines traseros del hotel.

- Tras disparar el desintegrador, las líneas de teléfono y telégrafo del hotel dejan de funcionar.

8:00 p. m.
Se sirve la cena.

- Uno de los invitados a elección del Guardián no se presenta para la cena, ni responde las llamadas a su puerta.
- La niebla se vuelve más espesa; hay indicios de extrañas luces parpadeantes en la distancia. Los Pelfry se ponen extremadamente nerviosos.

9:00 p. m.
La subasta se lleva a cabo en el comedor; se entregan las primeras ofertas secretas.

- Como el invitado ausente sigue sin aparecer, Wade envía a un miembro del personal para buscarlo (si los héroes no lo hacen primero). Tras detectar una corriente de aire frío por debajo de la puerta, usan una llave maestra para entrar. Dentro, la habitación está vacía, sin signos de violencia ni rastro del invitado, aparte de sus pertenencias, que están como si las hubiera utilizado hace poco. La ventana está abierta y la puerta cerrada desde dentro. Wade no le da importancia, pero el gerente del hotel insiste en realizar una búsqueda por si el invitado se hubiera caído por la ventana. Pelfry y Wade quieren continuar con la subasta, al igual que algunos de los otros postores. Cualquier propuesta de contactar con la policía se deja para más tarde. El gerente del hotel envía a varios miembros del personal a buscar con linternas eléctricas por si acaso la persona desaparecida ha «vagado aturdida después de caer».
- Durante la primera ronda de las ofertas secretas, una figura alta y oscura aparece en las ventanas de vidrio del comedor, golpeando rítmicamente para que le dejen entrar y alarmando a todo el mundo. Se ve claramente que la silueta de la figura no es la del huésped desaparecido ni la de nadie del personal que ha salido en su busca. Cuando le dejan entrar, se presenta como el Señor Sleep y afirma que representa a un grupo interesado en el artículo, mostrando una bolsa de monedas de oro de la época de la Revolución americana como prueba de su seriedad. La ambición de Wade le puede y se permite a Sleep hacer una oferta.

9:30 p. m.
Se declara la oferta más alta y se acuerda que se llevará a cabo una segunda y última ronda de ofertas en secreto.

- El equipo de búsqueda no ha vuelto todavía.
- Hay un empate de varias ofertas de 25.000 $, y es necesario realizar una segunda ronda.
- Justo después de declararse las ofertas, se oyen los gritos de una mujer en el interior del edificio y momentos después (si los héroes no actúan de inmediato), una de las doncellas entra corriendo angustiada y ofrece la siguiente información: la cocinera, que salió un momento de la cocina a fumar, ha visto algo así como un «murciélago gigante o polilla horrible» en la niebla y ha sufrido un ataque de pánico temporal (ver **Las cosas en la niebla**, a continuación).
- Acto seguido se produce una confusión general y discusiones sobre lo que hacer a continuación y quién es responsable. Wade sigue con la subasta sin importarle nada. Exclama sorprendido que ha descubierto algo extraño revisando los sobres de las ofertas secretas. Hay un sobre de más. No tiene ninguna marca identificable. Solo ofrece una cosa a cambio del desintegrador, léase, «SUS VIDAS». Esta revelación produce una recriminación general y las discusiones continúan avivadas por la tensión creciente.
- Poco después se puede ver un coche que se aproxima al hotel con los faros encendidos. Cualquier miembro del

personal presente advierte que se trata del chófer del hotel que trae el automóvil para llevarse a los miembros del personal que vuelven a Kingsport esta noche. Sin embargo, el automóvil se detiene abruptamente a mitad de camino, rodeado por una espesa niebla, mientras luces extrañas parecen bailar por detrás. Las respuestas a este fenómeno van desde leves muestras de pánico hasta las explicaciones mundanas y excesivamente racionalizadas («al muy tonto se le ha parado», etc.) de otros invitados y del personal, aunque nadie quiere salir voluntariamente a ver qué pasa.

Las cosas en la niebla

En el transcurso de la noche, fuerzas inhumanas se reúnen en la forma de un grupo expedicionario de mi-go, alienígenas de fuera de la Tierra que observan de cerca el desarrollo de los acontecimientos. Han seguido a Pelfry y su familia desde que el desintegrador cayó en su poder. Sus puestos avanzados en la Tierra han detectado con creciente alarma energías incomprensibles desencadenadas cada vez que se utiliza el dispositivo y han enviado la información con considerable urgencia a su colonia de Yuggoth, en un sistema solar exterior. Los mi-go han enviado a tres de los suyos, equipados con cuerpos especializados, en misión de observación e investigación con extrema precaución porque el dispositivo y su origen son completamente desconocidos para ellos y representan un paradigma de poder más allá incluso del que ellos mismo poseen. Sin embargo, las circunstancias les fuerzan a actuar ahora que han detectado la interferencia y presencia de una forma de vida no humana, aunque no pueden determinar qué es ni dónde está, lo que los hace ser aún más cautelosos.

Los mi-go no son la causa de la espesa niebla que cubre el hotel y sus inmediaciones, aunque la están utilizando en su propio beneficio y son muy conscientes de que no tiene un origen natural ni conocido. Después de haber secuestrado a uno de los invitados a la subasta para extraer y vaciar de información el cerebro del pobre diablo, han adquirido conocimientos prácticos sobre la transacción y se han decidido a intervenir para adquirir el desintegrador. Su lógica alienígena determina que la forma más segura de hacerlo es conseguir que los humanos se lo entreguen, pero si así no lo logran, están preparados para recurrir a la fuerza a pesar de su cautela por desconocimiento de las otras fuerzas que puedan estar presentes.

A las pocas horas del comienzo de la subasta, los mi-go ya tienen una base temporal de operaciones en el pajar en desuso del establo del hotel (que ahora sirve como garaje). Ocultos por sus artes alienígenas, son casi imperceptibles y silenciosos. Allí es donde se llevan los cuerpos del invitado secuestrado y los trabajadores del hotel que salieron en su busca, y donde les han trepanado la cabeza y extraído el cerebro para vaciarlo de información, conectándolo a un dispositivo similar a un recipiente. También tienen una serie de máquinas bioorgánicas que parecen trilobites leprosos cubiertos de zarcillos que pueden utilizar para animar los cadáveres que usan como sirvientes.

Hay una extraña esfera cristalina resplandeciente de 1,20 m de diámetro flotando por encima del pajar; se trata de un portal, el medio de transporte de los mi-go para viajes interplanetarios rápidos. Si los mi-go son diezmados, el portal desaparecerá en un aullante vendaval de luz blanca, eliminando todo rastro físico de su presencia.

Salir hasta el automóvil parado

Antes o después, alguien tendrá que ir hasta el automóvil parado. Si los héroes no están por la labor y se resisten a salir del hotel, pasan algunos minutos y entonces se oye una voz lastimera y quejumbrosa que grita entre la niebla el nombre de uno de los héroes (el que haya sido más extrovertido hasta el momento) y pide ayuda.

Al aproximarse por un lado del automóvil cubierto de niebla, se puede ver que la puerta lateral del conductor está abierta y una figura está de pie al lado. Balbucea y su voz tiene una inflexión curiosa pero reconocible para cualquiera que haya hablado con él (incluyendo cualquier persona que haya hecho gestiones en recepción) como Gabe Dyer, el chófer del hotel. Cuando alguien se acerque a una distancia a la que se pueda hablar, lee en voz alta o explica lo siguiente:

—Tengo un mensaje para usted. Está en serio peligro. Muerte. El dispositivo de aniquilación espacial no es suyo, no con su conocimiento para controlar... Dénoslo... Dénoslo. No confíe en los de dentro... Será perdonado. Vivirá. Su existencia... continuará. Peligro. Vida no primate detectada... dentro. Peligro. Muerte.

Cuando termina, algo cambia en la niebla y la oscuridad detrás de Dyer se eleva por encima de él. Una tirada de **Descubrir** con éxito revela lo suficiente de la forma brillante del inhumano mi-go como para provocar una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1D6). Otras preguntas dirigidas a la cosa Dyer/mi-go solo conducen a una repetición incoherente de lo anterior. Si los héroes reaccionan violentamente o se acercan, el mi-go extiende rápidamente las alas y sale volando por el aire brumoso, retrayendo un zarcillo empapado en sangre de la cavidad hueca en la parte posterior de la cabeza de Dyer.

El examen del cuerpo de Dyer revela que el tercio posterior de su cráneo ha sido cuidadosamente extraído, como por un cirujano. El cerebro, los ojos y los nervios ópticos de Dyer han desaparecido hasta el tronco encefálico. El cuerpo aún está caliente y presenta una respiración que se desvanece y un pulso lento que cesa a los pocos instantes. Cualquier examen cuidadoso o contacto con la materia que queda en el cráneo hace que el cuerpo produzca sonidos lastimeros y se sacuda como una marioneta con las cuerdas enredadas. La inspección exhaustiva del cuerpo conlleva una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D4), incluso para profesionales médicos, que serán conscientes de lo terriblemente imposible que es todo.

Ya no tiene ningún sentido continuar la subasta, pero los acontecimientos de la noche aún no han terminado.

Resolución: Al César lo que es del César

Ahora que la subasta ha dado un giro bastante dramático y letal hacia lo inexplicable, los héroes y los PNJ tienen que tomar algunas decisiones. La resolución de este escenario se ha dejado deliberadamente abierta para que pueda seguir alguno de los posibles cursos de acción y sus consecuencias a partir de las acciones de los héroes.

¿Qué pasa a continuación?

Lo que pase a continuación depende en gran medida de cómo manejen los héroes el encuentro con los mi-go y si hay otros PNJ testigos del mismo. ¿Los héroes mantienen en secreto lo que les dijo la cosa Dyer/mi-go? ¿Se lo dicen a los demás? Y si es así, ¿el qué?

El quid de la cuestión es, por supuesto, lo que pasará con el desintegrador. Independientemente de la visión que tengan los héroes, las motivaciones de otras fuerzas e individuos involucrados conducirán a todo el mundo de vuelta a esta pregunta crucial. En este momento culminante, el Guardián tiene la tarea de representar cómo reaccionan los PNJ supervivientes. Estas son algunas directrices sugeridas.

- **George Pelfry:** Quiere que todo salga bien, pero en última instancia su propia vida no significa nada para él, siempre y cuando su esposa e hijos tengan la vida resuelta. Sufrirá una crisis de conciencia inmediata si se descubre que han muerto personas inocentes por culpa de lo que ha traído. Si es absolutamente necesario, está dispuesto a renunciar a su dispositivo para detener la matanza.
- **Daniel Wade:** Rechaza cualquier sugerencia de una crisis o sucesos antinaturales, e intenta completar la venta, hasta el punto de sufrir un colapso psicótico si se enfrenta a la forma verdadera de los mi-go o del Señor Sleep.
- **Emmeline Pelfry:** Una mujer de conciencia a quien solo el amor por su esposo ha mantenido en silencio hasta ahora. Si se enfrenta con la muerte y lo sobrenatural, actuará aunque sea en contra de su marido, si es necesario, para tratar de arreglar las cosas. Acude a los héroes en busca de ayuda si se han comportado de forma amable con ella y su esposo. Está armada, algo que desconocen tanto Wade como su esposo, y sabe cómo disparar. Si es absolutamente necesario, disparará voluntariamente sobre el tanque de gas del desintegrador, el Señor Sleep o cualquier otra persona cuando sea el momento de actuar y después de la visita de los mi-go.
- **Ernest Kepler:** Su avaricia será su ruina (y resulta mortal para quienes lo rodean). Los extraños acontecimientos y la revelación de que hay fuerzas inhumanas operando solo sirven para convencerle aún más de que el desintegrador debe ser suyo a cualquier precio, aunque tenga que usar esa cosa para destruir el hotel y todo lo que se cruce en su camino. Se opone con vehemencia a cualquier intento de entregarlo a las cosas polilla de afuera y replica a cualquier cosa que diga el Señor Sleep con promesas de riqueza terrenal. Sin embargo, si no consigue lo que quiere hablando, recurre a la extorsión a punta de pistola para tomar el dispositivo por la fuerza.
- **Doctor Walker:** Enfrentado a acontecimientos extraños y terribles, Walker se vuelve tímido y pasivo. Se le puede convencer persuadiéndole suavemente para que se una al plan para desmantelar o destruir el dispositivo, pero no lo hará por su cuenta.

Un trato con el diablo

Si los héroes transmiten la oferta de los mi-go tal cual a los demás, o si las cosas empiezan a alargarse sin solución (los héroes tardan demasiado tiempo en llegar a un consenso), el Señor Sleep, cansado de tantos juegos, fuerza el asunto. Se dirige a los héroes (si se han hecho cargo claramente) o bien a George Pelfry (que se encuentra a la espera junto al desintegrador) y hace el siguiente pronunciamiento, que puedes leer en voz alta o explicar.

—Me temo, amigos míos, que se hace tarde y debo volver a mi lejano hogar. Esas cosas en la niebla, en la oscuridad, que esperan por ustedes, y pueden estar seguros de que ansían cortarles y abrirles como a reses en un matadero, quieren este bonito juguete y no dejarán que ninguno de ustedes viva para quedarse con él. Yo, sin embargo, me siento más generoso. Voy a salvarles. Acompáñenme, si tienen el valor suficiente. Entréguenme ese bonito juguete y podrán vivir. Además, conseguirán oro, mucho oro. Salgan a la oscuridad sin miedo. Esas cosas no se preocuparán por ustedes, no si no tienen la máquina, y yo me ocuparé de ellas, no teman. Piénsenlo, pero no tarden demasiado.

Al terminar y a menos que se encuentre con una respuesta violenta, el Señor Sleep se retira al bar, sonriendo y silbando sin melodía mientras la «panda de primates» se decide. Está sumamente seguro de que harán lo que les pide.

Los héroes tienen cuatro opciones: negociar con el Señor Sleep, pedir a gritos a los mi-go que vayan a por el desintegrador, negarle el dispositivo a ambos e intentar quedárselo, o destruirlo.

Escupir en el ojo de los monstruos

«*Pulp*» no significa necesariamente heroico, en términos del género, pero los héroes tiene la oportunidad de comportarse con heroísmo genuino en este punto, y quizás de redimir a George y Emmeline Pelfry. En tal caso los héroes no solo luchan por sobrevivir, sino también para proteger a los numerosos ocupantes inocentes (algunos no tanto) del hotel de los peligros internos, ya sean humanos (en la forma de Kepler y sus esbirros), o monstruosos (en la forma de el Señor Sleep), y de los externos (en la forma del trío de mi-go acechantes y sus marionetas de carne). Es probable que la lucha sea sangrienta y desesperada, pero tienen algunos medios a su disposición y algunos PNJ pueden ser aliados potenciales.

EL ÚLTIMO HOMBRE EN PIE

Una de las tácticas más importantes que pueden emplear los héroes (y que les puede indicar el Guardián en cuanto tenga una oportunidad) es enfrentar entre sí a sus enemigos y quizás encargarse al final del que resulte vencedor. Es fácil preparar la confrontación si un héroe grita a la niebla para que los mi-go «vengan a buscarlo», o tal vez sea más efectivo enviar fuera un discreto emisario a la oscuridad, si es que hay alguien tan valiente.

LUCHAR CONTRA SLEEP

Si sufre algún tipo de daño, la auténtica forma de Sleep es parcialmente revelada y ataca salvajemente a cualquiera que tenga la temeridad de intentar herirlo. Sleep es increíblemente peligroso (se aconseja al Guardián que algunos PNJ se pongan en su camino primero para que los jugadores lo tengan claro) y terriblemente difícil de detener por medios convencionales. A pesar de todo, hay algo que influye sobre él: no quiere tocar voluntariamente el desintegrador, incluso en su falso disfraz de máquina de rayos, ya que acercarse unos pocos centímetros le causa un dolor intenso por las constantes emanaciones, algo a lo que no está acostumbrado y que le produce una profunda fobia. También es plenamente consciente de que el desintegrador es capaz de destruirlo fácilmente e intenta ocultar su miedo a todo el mundo. Por lo tanto, necesita dos o más personas para llevarse el dispositivo lejos de allí. Sleep conducirá a sus ayudantes a la oscuridad, a una grieta en la tierra a 0,5 km de distancia, donde Sleep, la máquina y quienquiera que la porte entrarán para no volver a ser vistos jamás, si es que el Señor de los shoggoths se sale con la suya. Para conseguir su objetivo, tratará de sobornar, amenazar o forzar a los héroes (o algunos de los PNJ) para que le ayuden. Por lo tanto, debe dejar algunos humanos vivos e intactos por mucho que le provoquen.

Para Sleep, los mi-go son una complicación adicional, ya que no está seguro de si constituyen o no una amenaza (son una amenaza, pero luchar les puede costar caro, incluso con sus armas alienígenas).

EL ATAQUE DE LOS MI-GO

Si los mi-go creen que los humanos se están preparando para luchar, si se desata la violencia en masa dentro del hotel o si el Señor Sleep sale (o es conducido) fuera del hotel, los observadores mi-go concluyen que los humanos han rehusado cooperar y ejecutan su plan de ataque. Se sirven de sus marionetas de carne, enviándolas a asaltar las puertas traseras del hotel para proporcionar una distracción. Una vez dentro, lo primero que intentan es neutralizar cualquier amenaza y después tratan de hacerse físicamente con el desintegrador y huir con él. El tercer mi-go sobrevuela el hotel como observador para informar en caso de que se encuentren con una fuerza superior, pero si el ataque se complica, puede entrar por las ventanas del piso superior e intentar flanquear a los oponentes.

Si mueren al menos dos mi-go, el tercero se retira al establo y en cuestión de minutos activa una salida de la Tierra que destruirá el edificio en una tormenta de fuego. La onda expansiva también daña severamente el hotel y golpea a cualquiera que se encuentre directamente expuesto como si sufriera el daño de la explosión de una granada de mano. La explosión inflige 4D10 de daño a cualquiera que se encuentre a 3 m o menos, 2D10 a cualquiera que se encuentre a una distancia entre 3 y 6 m y 1D10 a cualquiera que se encuentre a una distancia entre 6 y 9 m, a discreción del Guardián.

UNA DECISIÓN IMPORTANTE

Si los héroes sobreviven al escenario con el desintegrador en su poder, tienen que decidir qué hacer con el mortal dispositivo. Si Emmeline o Pelfry sobreviven, ya no querrán venderlo y preferirán verlo destruido o deshacerse de él de alguna manera. Pelfry en concreto se inclina por devolverlo al lugar de donde vino y enterrarlo bajo otro desprendimiento de rocas. Si los héroes deciden o tratan de quedárselo, habrá más partes interesadas en conseguir el dispositivo, desde el gobierno o una empresa privada, hasta horrores de otro mundo, como los mi-go, los hombres serpiente o algo peor. Conseguir el desintegrador es solo el comienzo de los problemas de los héroes, ¡pero eso debe decidirlo el Guardián!

Resultados y recompensas

Si el escenario termina con el desintegrador en manos de los mi-go o del Señor Sleep, los héroes pierden 1D6 Puntos de Cordura, resultado que se duplica si han dejado voluntariamente que uno de sus colegas o PNJ inocentes se vayan con el Señor Sleep a su muerte. Del mismo modo, si Kepler, Morasini o incluso el gobierno se hacen con el desintegrador, tienen buenas razones para temer al futuro, lo que también resulta en una pérdida de 1D6 Puntos de Cordura.

Si los héroes consiguen deshacerse del desintegrador, habrán obtenido una victoria, aunque según la sangre que se haya derramado la recompensa puede variar entre una pérdida de 1D4 Puntos de Cordura si solo quedan ruinas y cuerpos humeantes, y recibir 1D6 o 1D8 si han salvado vidas, en especial las de espectadores inocentes y Emmeline Pelfry.

Los héroes que se enfrenten con los mi-go y/o al Señor Sleep y logren sobrevivir pueden recibir 1D6 Puntos de Cordura por ver a los mi-go y 1D20 Puntos de Cordura por encargarse de Sleep.

Si es pertinente, se pueden dar consecuencias más convencionales como una investigación posterior, acusaciones y recriminaciones, pero en algún momento se hablará de anarquistas o agentes extranjeros para racionalizar las respuestas sobre lo ocurrido y los hechos serán diluidos y tapados. La influencia y el dinero del profesor Finch ayudarán, como también el largo brazo y el poder de Fundiciones Ursus y su ejército de contactos (que no gustan del escándalo). Ningún superviviente será juzgado ni irá a la cárcel, pero tanto el gobierno federal como otras fuerzas más oscuras habrán tomado nota.

Apéndice A: Personajes

George Pelfry,

inventor desesperado

FUE 30*	**CON** 28*	**TAM** 52	**DES** 40	**INT** 75
APA 42*	**POD** 60	**EDU** 90	**COR** 42*	**PV** 8
BD: –1	**Corp.:** –1	**Mov:** 4*	**PM:** 12	**Suerte:** —

* *La salud terminal de Pelfry y sus experiencias le han dejado con una Cordura reducida y un cuerpo deteriorado.*

Combate

Pelea 40% (20/8), daño 1D3–1

Desintegrador 55% (27/11) (ver la página 146)

Esquivar 20% (10/4)

Habilidades

Ciencias (Física 55%, Ingeniería estructural 66%, Metalurgia 30%, Química 42%), Crédito 30%, Electricidad 69%, Mecánica 74%, Naturaleza 40%, Persuasión 38%, Psicología 33%, Tasación 30%.

Emmeline Pelfry,

esposa preocupada

FUE 50	**CON** 60	**TAM** 55	**DES** 60	**INT** 65
APA 65	**POD** 70	**EDU** 70	**COR** 70	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 14	**Suerte:** —

Combate

Pelea 30% (15/6), daño 1D3.

Revólver .38 52% (26/10), daño 1D10

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Pintura/Abocetar) 67%, Conducir automóvil 45%, Contabilidad 23%, Descubrir 37%, Encanto 30%, Equitación 50%, Escuchar 40%, Medicina 25%, Naturaleza 35%, Persuasión 30%, Primeros auxilios 55%, Psicología 38%, Seguir rastros 22%, Sigilo 35%.

Idiomas: francés 30%.

Daniel Wade,

abogado obstinado

FUE 60	**CON** 55	**TAM** 60	**DES** 50	**INT** 70
APA 70	**POD** 50	**EDU** 75	**COR** 50	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Buscar libros 40%, Charlatanería 50%, Conducir automóvil 50%, Contabilidad 40%, Crédito 55%, Derecho 76%, Escuchar 55%, Intimidar 35%, Persuasión 66%, Psicología 52%, Tasación 60%.

John Dorcas y Matt Kelly,

ayudantes contratados

FUE 70	**CON** 60	**TAM** 70	**DES** 50	**INT** 55
APA 55	**POD** 50	**EDU** 50	**COR** 50	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4, o porra, daño 1D6+1D4

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Conducir automóvil 40%, Escuchar 35%, Intimidar 40%, Lanzar 30%, Mecánica 35%, Psicología 30%, Sigilo 40%, Trepar 40%.

Pietro Morasini,

financiero codicioso

FUE 55	**CON** 65	**TAM** 55	**DES** 50	**INT** 70
APA 60	**POD** 65	**EDU** 85	**COR** 65	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 6	**PM:** 13	**Suerte:** —

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Derringer.45 48% (24/9), daño 1D10+2

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Arte/Artesanía (Juegos de azar) 65%, Arte/Artesanía (Pintura) 30%, Buscar libros 45%, Charlatanería 58%, Conducir automóvil 40%, Contabilidad 49%, Crédito 80%, Derecho 50%, Descubrir 40%, Encanto 60%, Escuchar 60%, Historia 38%, Intimidar 40%, Juego de manos 50%, Persuadir 60%, Psicología 62%, Sigilo 45%, Tasación 70%.

Idiomas: criollo 30%, italiano 80%, latín 35%.

Russo,

chófer insolente de Morasini

FUE 65	**CON** 70	**TAM** 70	**DES** 70	**INT** 60
APA 70	**POD** 50	**EDU** 60	**COR** 50	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Pelea 65% (32/13), daño 1D3+1D4

*Navaja automática** 65% (32/13), daño 1D6+1D4

Navaja automática (lanzada) 75% (37/15), daño 1D6+1D2

*Arma corta** 50% (25/10)

Esquivar 60% (30/12)

** Russo lleva tres navajas ocultas en su persona. El arma corta está guardada en el automóvil.*

Habilidades

Charlatanería 40%, Conducir automóvil 70%, Derecho 25%, Descubrir 45%, Encanto 37%, Escuchar 40%, Intimidar 55%, Lanzar 75%, Mecánica 40%, Psicología 30%, Sigilo 50%, Tasación 30%, Trepar 40%.

Idiomas: italiano 50%.

Doctor William Walker,

científico cobarde

FUE 50	**CON** 50	**TAM** 65	**DES** 40	**INT** 80
APA 40	**POD** 40	**EDU** 90	**COR** 40	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 5	**PM:** 8	**Suerte:** —

Combate

Pelea 30% (15/6), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Ciencia (Física 75%, Ingeniería 70%, Química 67%), Contabilidad 60%, Crédito 68%, Electricidad 70%, Mecánica 60%, Persuasión 30%, Psicología 30%, Tasación 65%.

Ernest Kepler,

comerciante de muerte

FUE 45	**CON** 70	**TAM** 50	**DES** 50	**INT** 90
APA 60	**POD** 70	**EDU** 90	**COR** 70	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 14	**Suerte:** 40

Combate

Pelea 40% (20/8), daño 1D3

Pistola automática .32 50% (25/10), daño 1D8

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Arte/Artesanía (Armero) 50%, Ciencia (Física 50%, Química 60%), Contabilidad 70%, Crédito 95%, Derecho 63%, Descubrir 42%, Electricidad 40%, Encanto 50%, Escuchar 50%, Historia 52%, Intimidar 50%, Juego de manos 45%, Mecánica 40%, Persuasión 78%, Política 60%, Psicoanálisis 25%, Psicología 60%, Tasación 75%.

Talentos pulp

- **Tenaz:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar la pérdida de 5 Puntos de Cordura.
- **Voluntad férrea:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de bonificación a una tirada de POD.

Ed Dalton,

hombre de Kepler

FUE 85	**CON** 75	**TAM** 85	**DES** 65	**INT** 60
APA 50	**POD** 60	**EDU** 70	**COR** 60	**PV** 16
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 8	**PM:** 12	**Suerte:** 30

Combate

Pelea 76% (38/15), daño 1D3+1D6

*Pistola Mauser personalizada** 80% (40/16), daño 1D10

Esquivar 50% (25/10)

** Dispara ráfaga de 3 balas (como una ametralladora) y tiene un cargador de 12 balas.*

Armadura: 1 punto por el chaleco antibalas oculto.

Habilidades

Conducir automóvil 68%, Crédito 30%, Derecho 25%, Descubrir 68%, Escuchar 68%, Explosivos 38%, Saltar 53%, Intimidar 65%, Lanzar 42%, Mecánica 42%, Orientarse (tierra) 60%, Psicología 36%, Seguir rastros 40%, Sigilo 74%, Trepar 60%.

Talentos pulp

- **Pies ligeros:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar ser superado en número en combate cuerpo a cuerpo durante un único encuentro de combate.
- **Resistente:** Absorbe daño; puede gastar 10 puntos de Suerte para ignorar hasta un máximo de 5 Puntos de Vida recibidos en un asalto de combate.

Oscar Brown,

otro hombre de Kepler

FUE 45	**CON** 50	**TAM** 70	**DES** 50	**INT** 95
APA 55	**POD** 40	**EDU** 95	**COR** 40	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 8	**Suerte:** —

Combate

Pelea 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Ciencia (a elección del Guardián) 80%, Contabilidad 80%, Crédito 38%, Derecho 70%, Escuchar 33%, Persuadir 25%, Psicología 40%, Sigilo 30%, Tasación 70%.

Talentos pulp

Oscar tiene una memoria fenomenal que le permite recordar casi todo lo que ha leído palabra por palabra; añade un dado de bonificación a las tiradas de habilidades mentales en las que sea relevante.

Valery Hind,

encantadora abogada de Boston

FUE 50	**CON** 45	**TAM** 55	**DES** 60	**INT** 80
APA 80	**POD** 55	**EDU** 80	**COR** 55	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 11	**Suerte:** —

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

*Pistola automática .25** 38% (18/7), daño 1D6

Esquivar 40% (20/8)

* *Guarda el arma en un neceser en su habitación y no suele llevarla consigo a menos que las cosas se pongan peligrosas.*

Habilidades

Buscar libros 65%, Charlatanería 42%, Conducir automóvil 40%, Contabilidad 54%, Crédito 65%, Derecho 80%, Descubrir 35%, Encanto 68%, Escuchar 55%, Intimidar 40%, Nadar 50%, Persuasión 60%, Política 40%, Psicología 70%, Sigilo 40%, Tasación 60%.

Paul Gardiner,

gerente del hotel

FUE 50	**CON** 35	**TAM** 60	**DES** 50	**INT** 60
APA 50	**POD** 45	**EDU** 65	**COR** 45	**PV** 9
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 4	**PM:** 9	**Suerte:** —

Combate

Pelea 42% (21/8), daño 1D3

*Escopeta calibre 20** 45% (22/9), daño 2D6/1D6/1D3

Esquivar 25% (12/5)

* *En realidad es parte del equipo del jardinero del hotel y se guarda en un lugar cerrado debajo de las escaleras.*

Habilidades

Conducir automóvil 50%, Contabilidad 40%, Crédito 30%, Descubrir 50%, Encanto 45%, Etiqueta con huéspedes 65%, Escuchar 50%, Historia 35%, Juego de manos 35%, Mecánica 30%, Persuasión 35%, Psicología 35%.

El Señor Sleep,

Señor de los shoggoths

Forma humana

FUE 75	**CON** 80	**TAM** 75	**DES** 50	**INT** 95
APA 40	**POD** 75	**EDU** 70	**COR** —	**PV** 13*
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 15	**Suerte:** —

* *Si sus Puntos de Vida se reducen a cero, Sleep vuelve de inmediato a su forma shoggoth.*

Forma shoggoth

FUE 120	**CON** 180	**TAM** 65	**DES** 50	**INT** 95
APA —	**POD** 75	**EDU** —	**COR** —	**PV** 24
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 10	**PM:** 15	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 2 (2 aplastamiento/ataque con pseudópodos o 1 presa)

Combatir 90% (45/18), daño 1D6+2+BD apropiada a su forma actual

Ingesta (mnbr) 1D6 puntos de daño cada asalto (ácido) hasta que la víctima muere (tirada enfrentada de **FUE** para liberarse)

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: Ninguna, pero los ataques por fuego y electricidad le hacen la mitad de daño; las armas físicas solo le hacen 1 punto de daño con cada impacto; regenera 2 Puntos de Vida cada asalto.

Hechizos: Atormentar, Nublar la memoria.

Pérdida de Cordura: Ver la auténtica forma de un Señor de los shoggoths produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura. El Guardián podrá añadir una pérdida de 1/1D3 Puntos de Cordura para aquellos que sean testigos de la transformación de un Señor de los shoggoths de su forma humana a su forma monstruosa.

Habilidades

(En forma humana) Descubrir 60%, Encanto 70%, Escuchar 60%, Intimidar 60%, Persuasión 60%, Psicología 40%, Sigilo 65%.

Observadores mi-go,

científicos inhumanos en una misión

En principio hay tres observadores mi-go presentes en el hotel White Point; sin embargo, si los héroes suponen un grupo particularmente grande o especialmente armado, el Guardián puede aumentar el número de mi-go o sus marionetas para garantizar un reto a la altura de los jugadores.

FUE 60	**CON** 60	**TAM** 60	**DES** 70	**INT** 85
APA —	**POD** 65	**EDU** —	**COR** —	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7/13*	**PM:** 13	**Suerte:** —

* *Volando.*

Combate

Ataques por asalto: 2 (2 por garras, o 1 presa, o 1 lanzadardos)

Combatir 45% (22/9), 1D6

Presa (mnbr) puede llevar consigo a seres de la misma Corpulencia o menos (ver Mejora biomecánica a continuación)

*Lanzadardos** 60%, (30/12), especial (ver a continuación)

Esquivar 35% (17/7)

** Lanzadardos: Este extraño dispositivo similar a un crustáceo es en realidad un lanzador de proyectiles que, cuando se dispara silenciosamente, lanza un dardo de púas cristalinas. Si el dardo impacta a la víctima, esta sufre 1D8 de daño, y si le inflige 3 o más puntos de daño, permanece enganchado en su carne. Si el dardo trabado no se retira (requiere una tirada de DES), inflige 1D3 puntos de daño adicionales, y 1D4+1 asaltos más tarde, la sustancia cristalina del dardo se descompone en un líquido altamente corrosivo que inflige 1D10 puntos de daño adicionales cada asalto durante otros 3 asaltos. El arma porta 20 dardos en su interior y tiene un alcance básico de 30 m.*

Armadura: Ninguna, pero su cuerpo de resonancia extraterrestre hace que todas las armas perforantes (incluidas las balas) les causen el menor daño posible.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un mi-go produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Capacidades especiales

Hipnosis: El zumbido del mi-go puede inducir un estado de trance en el ser humano que lo esté escuchando. Aquellos que se encuentren a 12 m o menos deberán vencer en una tirada enfrentada de POD o serán incapaces de emprender acción alguna. Los mi-go son capaces de comunicarse telepáticamente con los humanos, lo que les cuesta 1 Punto de Magia cada 5 asaltos. El humano puede intentar resistirse a este contacto con una tirada enfrentada de POD.

Luz negra: Crea un sumidero del que los fotones no pueden salir. El mi-go debe gastar 1 Punto de Magia por cada metro cúbico de negrura deseado. Ninguna luz podrá escapar del área afectada. La oscuridad puede ser como una lámina o tener un volumen esférico.

Mejora biomecánica: Los mi-go observadores, con sus cuerpos personalizados para cada tarea con extraños aparatos sensoriales y miembros prensiles como enredaderas, añaden un dado de bonificación a cualquier tirada de habilidad para detectar, rastrear o usar la maniobra Presa. También pueden «ver» el calor, la radiación, las ondas de radio y los campos eléctricos hasta 100 m de distancia, a menos que estén bloqueados por al menos 1 m de ladrillo u otro material denso adecuado, pudiendo ver a personas dentro de edificios, etc. Un mi-go puede aumentar esta habilidad pasiva mediante el gasto de 1 Punto de Magia, cuadruplicando el rango a costa de producir una pantalla de pálidas luces parpadeantes a poca distancia mientras realiza el «escaneo».

Habilidades

Descubrir 75%, Escuchar 75%, Seguir rastros 75%, Sigilo 50%.

Marionetas de carne de los mi-go,

esclavos humanos mutilados

FUE 90	**CON** 100	**TAM** 65	**DES** 30	**INT** 20
APA —	**POD** 10	**EDU** —	**COR** —	**PV** 16(3*)
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 5	**PM:** 2	**Suerte:** —

** Puntos de Vida del parásito que lo controla.*

Combate

Ataques por asalto: 1

Combatir 65% (32/13), daño 1D4+1D4

Esquivar 15% (7/3)

Armadura: La marioneta de carne tiene 4 puntos de armadura por ser incapaz de sentir dolor y estar impulsada por el parasito cerebral, excepto contra los ataques dirigidos directamente contra este (ver Parásito cerebral).

Hechizos: Ninguno.

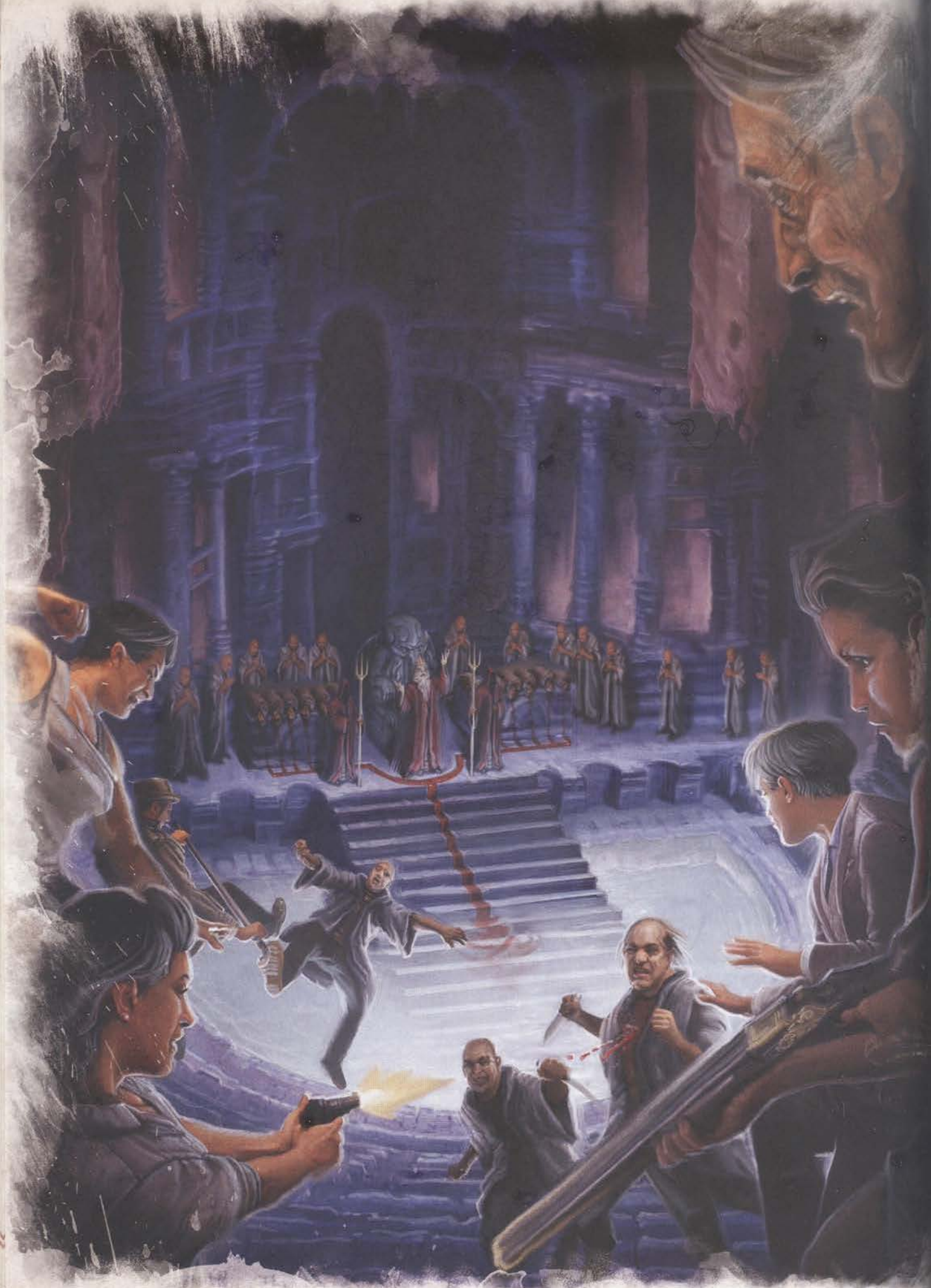
Pérdida de Cordura: Ver a una marioneta de carne produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura; nótese que la tirada solo se produce cuando el cráneo vacío y el parásito son visibles, o cuando la criatura sufre daño y no sangra.

Poderes especiales

- **Parásito cerebral:** Estos desafortunados ya no son más que «vehículos» semivivos, pilotados por dispositivos biomecánicos similares a trilobites que están conectados a sus troncos encefálicos expuestos. No sienten dolor, resisten las heridas y tienen una fuerza prodigiosa, pero también son torpes y no pueden realizar actos complejos de coordinación, como correr o nadar. Se puede atacar al parásito, pero solo desde atrás (los ataques dirigidos al parásito sufren un dado de penalización por su pequeño tamaño). Infligirle 3 o más puntos de daño a esa cosa perniciosa la destruye, y en consecuencia la marioneta de carne colapsa, se tambalea y se agita hasta que expira a los pocos instantes. A menos que el parásito sea destruido, la marioneta de carne continúa siendo controlada y dirigida.

Habilidades

Escuchar 30%, Imparable 90%, Trepar 30%.



CAPÍTULO 11

ESPERANDO EL HURACÁN

Esperando el huracán transcurre en Cayo Hueso el Día del Trabajo de 1935*, cuando un huracán golpea los Cayos de Florida. En este escenario especialmente orientado a la acción, los héroes se enfrentan a una secta, corriendo alocadamente por la ciudad mientras el huracán desciende sobre la isla.

La carretera estatal 4A que conecta Cayo Hueso con otras islas en los cayos inferiores se ha derrumbado en el mar. Los héroes quedan aislados en la isla y se preparan para pasar la tormenta en el Gran Hotel, pero no tardan en toparse con una secta que intenta usar el fenómeno atmosférico para encubrir sus siniestros planes. El destino de la ciudad está en manos de los héroes.

Si bien se describen los acontecimientos de manera bastante lineal, de forma que los héroes pueden verse animados a recorrer el escenario de una forma predeterminada, el Guardián es libre de adecuar la secuencia de eventos y otros desvíos de la trama en respuesta a las acciones de los jugadores. En resumen, si los jugadores no buscan la acción, deja que la acción les encuentre a ellos.

Información para el Guardián

Es lunes 2 de septiembre de 1935. Hace siete años, el gobierno de EE. UU. entró al asalto en la ciudad costera de Innsmouth, Massachusetts. Douglas Whiting, un híbrido de profundo y miembro de la Orden Esotérica de Dagón, fue uno de los pocos que lograron escapar. Abandonó a sus hermanos y huyó en la noche por temor a que la Orden no fuera lo suficientemente fuerte como para resistir el ataque. Se llevó consigo los artefactos que pudo para que no cayeran en manos humanas.

La transformación de Whiting aún no se había completado, por lo que aún podía pasar por humano. Viajó por la costa hasta Florida, llegando finalmente a Cayo Hueso. Allí contactó más tarde con los habitantes de Rha'thylla, una ciudad de profundos en la fosa de Puerto Rico. Ya que su completa transformación en profundo era solo cuestión de tiempo, anhelaba unirse a sus hermanos en las profundidades.

Los ancianos profundos de Rha'thylla habían oído hablar del destino de Innsmouth y se preguntaban cómo pudo escapar Whiting cuando tantos otros no lo habían logrado. Cuando descubrieron la verdad, tildaron a Whiting de cobarde y lo exiliaron de la sociedad de los profundos. No se le permitiría entrar en Rha'thylla hasta que hubiera satisfecho el desagravio a su raza y a su dios, el Gran Cthulhu.

Durante los años siguientes, Whiting usó los artefactos de oro que había robado de Innsmouth para introducirse en los círculos de los ricos y poderosos. Identificaba a los hombres de corazones más codiciosos y les ofrecía tentadoras cantidades de oro. Los utilizó como la base con la que formar una nueva secta de la Orden Esotérica de Dagón. La secta se reunió con los profundos y les hizo ofrendas a cambio de oro. Aunque aceptaban reunirse con los humanos, seguían tratando a Whiting como un paria.

Mientras la secta realizaba sus ceremonias al Gran Cthulhu, recibió una visión del Durmiente sobre una poderosa tormenta que se avecinaba (el huracán del Día del Trabajo de septiembre de 1935). Era la oportunidad que Whiting había estado esperando. Hizo planes junto a su secta para llevar a cabo una ceremonia que ofreciese las vidas de todos los habitantes de Cayo Hueso al Gran Cthulhu mediante un hechizo de Ola de olvido para aniquilar la ciudad. Todos culparían al huracán de la destrucción. Con esta ofrenda, Whiting podría apaciguar a su dios y los habitantes de Rha'thylla lo recibirían con los brazos abiertos. Pero no iba a ser tan fácil.

Héctor Méndez tenía un exitoso negocio de pesca en el puerto de Cayo Hueso. Méndez se había unido a la secta por la perspectiva de riqueza fácil que prometía Whiting. Cuando descubrió la verdad sobre la secta, quedó horrorizado, pero estaba demasiado asustado como para huir, temiendo que lo siguieran y lo ofrecieran a los profundos como sacrificio. Temeroso por su vida, guardó silencio. Con el tiempo, experimentó la visión del Gran Cthulhu junto con el resto de la secta y se enteró del plan de Whiting para destruir Cayo Hueso. Aquello era demasiado; Méndez no sería cómplice de asesinatos en masa. Decidió arriesgarse y escapar mientras intentaba frustrar los planes de la secta en la medida de lo posible.

* N. del t.: en los Estados Unidos, el Día del Trabajo se celebra el 5 de septiembre.

Cuando el culto comenzó a prepararse para el ritual, Méndez robó una tablilla de oro del templo de la Orden Esotérica de Dagón que Whiting usaba siempre para convocar a los profundos de Rha'thylla. El plan de Whiting era llamar a los profundos poco antes de que la Ola de olvido estuviese a punto de desencadenarse para ser transportado con el resto de la secta a la seguridad de Rha'thylla. Sin la tablilla, los profundos podrían rechazar la llamada y la solicitud de santuario; Whiting y su secta no podrían escapar de la tormenta y la gran ola, y morirían con las demás almas como sacrificios al Gran Cthulhu. Por desgracia para Méndez, para cuando cogió la tablilla, la tormenta ya había interrumpido las comunicaciones para salir de la ciudad y se encontraba atrapado en Cayo Hueso.

Al descubrir el robo de la tablilla y que Méndez era el único miembro de la secta desaparecido, Whiting dedujo quién era el responsable. Ordenó a sus sectarios que no dejasen piedra sin remover en la ciudad para encontrar a Méndez y recuperar la tablilla. Mientras tanto procederían según lo planeado, preparando los sacrificios necesarios para dedicar la inminente matanza al Gran Cthulhu y el poder para el hechizo. Whiting ejecutaría el hechizo y los profundos vendrían, con tablilla o sin ella. Así, si todo se desarrollaba de acuerdo con el plan de Whiting, al anochecer Cayo Hueso ya no existiría. Los héroes son los únicos que pueden detener lo que está a punto de ocurrir, pero el tiempo corre.

Información para los héroes

Al principio del escenario, los héroes se encuentran alojados en el Gran Hotel de Cayo Hueso. El Guardián dedicará un tiempo a considerar qué les ha traído a la ciudad. ¿Han venido a visitar a amigos o familiares que viven en la zona, o están en viaje de negocios? Quizás han viajado hasta aquí por otro caso y el escenario proporciona una distracción repentina e inesperada. También podría ser que estuvieran de vacaciones, haciendo turismo, quizás tratando de disfrutar practicando la pesca en los alrededores o tal vez haciendo una parada de camino al Caribe. El escenario se puede trasladar fácilmente a otra área costera si con ello encaja mejor en la campaña en curso.

Si los jugadores están creando nuevos héroes, podrían ser residentes de Cayo Hueso. En tal caso, pueden ser empleados del hotel como personal permanente o contratado temporalmente para ayudar en los preparativos para la tormenta (clavando puertas y ventanas, etc.). También podrían pasar varias noches en el hotel, ya que es uno de los edificios más estables del área, y por lo tanto es más seguro estar allí durante la tormenta que en casa.

Si el grupo ya está formado y cuenta con algún vidente o héroe con la capacidad de ejecutar hechizos, el personaje puede percibir ecos extraños de los sueños enviados por Cthulhu a la secta, a discreción del Guardián. Del mismo modo, cualquiera que se haya visto afectado por las maquinaciones del Gran Cthulhu en aventuras anteriores podría percibir los sueños del Primigenio y captar la superficie del mensaje destinado a los sectarios de Cayo Hueso. En tal caso, estos héroes podrían tener visiones fragmentarias en sus sueños, presagiando la devastación destinada a la ciudad: el huracán que se aproxima, personas gritando mientras son arrastradas por el agua, el hechizo Ola de olvido… Tal vez reconocen algunos elementos y se dan cuenta de que los sueños tienen como escenario Cayo Hueso. Advertidos de esta manera por las premoniciones del sueño, se ven obligados a viajar allí para intentar detener el desastre antes de que se produzca.

El Gran Hotel: Preparando la escena

Es media tarde del lunes 2 de septiembre de 1935. El viento está arreciando y la lluvia cae de un cielo cubierto de nubes grises de horizonte a horizonte. Las calles están prácticamente desiertas mientras todo el mundo se refugia dentro de sus casas. Solo pasa algún vehículo ocasional, llevando tablas de madera con la intención de asegurar ventanas en algún lugar. El fuerte viento empuja los vehículos que se arrastran serpenteando por la carretera, toda una advertencia para quien pretenda conducir más tarde.

El Gran Hotel es una estructura de tres pisos que hace honor a su nombre. Se erige sobre el arenoso extremo occidental de la playa Smathers. Alrededor del edificio principal se encuentra una serie de apartamentos independientes de una planta para los huéspedes dispuestos a pagar más. Los pisos superiores del edificio principal tienen balcones y grandes postigos en las ventanas, que están siendo apuntaladas por el personal del hotel. Hay algunos invitados mirando el mar desde el vestíbulo, casi hipnotizados por el salvajismo gradual de las olas rompiendo en la orilla.

El Guardián debe determinar dónde están los héroes al comienzo del escenario. La mejor ubicación es el bar y restaurante del hotel, junto al vestíbulo. Los héroes disfrutan desde ese punto de una visión privilegiada de lo que está a punto de acontecer.

Una patrulla de la policía se detiene en la calle. Dos agentes salen del coche y caminan hacia el vestíbulo. Hablan en voz baja con la recepcionista y a continuación entran en la oficina del gerente, Vincent Lloyd. Unos minutos más tarde, salen de la oficina seguidos por Lloyd. Mientras los agentes regresan al coche, Lloyd se dirige a los invitados reunidos en el vestíbulo y en el bar, y les explica que los agentes de la policía le han informado que la carretera estatal 4A, que conecta Stock Island al este con Cayo Boca Chica, se ha derrumbado debido a los daños ocasionados por la tormenta. Además, el huracán ha alcanzado los cayos superiores. Ya no hay forma de salir hasta que pase la tormenta.

Llegan los sectarios

Los héroes advierten que tres hombres (Leon Doyle, el asesino de la secta, y otros dos miembros) entran en el vestíbulo para refugiarse de la tormenta. Van vestidos con ropa cómoda de color negro. Los dos sectarios llevan bolsas de gimnasio cerradas que parecen contener algo grande y pesado (escopetas y otras armas). Se sacuden las gotas de lluvia y entran en el ascensor al final del vestíbulo. Si los héroes superan una tirada Difícil de **Descubrir**, notan que uno de los hombres (Doyle) deja entrever una pistola colgada de su cartuchera bajo el hombro cuando se gira para entrar en el ascensor. La luz sobre la puerta indica que el ascensor sube hasta el segundo piso y se detiene. Si los héroes obtuvieron un éxito Extremo en la tirada

de Descubrir, advierten que un botones cierra el libro de visitas detrás del mostrador de recepción y se lo lleva rápidamente, subiendo las escaleras al segundo piso.

Doyle y los sectarios esperan al botones (Tommy Jacobs) en el exterior de la habitación 202 del segundo piso para que los deje entrar con una llave maestra. Los héroes que hayan elegido quedarse en sus habitaciones al comienzo del escenario pueden estar hospedados convenientemente cerca de la habitación 202 para escuchar los sucesos que tienen lugar allí, aunque es necesario superar una tirada de **Escuchar**.

Una vez dentro de la habitación 202, Tommy entrega el libro de visitas y Doyle le da 20 $. Tommy cree que los hombres son detectives privados que están allí para realizar una vigilancia relacionada con un caso sobre un individuo no revelado que se encuentra en el hotel. Doyle toma el libro de visitas y, una vez ha confirmado que contiene lo que necesita (nombres de huéspedes, números de las habitaciones y, lo más importante, las fechas de nacimiento), apuñala a Tommy en el abdomen y lo deja tirado para que muera. Una tirada de **Escuchar** con éxito permite a los héroes que estén cerca oír el grito agudo de Tommy. Doyle arranca tres páginas del libro de visitas que contienen los detalles de sus objetivos: Jennifer Flint (signo zodiacal: Cáncer); Eleanor Harris (signo zodiacal: Leo); y Richard Lowrie (signo zodiacal: Virgo). Les entrega dos de las páginas a los otros miembros de la secta y tira el libro ensangrentado en la entrada. Los hombres abandonan la habitación 202 para ir en busca de los objetivos del secuestro.

Si los héroes en el segundo piso fallan la tirada de Escuchar, pueden ser sorprendidos por los golpes de Tommy en la puerta, pidiendo ayuda desesperadamente. Si por el contrario los héroes se encuentran abajo, en el vestíbulo o en el bar, Tommy baja en el ascensor. Cae al suelo del vestíbulo cuando abre la puerta y el grito de un huésped puede atraer la atención de los héroes. La cara de Tommy está pálida y la sangre se le escurre entre los dedos con los que intenta cubrir la horrible puñalada, que obliga a hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1).

Los héroes tienen una oportunidad de hacer una tirada de Primeros auxilios en ese preciso instante o de lo contrario Tommy morirá. Si los héroes tienen éxito, lo estabilizan, otorgándole algunos instantes para hablar sin aliento antes de desmayarse por el dolor. Relata lo que sucedió en frases rotas: que unos hombres le pagaron para darles el libro de visitas, que lo apuñalaron y dijeron que eran detectives privados, pero parece que están allí para matar a alguien, etc. En ese momento se oye el sonido de un disparo de escopeta en el piso de arriba y otro fuera.

En el exterior, un sectario se dirige hacia uno de los edificios de apartamentos separados del hotel que rodean el jardín trasero y el área de la piscina. Al forzar la puerta, encuentra a Jennifer Flint con su esposo Paul. Los dos han venido a Cayo Hueso desde Nueva York para pasar su luna de miel. Paul intenta defender a Jennifer, pero el sectario lo mata sin piedad, deja a Jennifer inconsciente de un golpe y le marca la frente (usando la sangre de su marido) con el símbolo del signo zodiacal Cáncer.



EL GRAN HOTEL

PLANOS INTERIORES



En el tercer piso, el otro miembro de la secta se dirige a la habitación de Richard Lowrie. Lowrie ha venido solo a la ciudad para visitar a su familia durante la festividad del Día del Trabajo. El sectario echa la puerta abajo y lo deja inconsciente. Está sacando a Lowrie de la habitación cuando una doncella ve lo que está sucediendo, grita y es abatida a tiros. La cabeza de Lowrie es marcada con el símbolo de Virgo (usando la sangre de la criada).

Mientras tanto, Doyle recorre el segundo piso e irrumpe en la habitación de Eleanor Harris. Doyle se lleva su cuerpo inconsciente por la escalera de incendios hasta un camión estacionado a corta distancia del hotel, en la calle Bertha.

Los héroes intervienen

El objetivo de los seguidores de la secta es secuestrar a cualquiera que tenga los signos zodiacales que están buscando (este grupo está buscando un Cáncer, un Leo y un Virgo). Cuando los encuentran, se los llevan consigo al templo de la secta en la isla Wisteria, al noroeste de Cayo Hueso.

Los sectarios dispararán contra cualquiera que se interponga en su camino, incluidos los héroes. Si los héroes advierten que los sectarios van armados y buscan a los agentes de policía, los pueden encontrar fuera en el coche, a punto de irse. Si los oficiales aceptan entrar en el hotel a buscar a los sectarios, serán los primeros en ser acribillados. Solo los héroes podrán detener a los sectarios.

Doyle es más sensato que los otros dos sectarios y no luchará hasta la muerte. Sabe que podrá encontrar otras víctimas sacrificiales en otros lugares, por lo que, si es necesario, abandonará a la que tiene secuestrada para huir. Al principio se defiende con su arma de fuego, pero si un héroe logra herirle, responde ejecutando el hechizo Aliento de las profundidades contra este (ver la página 179). Mientras el personaje se ahoga, Doyle se sirve de la distracción para escapar.

Si los héroes examinan los símbolos dibujados con sangre en la frente de las víctimas, deben hacer una tirada de **Conocimientos**. Si la superan, los héroes se dan cuenta de que son signos del zodíaco. Si ven dos de los símbolos, pueden deducir que son signos consecutivos en el zodíaco y que los tres hombres parecen secuestrar a personas por sus fechas de nacimiento. Si en el momento en que reparan en ello nadie se ha decidido todavía a buscar al tercer hombre (Doyle) en el hotel, ya será demasiado tarde. Doyle habrá escapado con Eleanor Harris en dirección al puerto.

El perfil de Doyle y los demás miembros de la secta se puede encontrar en el **Apéndice A: Personajes**.

Desenlace

Si los héroes capturan a cualquiera de los miembros de la secta con vida, pueden sacarle poca información. El contacto con el Gran Cthulhu les ha hecho perder la razón; todos balbucean algo sobre cómo se unirán pronto al «Durmiente en las profundidades» y cómo se sentirán honrados de entregarle sus vidas en el «futuro sacrificio». Como le han fallado en vida, lo servirán con sus muertes. Cada uno reirá salvajemente con carcajadas de locura.

Si Doyle es capturado, se muestra un poco más comedido y se limita a mirar con desdén a los héroes. Si es forzado a hablar (lo que requiere una tirada Difícil de **Intimidar**), solo declara de forma críptica:

—Cuando los signos de las estrellas encapsulen los cielos, también encapsularán los nacidos bajo ellos a todos los que están destinados a dar sus vidas al Durmiente. A través de ellos, dedicamos este lugar a nuestro amo, porque el tiempo está cerca. Todos nos uniremos a él en breve.

Doyle termina su declaración ofreciéndose como sacrificio a su amo y ejecuta el hechizo Aliento de las profundidades sobre sí mismo. No tarda en ahogarse frente a los héroes, que no pueden hacer nada para detenerlo y tienen que hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D3 puntos.

Nota: *La secta está reuniendo doce víctimas sacrificiales (una por cada signo del zodíaco), que están destinadas a representar a toda la población. Estos desafortunados serán sacrificados para alimentar el ritual que creará la Ola del olvido.*

Llamar a la policía

Es de esperar que alguien llame a la policía al escuchar el sonido de disparos en el hotel. Sin embargo, pronto quedará claro que la policía está enfrentándose a problemas mucho peores que los huéspedes del hotel.

Cuando todo haya terminado en el hotel, los sectarios hayan muerto, estén detenidos, consigan escapar o los héroes abandonen el lugar para ir en busca de Doyle (si ha escapado con su víctima), los héroes descubrirán cuál es la situación en que se encuentra la comisaría de policía. Las cosas pueden desarrollarse de varias maneras, por ejemplo:

- Si los dos agentes que fueron al hotel siguen vivos, informan de los incidentes a través de la radio en su coche patrulla. Cuando no obtienen respuesta, sospechan que ha debido pasar algo y se van a toda velocidad, llamando probablemente la atención de los héroes.
- Si los héroes o el gerente del hotel tratan de llamar a la comisaría de policía, descubren que nadie les coge el teléfono. Queda claro que debe haber sucedido algo malo.

La comisaría de policía: El ataque de la secta

En el mismo momento en que los tres miembros de la secta entran en el Gran Hotel, otros actúan por toda la ciudad para secuestrar más víctimas sacrificiales. Whiting asume correctamente que la policía será consciente tarde o temprano de lo que ocurre y envía a un grupo de sectarios para que ataque la comisaría.

Fechas del Zodiaco

Si los héroes se hospedan en el Gran Hotel, sus fechas de nacimiento también estarán recogidas en el registro. Uno o más de ellos podrían, en teoría, ser objetivos válidos de los sectarios. Si quieres implicar a los personajes directamente en la acción al comienzo del escenario, al menos uno podría ser un objetivo de los sectarios.

Para determinar el signo de nacimiento de un héroe puedes preguntárselo al jugador o tirar 1D12:

1.	Acuario	del 21 de enero al 19 de febrero
2.	Piscis	del 20 de febrero al 20 de marzo
3.	Aries	del 21 de marzo al 20 de abril
4.	Tauro	del 21 de abril al 21 de mayo
5.	Géminis	22 de mayo a 21 de junio
6.	Cáncer	del 22 de junio al 22 de julio
7.	Leo	del 23 de julio al 22 de agosto
8.	Virgo	del 23 de agosto al 23 de septiembre
9.	Libra	del 24 de septiembre al 23 de octubre
10.	Escorpio	del 24 de octubre al 22 de noviembre
11.	Sagitario	del 23 de noviembre al 21 de diciembre
12.	Capricornio	del 22 de diciembre al 20 de enero

Aunque hay una base militar en Fort Zachary Taylor (en el extremo oeste de la isla), el ejército no se inmiscuye en cuestiones civiles, además de que la respuesta natural de la gente al buscar ayuda sería llamar a la policía y no a los militares. Por lo tanto, los militares quedan descartados en lo que se refiere al escenario.

La mayor parte de la fuerza policial se encuentra en la comisaría de policía cuando se produce el ataque y solo hay un puñado de agentes dispersos por la ciudad. La secta se aproxima al edifico por el frente y la parte de atrás, logrando acabar a tiros con veinte agentes antes de que estos tengan la oportunidad de defenderse. No todos mueren, pero muchos quedan gravemente heridos y se les da por muertos. El jefe de policía se encuentra entre las víctimas mortales.

Sin nadie que los detenga, los sectarios entran en la armería y cogen todo lo que necesitan. Luego van hasta las celdas en la parte trasera del edificio para buscar más víctimas potenciales. Allí encuentran a Joe Marshall (detenido por vagancia) y Dick Hodges (que ha dormido la borrachera). Al examinar la hoja de registro, los sectarios descubren que Hodges es un Escorpio y se lo llevan con ellos. Afortunadamente para Marshall, es Virgo (signo que está en la «lista de la compra» de otro grupo) y le dejan allí. Si los héroes lo encuentran, puede contarles lo que ha presenciado.

La llegada de los héroes

El medio más efectivo que tienen los héroes para llegar a la comisaría de policía es el automóvil. Aunque se encuentra a tan solo 1,5 km hacia el noroeste del Gran Hotel (en el lado norte de la isla), el mal tiempo hace desaconsejable desplazarse a pie. El Guardián debería enfatizar la severidad del clima. Los personajes son las únicas personas presentes en la calle. La lluvia cae prácticamente horizontal de un cielo gris oscuro. El viento aúlla y empuja a los viandantes; algunos pueden ser tirados al suelo (ver **Desplazarse en medio del huracán**). Las ventanas que no han sido aseguradas golpean frenéticamente contra sus marcos y la basura rueda por el aire como las plantas del desierto. Cayo Hueso parece talmente un pueblo fantasma.

Cuando los héroes llegan a la comisaría de policía, se encuentran un coche patrulla aparcado frente a la entrada principal. La puerta del conductor está abierta de par en par y la de la comisaría está entreabierta. En el interior, un agente atiende a los heridos. Como muchos necesitan tratamiento médico urgente, los que aún pueden ayudan a llevar a las personas en peor estado al hospital usando el furgón que queda, que está estacionado detrás de la comisaría.

La escena en el interior es una carnicería. Hay agentes con numerosas heridas de bala, algunas a bocajarro; la sangre salpica las paredes, mesas, etc. Cada poco suena un teléfono en algún que otro escritorio, pero nadie tiene tiempo para responder. Nadie impide entrar a los héroes. Si alguno de ellos contesta a un teléfono, consulta **Contestar a los teléfonos** a continuación.

Presenciar el horror que ha dejado el ataque de la secta implica una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1D4 puntos. Si los héroes ayudan atendiendo a los heridos y llevando personas al furgón, toma nota para devolverles 1D4 Puntos de Cordura al final del escenario.

En el interior, los héroes pueden encontrar a Joe Marshall en su celda. Está muerto de miedo y pide que lo liberen. Si los héroes prometen dejarlo salir de la celda, les describe lo que ha pasado con Hodges, así como a los hombres que dispararon a los policías. Si son tan despistados como para liberarlo antes de hacer preguntas, tratará sencillamente de huir.

Los agentes supervivientes están llamando a todos los coches patrulla dispersos, pero llevará tiempo reagruparlos. La comisaría de policía no había sufrido nunca un ataque de este tipo. De hecho, hasta ahora solo había muerto en la ciudad un agente de policía en el cumplimiento de su deber en 1904. La policía no está en condiciones de detener a la secta en un futuro inmediato.

Contestar a los teléfonos

Si los héroes responden a cualquiera de los teléfonos que suenan en la comisaría de policía, se encuentran hablando con personas de diversos hoteles y pensiones en toda la ciudad que han sido atacados por la secta. La historia es la misma en todos los casos: la secta entró buscando personas con fechas de nacimiento específicas y matando a cualquiera que se interpusiera en su camino. Sin embargo,

una de las llamadas es de Héctor Méndez. Después de descubrir que el puente se ha derrumbado, no se atreve a escapar por mar, temiendo que los profundos lo atrapen. Imagina que su única esperanza de supervivencia es luchar contra la secta y llama a la policía, esperando que le pueda ayudar.

Asumiendo que hable con uno de los héroes, Méndez les suplica su ayuda. De lo contrario, un agente de policía herido, luchando contra el dolor, le pide al héroe más cercano que responda a la llamada diciendo «este tipo dice que sabe lo que está sucediendo», antes de colapsar.

Méndez afirma saber qué está haciendo la secta y por qué, pero solo proporcionará la información a cambio de que le garanticen protección. Si se le ofrece protección, Méndez dice que se reunirá con ellos en quince minutos en el cementerio de Cayo Hueso, a unos 800 m al oeste de la comisaría. Indica la esquina de la Tercera avenida con la calle Violet, en el corazón del cementerio.

Rutas alternativas

Si los héroes no van a la comisaría de policía y por lo tanto no hablan con Méndez por teléfono, el Guardián debe llevarlos hasta el cementerio por otros medios. Estas son algunas opciones. La clave es asegurarse de que Méndez se cruza en el camino de los héroes con la idea de guiarlos hasta el cementerio y al encuentro de la persecución.

- Los héroes deciden salir a las calles en busca de los sectarios.
- Un agente de policía superviviente les pide que ayuden en las calles a garantizar que los ciudadanos permanezcan en sus casas, o sencillamente que regresen al hotel por su propia seguridad.
- Los héroes se ofrecen a llevar a los agentes de policía heridos al hospital.

Sea como sea, los héroes terminan en la calle y el automóvil de Méndez se encuentra con ellos en un cruce. Le persigue otro automóvil en el que varias figuras vestidas de negro se asoman por la ventanilla y disparan. Méndez se dirigía a la comisaría de policía para buscar ayuda hasta que fue descubierto por los miembros de la secta, que lo han perseguido hasta el cementerio. Al llegar allí, Méndez estrella su auto y continúa a pie con los sectarios pisándole los talones. La idea es que los héroes muerdan el anzuelo y lo sigan.

La persecución

El cementerio de Cayo Hueso se encuentra un poco al norte del centro de la zona vieja. Se empezó a utilizar en 1847, tras la devastación de otro huracán en 1846 que arrancó de cuajo el cementerio anterior. Se estima que hay más personas enterradas que la población actual de la ciudad (que era de aproximadamente 13.000 en 1935). El cementerio se caracteriza por tener lápidas de piedra blanca, mientras que algunas de las tumbas más nuevas están en criptas por encima del suelo (que recuerdan a las que se pueden encontrar en Nueva Orleans) debido a la falta de espacio disponible. Hay palmeras por todas partes. No hay muchas lápidas grandes, a excepción de un par de estatuas de ángeles y monolitos, lo que permite una buena línea de visión en todo punto.

En lo que sigue se asume que los héroes van al cementerio a reunirse con Méndez, pero si lo están persiguiendo al mismo tiempo que es perseguido por los sectarios, adapta los acontecimientos en consecuencia.

El recorrido está repleto de caminos que se entrecruzan. Aunque es fácil encontrar la esquina de la Tercera avenida con la calle Violet, los héroes tienen que lidiar con el mal tiempo. Necesitan hacer una tirada de **DES** mientras atraviesan el cementerio para eludir los escombros volantes (1D4 puntos de daño si fallan).

Al llegar al punto de encuentro, se escucha un disparo que proviene del extremo occidental de la Tercera avenida. Cuatro sectarios persiguen a Méndez, dos de ellos con escopetas y los otros dos con pistolas. Disparan como locos a Méndez y los disparos impactan en las lápidas, levantando fragmentos de piedra en el aullante viento. Méndez evita a los héroes mientras aún está lejos, puesto que desde esa distancia no puede discernir si son miembros de la secta. No va a correr ningún riesgo.

Comienza una persecución cuando los héroes persigan a Méndez y/o los sectarios. Méndez está una localización por delante de los sectarios (Movimiento 9, CON 70, DES 65) y los héroes están una localización por detrás de los sectarios (Movimiento 9, CON 50, DES 50). Es conveniente que el Guardián describa los lugares que se atraviesan en la persecución. No se proporciona un mapa, ya que el Guardián tiene plena libertad a la hora de construir el escenario de la persecución en base a las acciones de los héroes. Entre los

Desplazarse en medio del huracán

Los fuertes vientos pueden desplazar un coche normal por la carretera. Afortunadamente, los carriles se encuentran casi desiertos. Es necesario hacer una tirada de **Conducir automóvil** para llegar sin problemas al destino. Un fracaso significa que el conductor y los pasajeros son zarandeados violentamente y sufren 1 punto de daño; una pifia significa que el viento empuja el vehículo contra una farola, pared o alguna otra protuberancia que detiene el viaje, causando a sus ocupantes una pérdida de 1D4+1 Puntos de Vida por el daño.

Si los héroes deciden desplazarse a pie, cada uno debe superar una tirada de **DES**: el fracaso significa que son impactados por escombros volantes y sufren 1D3 de daño; una pifia puede indicar que el héroe no solo ha sido golpeado, sino que también ha sido derribado, sufriendo un daño adicional de 1D4 al ser arrojado violentamente contra el duro pavimento.

elementos del cementerio que se pueden utilizar como barreras y peligros, se encuentran: caminos abiertos por los que correr, filas de lápidas sobre las que saltar, grandes criptas que rodear, árboles, barandillas y (por supuesto) tumbas recién cavadas y medio llenas de agua de lluvia. Las reglas completas sobre persecuciones se encuentran en el **Capítulo Siete: Persecuciones** del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*.

Si los héroes alcanzan a los sectarios, dos de ellos se detienen a disparar o luchar, mientras que los otros dos continúan en persecución de Méndez. Los héroes que no se vean enzarzados en combate pueden seguir a los demás sectarios y continuar la persecución. Si los sectarios advierten que los héroes los están alcanzando, se turnarán para girarse y disparar (aplica al menos un dado de penalización por disparar de forma tan descuidada), reduciendo su velocidad aún más. Si alcanzan a Méndez, le atacan, pero solo llegarán a infligir un daño superficial. Cuando los héroes se enfrenten a los sectarios, estos dejarán a Méndez para volverse y luchar hasta que estén muertos o incapacitados.

Los perfiles de los sectarios y Méndez se encuentran en el **Apéndice A: Personajes**.

Interrogar a Méndez

Una vez que los sectarios han sido eliminados, Méndez puede explicar muchas cosas. Describirá el ritual de la secta, los extraños y horribles hombres pez que viven en el océano, y la pretensión que tiene la secta de matar a todo el mundo en la ciudad al atardecer de hoy como dedicación y sacrificio al «Gran Cthulhu». Explica que deben ir al templo de la secta en la isla Wisteria para detener el ritual; es la única oportunidad para evitar que la gran ola destruya Cayo Hueso. Por último, mencionará la tablilla de oro que robó, explicando que esperaba que el robo detuviera a Whiting, pero que al parecer este sigue adelante con el plan de todos modos. Cualquier héroe que supere una tirada de Mitos de Cthulhu puede verificar la autenticidad de las aparentes divagaciones de Méndez; de lo contrario, los héroes deben decidir si creen en lo que dice.

Méndez no sabe que el motivo de Whiting es alcanzar Rha'thylla. Reitera que solo esperaba ganar dinero mientras era miembro de la secta y cree que es la única persona cuya mente no ha sido destruida por el contacto con el «Durmiente». Se desgañita afirmando que no quiere tener la sangre de ningún inocente más en sus manos. Si le preguntan acerca de la tablilla, resulta que la ha escondido en su casa de la calle Whitehead (a menos de 1 km al oeste del cementerio) por temor a ser capturado. Si los héroes deciden ir a la casa, pasa a **La casa de Méndez** a continuación.

Una tirada de **Psicología** con éxito revela que Méndez está diciendo la verdad. Que le pesa en la conciencia. Se unió a la secta por avaricia, pero no tuvo las agallas para abandonarla cuando supo la verdad. Se siente obligado a atacar a la secta, ya que destruir a Whiting es la única forma que tiene de salvarse a sí mismo ahora que es imposible escapar de Cayo Hueso. ¿Se puede confiar en él? Eso tendrán que decidirlo los héroes.

Qué hacer con Méndez es decisión de los héroes. Él querrá quedarse con ellos para que le protejan y puede pilotar el bote hasta la isla Wisteria si los héroes carecen de la habilidad **Pilotar (Embarcación)**, un hecho que pondrá de relieve si cree que los héroes están a punto de dejarlo atrás.

La casa de Méndez

La casa de Méndez está en el extremo norte de la calle Whitehead, a pocos pasos del puerto. El viento hace estremecer y temblar los árboles junto a la carretera, mientras que el cielo oscurecido parece acercarse, creando una atmósfera espeluznante e inquietante. La puerta de entrada está abierta y golpea contra las jambas movida por el viento, igual que los batientes de varias ventanas.

El interior ha sido claramente saqueado. Hay señales de que alguien ha estado registrando la casa hace poco. Algunos muebles están rotos, el contenido de los cajones está tirado por el suelo y han vaciado los armarios. La trampilla de acceso al ático ha sido arrancada y se han hecho agujeros en algunas secciones de las paredes interiores para acceder a los conductos de ventilación.

Si Méndez está con los héroes, sube corriendo al dormitorio para descubrir que la tablilla dorada no está. Se ha volcado una cómoda para vaciarla y las tablas del piso han sido arrancadas justo debajo. En la pared se han tallado las palabras «MUERTE AL TRAIDOR». Ahora que la secta ha recuperado la tablilla, Méndez sabe que Whiting podrá llamar a los profundos y les dice a los héroes que ahora la resistencia en el templo será mayor.

La única opción posible es ir al templo e impedir que la secta ejecute el hechizo. Méndez supone que las personas secuestradas serán transportadas a la isla desde el puerto. Cuando se lo está explicando a los héroes, o estos lo deducen, se oye una explosión entre el aullido del viento en la dirección del puerto. La tarde se acerca a su fin.

Complicaciones

El escenario asume que Méndez es la persona que revela el plan de Whiting a los héroes, los dirige hacia el templo de la secta en la isla Wisteria y les explica que deben detener el ritual que convocará una gran ola para destruir Cayo Hueso. ¿Qué sucede si los héroes no llegan a encontrarse con él por alguna razón?

Es posible que debas echar mano de un personaje diferente para transmitir la información de la trama. Ten listo a otro sectario, quizás uno que capturen los héroes o uno que esté a punto de morir, para que les transmita la información necesaria. Algo así como: «¡Ja! Nunca nos detendréis. ¡Mis hermanos sacrificarán al atardecer a los que nos hemos llevado a la isla Wisteria para ofrecérselos al Gran Cthulhu! Nuestro señor enviará el océano para destruir Cayo Hueso», que ayude a los héroes a encarrilar la aventura.

Los héroes podrían encontrar a un sectario que haya atrapado a Méndez en el momento preciso en que vaya a matarlo. Si salvan a Méndez de esta manera, este verá a los héroes como sus salvadores y les explicará que necesita su ayuda para salvar Cayo Hueso.

Es importante que Méndez acompañe a los héroes si ninguno de ellos posee la habilidad Pilotar (Embarcación), ya que será necesario pilotar una embarcación para llegar a la isla Wisteria en un momento posterior del escenario. Prepara otro PNJ diferente con la habilidad Pilotar (Embarcación) que ayude a los héroes por si Méndez muriese antes de este punto.

El puerto

El puerto se encuentra en el extremo occidental de Cayo Hueso. Los únicos barcos que en principio podrían navegar durante el huracán están atracados aquí. Los sectarios se encuentran colocando explosivos en todas las embarcaciones; en su locura, temen que algunas personas intenten escapar de la inminente devastación. Con la policía neutralizada y todo el mundo encerrado en su casa, los sectarios creen que pueden tomarse su tiempo. Por lo tanto, cuando lleguen los héroes, estarán todavía poniendo cargas en los barcos.

En la entrada principal, junto a la oficina del capitán del puerto (que tiene la puerta abierta), hay cuatro camionetas vacías y abandonadas en medio de la carretera. Son las que ha utilizado la secta para transportar a sus víctimas sacrificiales. El capitán del puerto se encuentra en su oficina clavado en la pared con un arpón ballenero (tomado de una cercana vitrina rota). Después lo han destripado; la visión supone una tirada de **Cordura** con una pérdida de 0/1D3 puntos.

La oficina del capitán del puerto está decorada con abundante parafernalia marinera. Si alguien busca un arma, encuentra cuatro arpones (que se usan con la habilidad Lanzar, daño 1D10+BD) y dos pistolas de señales con seis disparos cada una (que se usan con la habilidad Armas de fuego, daño 1D10+1D3 por quemadura).

Cuando los héroes avanzan a lo largo de la línea de muelles, ven una columna de humo ondeando en el cielo cada vez más oscuro. El humo proviene de un yate grande en llamas que se hunde bajo las olas del puerto. Segundos después se escucha otra explosión. Se produce el destello del fuego más adelante y se eleva una columna de humo donde arde otro yate.

Desde el embarcadero se puede hacer una tirada de **Descubrir** para ver un barco de pesca que se dirige al océano; otra posibilidad es que lo indique Méndez (en realidad se trata de su barco de pesca). A bordo viajan las doce víctimas, atadas y drogadas, cada una marcada con un símbolo del zodiaco en su frente.

Todavía queda un puñado de barcos que pueden usar los héroes para llegar a la isla Wisteria. Uno o dos pueden ser incluso tan rápidos como para interceptar el barco de pesca que le han robado a Méndez antes de que llegue a la isla. En el puerto permanecen seis sectarios colocando explosivos para destruir los buques más grandes que quedan. Todos están armados con pistolas, aunque los dos sectarios que colocan la dinamita pueden arrojar cartuchos individuales a los héroes a discreción del Guardián; si fallan sus tiradas de Lanzar, la dinamita cae en las aguas del puerto y solo llega a duchar a los héroes con un repentino estallido de agua. Con una pifia la dinamita les explota en las manos, lo mismo que el resto de explosivos y el barco en el que se encuentren.

¡Dinamita!

Usa la habilidad Lanzar para arrojar cartuchos de dinamita a un adversario.

El alcance equivale a FUE dividido por 5 en metros.

Daño:

- Daño 3D10 si está a 3 m o menos
- Daño 2D10 si está entre 3 y 6 m
- Daño 1D10 si está entre 6 y 9 m

La habilidad Demolición se usa para trabajar con la dinamita, plantar cargas, etc. Si es necesario, una tirada Difícil de Conocimientos (EDU) puede sustituir la de Demolición.

Los héroes cautelosos pueden usar **Descubrir** y **Escuchar** para detectar y observar a los seis sectarios a tiempo de determinar un plan de acción, como usar **Sigilo** para pasar por delante de sus narices sin ser vistos y tomar un barco, o usar la fuerza para hacerse con uno antes de que vuelen todos por los aires.

Los héroes observadores pueden descubrir dos cajas de dinamita (con detonadores) en uno de los muelles, cerca de uno de los últimos yates que pueden atravesar el turbulento mar. Dos de los sectarios están vigilando las cajas mientras que los otros cuatro van y vienen para buscar cartuchos y detonadores que plantar en los restantes barcos. Los héroes podrían utilizar la dinamita en el templo de la isla Wisteria. Si usan Sigilo para subir a un barco, un Guardián benevolente puede dejar que hagan una tirada de **Descubrir** para encontrar las cajas de dinamita.

Los perfiles de los miembros de la secta se pueden encontrar en el **Apéndice A: Personajes**.

Subir a un barco

Una vez en la embarcación y lejos del puerto, los héroes pueden ver que el barco de pesca de Méndez se dirige hacia el norte, pasa por la isla Tank en dirección oeste y continúa hacia la isla Wisteria. Si los héroes no poseen la habilidad **Pilotar (Embarcación)**, Méndez (si está con ellos) puede pilotar la nave. La embarcación de los héroes tiene velocidad suficiente como para, en principio, alcanzar al barco pesquero.

A medida que las embarcaciones se acercan a la isla, una repentina ola de gran tamaño golpea el costado de ambos buques. Es la ola más grande que ha levantado la tormenta hasta el momento. Los dos barcos se inclinan precariamente en el agua antes de volver a enderezarse. Una tirada Difícil de **Descubrir** revela que la ola ha sido generada por algo enorme que ha pasado bajo el agua por el oeste de la isla Tank y en dirección norte, hacia la isla Wisteria; se trata de una semilla estelar de Cthulhu, en cuyo lomo cabalgan los

profundos de Rha'thylla que se dirigen al templo, donde se encontrarán con Whiting.

El Guardián puede tratar esta escena como una persecución de vehículos donde los héroes tienen la oportunidad de dispararle a Doyle, que pilota el barco pesquero desde una timonera elevada. Un segundo sectario que vigila a las víctimas sacrificiales también puede devolver los disparos.

Si Doyle ya fue despachado en el Gran Hotel, la nave está pilotada por un sectario cualquiera. Si el Guardián decide dirigir esta parte como una persecución, se recomienda que un jugador tire por Méndez (Pilotar (Embarcación) 80%), además de realizar las acciones de su héroe. De esta manera, el Guardián solo necesita preocuparse de hacer tiradas por Doyle (Pilotar (Embarcación) 60%). Los barcos de pesca tienen Movimiento 14 y Corpulencia 3, y comienzan la persecución a 2 localizaciones de distancia.

El Guardián puede optar por resolver la persecución con una única tirada enfrentada de Pilotar (Embarcación) entre los héroes y Doyle. Si Doyle gana, el barco de los sectarios llega a la isla antes de que lo alcancen. Si los personajes ganan, su barco se pone a la altura de la embarcación de los sectarios y pueden saltar a bordo para enfrentarse a Doyle y sus secuaces en combate cuerpo a cuerpo. Doyle se defenderá con un cuchillo, pero atacará a cualquiera que lo hiera con el hechizo Aliento de las profundidades y luego pasará al siguiente atacante. Tanto él como los otros dos sectarios lucharán hasta la muerte. Combatir a bordo del barco de pesca implica tener cuidado de no herir a las víctimas secuestradas y drogadas que se encuentran acostadas en la cubierta.

Si los héroes registran el barco de pesca, no encuentran ni rastro de la tablilla dorada, ya que ha sido trasladada a la isla tan pronto como fue encontrada. Whiting la ha utilizado para convocar a los profundos y está esperando su llegada inminente.

La isla Wisteria

La orilla sur de la isla Wisteria está a poco menos de 1 km al norte del puerto de Cayo Hueso. La isla fue creada alrededor del cambio de siglo cuando la Marina de los Estados Unidos dragó el puerto de Cayo Hueso y depositó grandes cantidades de sedimentos hacia el norte, creando la isla Tank. El dragado posterior creó la isla Wisteria, que toma el nombre de un barco de vapor que se hundió allí.

Joseph Reese, el segundo al mando de la Orden Esotérica de Dagón, era un promotor inmobiliario con una influencia considerable en Cayo Hueso. Le pagó una pequeña fortuna al condado de Monroe para comprar un terreno en la isla deshabitada donde poder construir un templo oculto de los ojos curiosos por los muchos pinos australianos que la cubren. Whiting ha residido en el templo durante el año pasado mientras su transformación en un profundo reducía su apariencia humana y su capacidad para participar en la sociedad.

Los héroes se acercan cuando el sol está casi en el horizonte. Una serie de yates se encuentran varados en la orilla. No hay señales de vida ni nadie que pueda presenciar la llegada de los personajes. Un sendero cercano atraviesa los árboles hasta un claro a aproximadamente 60 m. Méndez se ofrece a cuidar de las víctimas sacrificiales (suponiendo que fueran rescatadas) en el barco mientras los héroes se dirigen a la isla.

Desde el camino hacia el claro se puede ver la cúpula que cubre el templo hundido, que se eleva a poco más de 0,5 m del suelo. Cerca hay un túnel de entrada que desciende alrededor de la circunferencia del templo, adentrándose bajo tierra en el lado opuesto. Un único sectario, armado con una escopeta, hace guardia ocioso.

Los héroes pueden escuchar el terrible eco de los sectarios cantando debajo. Pueden ver fácilmente al guardia a través de los árboles antes de ser detectados. Es necesario hacer una tirada de **Sigilo** para llegar hasta el guardia sin ser visto ni disparado, lo que alertaría a los sectarios del interior. Incapacitarlo o matarlo rápidamente evita que haga sonar la alarma y advierta a los demás.

Si se da la alarma, dos profundos suben por el túnel, precedidos por sus gritos inhumanos. Al llegar arriba se enfrentan a los héroes en combate, armados con tridentes. Si los personajes logran vencer silenciosamente al guardia y evitar que dé la alarma, encuentran a los dos profundos en la parte inferior de la rampa al entrar en la cámara principal del templo.

El interior del templo se compone de una cámara circular iluminada por antorchas y braseros. Desde la cámara principal se accede a otras seis habitaciones más pequeñas utilizadas como vestuarios, almacenes y estancias que sirven como vivienda a Whiting. La cámara principal es una especie de anfiteatro con grandes escalones que descienden en todas direcciones hacia el área central, donde hay dos grandes altares. En cada uno de ellos se encuentran seis víctimas sacrificiales, a menos que hayan sido rescatadas antes. Entre los altares hay una estatua de Cthulhu a tamaño humano hecha de una piedra verde oscura de origen indeterminado. Frente a la estatua se abre un agujero lleno de agua que conduce por un túnel al océano. Los profundos ascienden por él cuando se les llama.

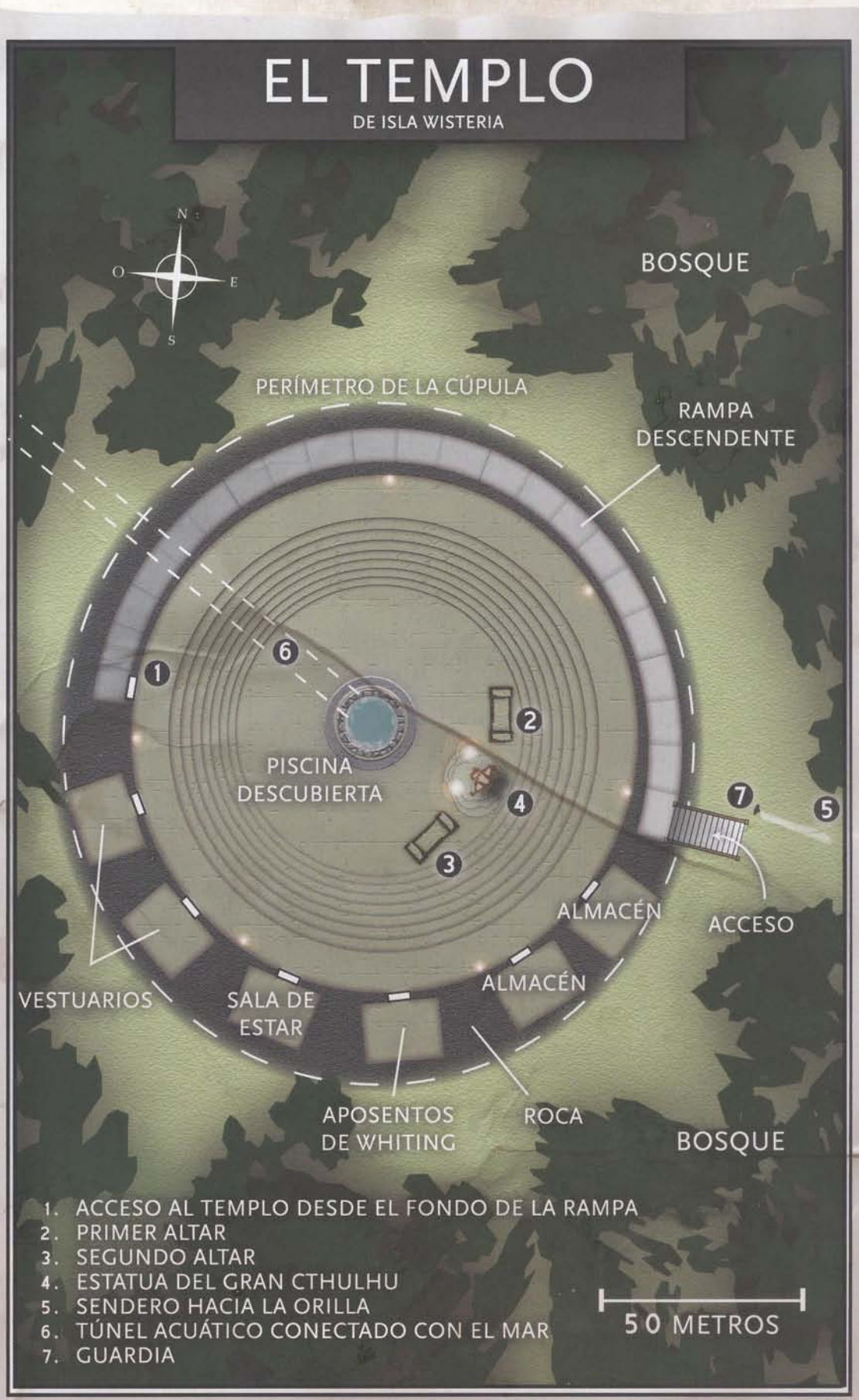
El ritual

En el interior del templo, Whiting dirige a la secta en los cánticos para ejecutar el hechizo Ola de olvido. Un anciano profundo de Rha'thylla con una recargada corona de oro observa el ritual flanqueado por dos guardias profundos armados con tridentes.

Hay veinte sectarios humanos presentes, todos recitando. Solo la mitad de ellos dejará de hacerlo en un momento dado para combatir contra cualquier héroe que intente interrumpir la ceremonia. Los demás forman un anillo alrededor del nivel más bajo del anfiteatro mirando hacia los altares, formando así una barrera física para las doce víctimas sacrificiales del interior.

Joseph Reese, el lugarteniente de Whiting, ayuda en el ritual sacrificando a las víctimas que yacen en los dos altares. Están colocadas juntas para poder cortar de pasada, con un solo movimiento, todas las gargantas de las víctimas de uno de los altares en un solo asalto.


LA ISLA WISTERIA
DONDE SE REALIZAN LOS RITOS OSCUROS
N
O
E
S
BOSQUE
CÚPULA DEL TEMPLO
SENDERO ENTRE LOS ÁRBOLES
YATE VARADO
BOSQUE
100 METROS
ISLA TANK
(CAYO SUNSET)
CAYO HUESO


EL TEMPLO
DE ISLA WISTERIA
N
O
E
S
BOSQUE
PERÍMETRO DE LA CÚPULA
RAMPA DESCENDENTE
1
2
3
4
5
6
7
PISCINA DESCUBIERTA
ALMACÉN
ACCESO
VESTUARIOS
SALA DE ESTAR
ALMACÉN
APOSENTOS DE WHITING
ROCA
BOSQUE
1. ACCESO AL TEMPLO DESDE EL FONDO DE LA RAMPA
2. PRIMER ALTAR
3. SEGUNDO ALTAR
4. ESTATUA DEL GRAN CTHULHU
5. SENDERO HACIA LA ORILLA
6. TÚNEL ACUÁTICO CONECTADO CON EL MAR
7. GUARDIA
50 METROS

Por lo tanto, todas las víctimas habrán muerto dos asaltos después de que se dé la alarma a menos que se detenga a Reese. Si las víctimas fueron rescatadas previamente, doce miembros de la secta (cada uno nacido bajo un signo zodiacal diferente) ocupan su lugar para proporcionar a Whiting el poder necesario para crear la Ola de olvido, reduciendo en consecuencia la oposición que encontrarán los héroes en el templo.

La estatua drena y amplifica el sacrificio para canalizar el poder en el hechizo Ola de olvido. Por lo tanto, los doce sacrificios más la aportación de los sectarios y profundos presentes genera más de 12.000 Puntos de Magia que contribuirán, a través de la magia arcana, a los efectos devastadores del hechizo.

Una vez consumados los sacrificios, Whiting necesita otro asalto para que la estatua amplifique la energía recolectada. Con esto se completan los cánticos de los sectarios y el hechizo está listo para ser ejecutado. Whiting debe tener el objetivo a la vista (Cayo Hueso) mientras se encuentra en el océano para completar el hechizo. Se zambulle en la piscina que hay en el centro del templo, seguido por el anciano profundo y sus guardias. El grupo se adentra en las aguas para encontrarse con la semilla estelar de Cthulhu, que les está esperando para emerger del océano frente a Cayo Hueso, llevando consigo a Whiting y los profundos.

El ritual asalto por asalto

Asalto	Resultado
Asalto 0	Se da la alarma, los sectarios se colocan en posición.
Asalto 1	Reese sacrifica a todas las víctimas del primer altar.
Asalto 2	Reese sacrifica a todas las víctimas del segundo altar.
Asalto 3	La estatua de Cthulhu amplifica la energía recolectada.
Asalto 4	Whiting y los profundos se zambullen en la piscina que conduce al túnel submarino.
Asalto 8	Whiting y los profundos llegan a mar abierto y suben encima de la semilla estelar.
Asalto 10	Cayo Hueso está a la vista y se ejecuta la Ola de olvido.

Detener a la secta

La dinamita del puerto puede resultar muy útil a la hora de enfrentarse a lo que puede ser un número potencialmente grande de sectarios. Si se lanza con éxito contra un grupo de sectarios, 1D6 son afectados por la explosión y mueren, lo que debería reducir su número rápidamente. De lo contrario, acabar con los sectarios de uno en uno puede ser un proceso largo, dificultando que los héroes puedan alcanzar el altar antes de que se lleven a cabo todos los sacrificios.

Hay algunas formas de detener el ritual:

- **Destruir la estatua:** Es necesario infligirle 20 puntos de daño. Cualquier persona que toque físicamente la estatua o la destruya con su ataque, debe hacer una tirada Extrema de **POD**. Si fracasa, su mente toca la del Gran Cthulhu y tiene visiones del Primigenio y de R'lyeh que le obligan a tirar **Cordura** con una pérdida de 1D10/1D100 puntos.
- **Matar a Whiting:** Los héroes pueden lograrlo con más facilidad antes de que se zambulla en el túnel con los profundos. Una vez dentro, colapsar el túnel con dinamita es una opción. Los héroes más aventureros pueden sumergirse en el agua y seguirle, pero se arriesgan a ahogarse en un combate submarino con los profundos. Más tarde pueden interceptar a Whiting cuando salga a la superficie y monte sobre la semilla estelar; ver una semilla estelar supone una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1D6/1D20 puntos.
- **Atacar al anciano profundo:** En tal caso, el anciano intenta escapar, protegido por sus dos guardias, de vuelta al océano. Los guardias solo atacan a aquellos que amenacen al anciano, mientras que este no ataca a nadie si no es en defensa propia. Su repentina marcha provoca el pánico de Whiting, hasta el punto de que pierde la concentración en el ritual. Además, su falta de concentración tiene como resultado que la energía que fluye hacia la estatua se pierda.
- **Salvar a las víctimas sacrificiales:** Para rescatar a las víctimas sacrificiales es necesario detener a Reese. El Guardián debe tener en cuenta que Reese tiene 80 puntos de Suerte disponibles para usar (ya que es un villano principal), convirtiendo este encuentro en muy peligroso. Si Reese muere, Whiting (70 puntos de Suerte) intentará continuar el sacrificio, cortando gargantas con sus garras. Se recomienda que ambos PNJ utilicen su Suerte para modificar sus tiradas de defensa y/o adquirir ataques adicionales contra los héroes.

Nota: *Whiting continuará intentando ejecutar el hechizo Ola de olvido aunque no tenga suficiente poder (es decir, si algunas de las víctimas sacrificiales se han salvado). El resultado puede ser que Cayo Hueso sufra daños en menor grado si la ola tiene un tamaño considerable.*

- **Volarlo todo por los aires:** Los héroes, sospechando que no hay víctimas inocentes en el interior, ya que han salvado a todas las víctimas sacrificiales en el barco, pueden colocar dinamita alrededor del techo abovedado del templo sin tener que aventurarse dentro. Con una tirada de **Demolición** o una tirada Difícil de **Conocimientos**,

la explosión hace ceder el techo, que cae sobre todos los que estén debajo. Todos los miembros de la secta mueren al instante, pero Whiting y Reese podrían usar, en teoría, la Suerte que les quede para evitar la muerte (si el Guardián quiere que vuelvan a aparecer en un escenario futuro). Una tirada conjunta de Suerte determina si el anciano profundo se sumerge en el túnel submarino a tiempo y escapa a la muerte.

Nota: *Si los héroes atacan al anciano profundo en el templo (o vuelan el techo), este trata de vengarse de inmediato ordenando a la semilla estelar que emerja del agua y los ataque. Si los personajes están dentro, el monstruo atraviesa el techo del templo en el momento adecuado. Los héroes deben ponerse a cubierto de los escombros que caen, lo que requiere una tirada Difícil de* **Esquivar** *para no sufrir 6D6 puntos de daño. Si están fuera, deben enfrentarse directamente a los ataques de la bestia. Ver la silueta de la figura titánica recortada contra la luz del sol poniente supone una tirada de* **Cordura** *con una pérdida de 1D6/1D20 puntos. La semilla estelar redoblará sus ataques hasta que crea que ha acabado con todos los pequeños humanos. Los héroes más astutos encontrarán la manera de escabullirse, o de lo contrario, tendrán que vencer a la semilla estelar. Infligir un daño significativo a la semilla estelar con dinamita, éxitos Extremos en combate* o ataques mágicos provoca que el monstruo se sumerja bajo el mar y se deslice de vuelta allá de donde vino. Premia el esfuerzo heroico según corresponda.*

** Se recomienda utilizar puntos de Suerte para lograr éxitos Extremos.*

Desenlace

Si los héroes no logran detener la Ola de olvido, las cosas se complicarán enormemente. Whiting recibe la bendición de Cthulhu y completa su transformación en profundo. Debido a la intervención de los héroes, los profundos no tienen la intención de invertir el tiempo necesario para ejecutar los ritos que permitirían a los sectarios humanos sobrevivir al viaje a Rha'thylla. Los profundos parten con Whiting a lomos de la semilla estelar, mientras que los sectarios humanos huyen despavoridos cuando la poderosa ola comienza a crecer.

Si los héroes permanecen en el templo, la estructura los protege del impacto de la ola, aunque pueden ser necesarias tiradas de **Nadar** cuando el agua entre a presión por la rampa abierta. Al emerger descubren que Cayo Hueso ha sido destruida y se han perdido miles de vidas. Con suerte encuentran algunos restos flotando en el océano en los que puedan esperar a ser rescatados. Cuando los equipos de rescate llegan a la ciudad, se culpa de todo al huracán, que también ha segado cientos de vidas en el interior. Pasarán años antes de que la urbe sea reconstruida.

Si los héroes logran detener el ritual, la ciudad sobrevive al huracán, pero no todo el mundo es tan afortunado más allá en los Cayos, donde se ha sentido toda la fuerza de la tormenta. El huracán del Día del Trabajo de 1935 pasará a la historia como el más intenso que jamás tocó tierra en los Estados Unidos.

Si Méndez está vivo, lleva a los héroes hasta Cayo Hueso e intenta desaparecer para comenzar una nueva vida en otro lugar, si los héroes se lo permiten.

Cualquier investigación posterior del templo revela el diario que llevaba Whiting, en el que documenta su trasfondo y motivación para ejecutar la Ola de olvido. Leer el diario otorga 3 puntos de Mitos de Cthulhu y supone la pérdida de 1D6 Puntos de Cordura.

Conclusión

Las pérdidas y ganancias de Cordura por la conclusión de *Esperando el huracán* son las siguientes:

- Salvar la vida de las víctimas sacrificiales: +1 Punto de Cordura por superviviente (máximo de 6 puntos).
- Asesinar sectarios de la Orden Esotérica de Dagón: +1 Punto de Cordura por sectario (máximo de 6 puntos).
- Evitar que se realice el ritual para ejecutar la Ola de olvido: +1D8 Puntos de Cordura.
- Destruir el Templo de la Orden Esotérica de Dagón: +1D4 Puntos de Cordura.
- Destruir la estatua del Gran Cthulhu: +1D4 Puntos de Cordura.
- Derrotar a la semilla estelar de Cthulhu: +1D20 Puntos de Cordura.
- Ser testigo de la muerte de una víctima sacrificial: –1 Punto de Cordura por víctima (máximo de –6 puntos).
- No detener la Ola del Olvido ni la destrucción de Cayo Hueso: –1D20 Puntos de Cordura.

Apéndice A: Personajes

Solo se presentan los perfiles relevantes y necesarios. El Guardián es libre de modificarlos o expandirlos a su antojo.

Douglas Whiting,

42 años, híbrido de profundo

Whiting no ha completado aún su transformación en profundo. Puede respirar sin ayuda bajo el agua, pero solo por períodos cortos, ya que sus branquias aún no se han formado del todo. Esconde su inquietante rostro bajo las túnicas ceremoniales mientras se prepara para llamar a sus hermanos de Rha'thylla.

Descripción: A cierta distancia su figura parece la de un hombre grande y encorvado. Solo cuando los héroes se acerquen podrán ver el horror que acecha bajo la capucha de la túnica.

FUE 65	**CON** 60	**TAM** 70	**DES** 65	**INT** 60
APA 20	**POD** 70	**EDU** 50	**COR** 00	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** 70

Combate

Ataques por asalto: 1 (garra)

Combatir 55% (27/11), daño 1D6+BD

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: 1 punto por la piel y las escamas.

Hechizos: Aliento de las profundidades (ver recuadro), Contactar con Cthulhu, Convocar profundos*, Ola de olvido (ver recuadro).

Pérdida de Cordura: Ver a Whiting produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

** No incluye el hechizo de atar y requiere la tablilla dorada para ejecutar el hechizo.*

Habilidades

Descubrir 60%, Escuchar 50%.

Joseph Reese,

39 años, lugarteniente

Un hombre de negocios consumado, impulsado por la riqueza y la codicia, que fue cegado por el atractivo del oro. Ahora se ha vuelto loco por culpa de los sueños del Gran Cthulhu. Cree que vivirá para siempre como un profundo en Rha'thylla, rodeado de más oro del que jamás soñó que pudiera existir. No permitirá que nadie se interponga en su camino.

Descripción: Apariencia inmaculada. Traje de negocios de rayas muy caro, ojos azules penetrantes, sonrisa malévola y con el pelo negro azabache peinado hacia atrás.

FUE 40	**CON** 70	**TAM** 55	**DES** 65	**INT** 90
APA 60	**POD** 80	**EDU** 90	**COR** 00	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 16	**Suerte:** 80

Combate

Combatir 35% (17/7), daño 1D3+BD

Pistola automática .38 50% (25/10), daño 1D10

Esquivar 35% (17/7)

Hechizos: Aliento de las profundidades (ver recuadro), Contactar con Cthulhu.

Habilidades

Crédito 80%, Descubrir 65%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 20%.

Leon Doyle,

31 años, el asesino de la secta

Un hombre contratado por los ricos y poderosos para hacerles el trabajo sucio; un criminal de carrera sin esperanza de redención. Fue introducido en la secta por Reese para eliminar a cualquiera que se opusiese a la voluntad del Gran Cthulhu. Los sueños del Durmiente lo volvieron loco. Se deleita con la idea de convertirse en un profundo. La humanidad no es más que un recuerdo lejano para él, aunque todavía no se haya convertido.

Descripción: Ojos fríos y grises, cabello salvaje marrón oscuro, de buena planta y musculado. Viste rigurosamente de negro, con ropa práctica para desenvolverse al aire libre.

FUE 65	**CON** 80	**TAM** 60	**DES** 75	**INT** 70
APA 40	**POD** 50	**EDU** 75	**COR** 00	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 9	**PM:** 10	**Suerte:** 50

Combate

Combatir 70% (35/14), daño 1D3+1D4 o según el arma (cuchillo, 1D4+2+1D4)

Pistola automática .38 60% (30/12), daño 1D10

Escopeta calibre 12 70% (35/14), daño 4D6/2D6/1D6

Esquivar 65% (32/13)

Hechizos: Aliento de las profundidades (ver recuadro).

Habilidades

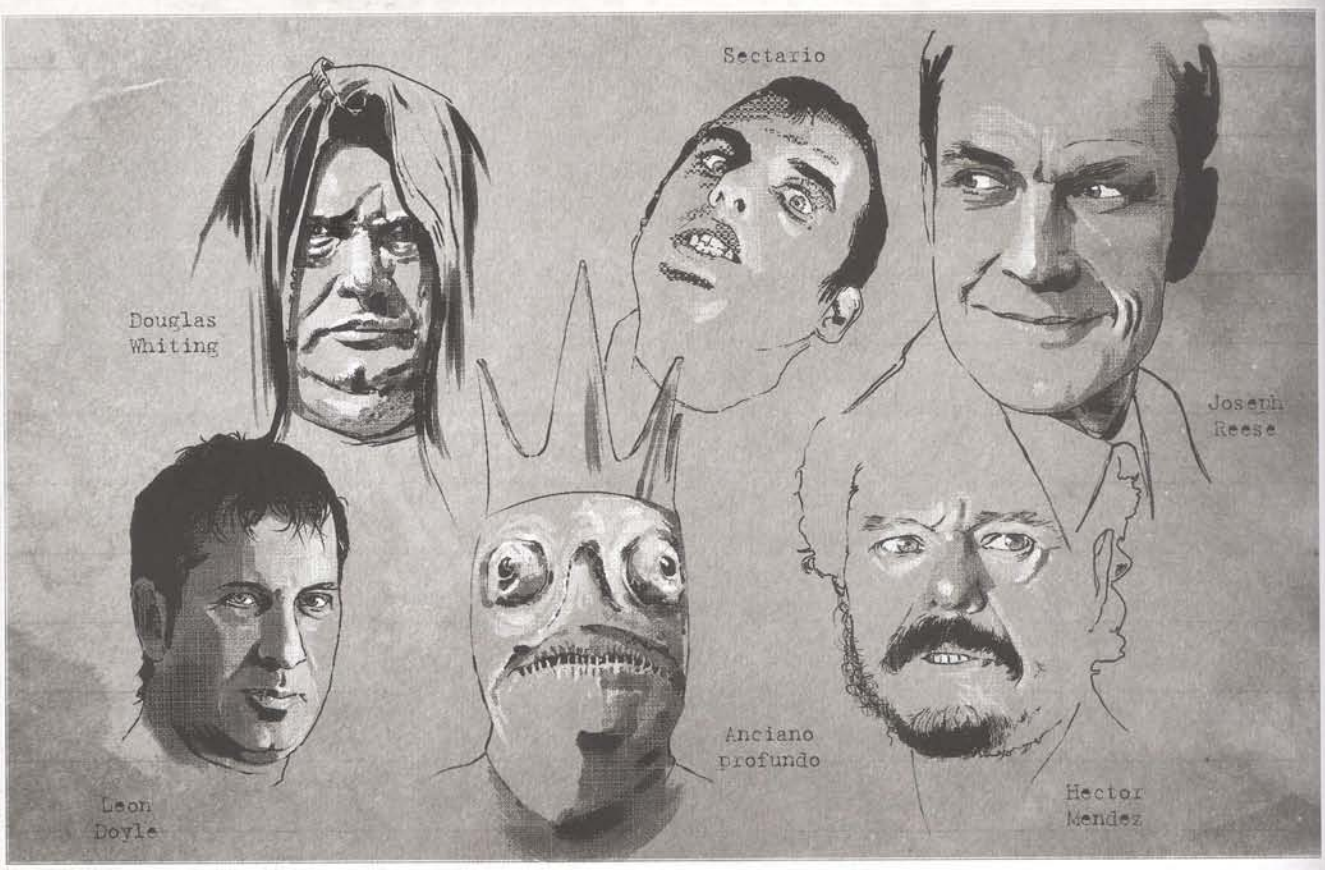
Descubrir 70%, Escuchar 65%, Pilotar (Embarcación) 60%, Saltar 40%, Sigilo 60%, Trepar 40%.

Hechizo: Aliento de las profundidades

Coste: 8 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Los pulmones del objetivo se llenan de agua de mar, lo que puede causarle una muerte desagradable por ahogamiento. El lanzador necesita ver al objetivo. Tras entonar mentalmente el hechizo durante un asalto, el hechicero debe ganar una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si el lanzador gana, la víctima comienza a ahogarse, cae al suelo asfixiándose con agua de mar y sufre 1D8 puntos de daño cada asalto. El objetivo debe hacer una tirada Extrema de CON después de sufrir daño en un asalto; si tiene éxito, el agua es expulsada y cesan los efectos del hechizo.



Héctor Méndez,

33 años, traidor a la secta

Méndez se unió a la secta para hacerse rico, pero estaba demasiado asustado para abandonarla cuando descubrió la verdad. Ahora que conoce el plan de la secta, le ha pesado más la conciencia y no quiere ser cómplice de un asesinato en masa. Pero si va a escapar, puede intentar hacerse rico en el proceso. Siempre está buscando ser el número uno; un cobarde que acabará mal por culpa de su propia avaricia.

Descripción: Un nativo de Cuba que habla un inglés casi perfecto. Cabello castaño corto y rizado, rostro agreste, ojos pequeños, vestido con ropa práctica para la mar.

FUE 60	**CON** 70	**TAM** 55	**DES** 65	**INT** 55
APA 45	**POD** 80	**EDU** 70	**COR** 00	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 16	**Suerte:** —

Combate

Combatir 55% (27/11), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Descubrir 60%, Escuchar 50%, Pilotar (Embarcación) 80%, Saltar 45%, Sigilo 50%, Trepar 50%.

Idiomas: inglés 70%.

Sectarios de la Orden Esotérica de Dagón,

servidores mortales del Durmiente

Perfil para todos los demás sectarios

Descripción: Visten con ropa negra y práctica. Algunos llevan armas en bolsas deportivas, otros empuñan abiertamente escopetas o cuchillos. Todos miran con ojos desorbitados y responderán a cualquier amenaza con violencia.

FUE 60	**CON** 70	**TAM** 50	**DES** 60	**INT** 70
APA 55	**POD** 50	**EDU** 75	**COR** 00	**PV** 12
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Combatir 50% (25/10), daño 1D3 o según el arma (por ejemplo, cuchillo, 1D4+2)

Pistola automática .38 40% (20/8), daño 1D10

Escopeta calibre 12 50% (25/10), daño 4D6/2D6/1D6

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Descubrir 40%, Escuchar 40%, Lanzar 30%.

Anciano profundo,

sacerdote del Gran Cthulhu

FUE 85	**CON** 75	**TAM** 85	**DES** 70	**INT** 80
APA —	**POD** 80	**EDU** —	**COR** —	**PV** 16
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 8	**PM:** 16	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 1

Combatir 65% (32/13), daño 1D6+1D6, o según el arma (por ejemplo, lanza, 1D8+1D6)

Esquivar 50% (25/10)

Armadura: 1 punto de piel y escamas.

Hechizos: Aliento de las profundidades (ver recuadro), Contactar con Cthulhu, Invocar/Atar a una semilla estelar de Cthulhu, Ola de olvido (ver recuadro).

Pérdida de Cordura: Ver a un profundo produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Capacidades especiales

Respirar bajo el agua: No necesita ayuda externa para respirar bajo el agua y también es capaz de respirar en la superficie.

Profundos,

monstruosos sirvientes del Gran Cthulhu

FUE 70	**CON** 50	**TAM** 80	**DES** 55	**INT** 65
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 1

Combatir 60% (30/12), daño 1D6+1D4, o según el arma (por ejemplo, lanza, 1D8+1D4)

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: 1 punto de piel y escamas.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un profundo produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Capacidades especiales

Respirar bajo el agua: No necesita ayuda externa para respirar bajo el agua y también es capaz de respirar en la superficie.

Semilla estelar de Cthulhu,

vástago del Durmiente

FUE 350	**CON** 265	**TAM** 525	**DES** 50	**INT** 105
APA —	**POD** 105	**EDU** —	**COR** —	**PV** 79
BD: +10D6	**Corp.:** 11	**Mov:** 15	**PM:** 21	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 4 (puede atacar con tentáculos o garras para causar daño o apresar personas).

Combatir 80% (40/16), daño 10D6

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: 10 puntos de piel y grasa; regenera 3 Puntos de Vida por asalto.

Hechizos: 3D6 hechizos a discreción del Guardián.

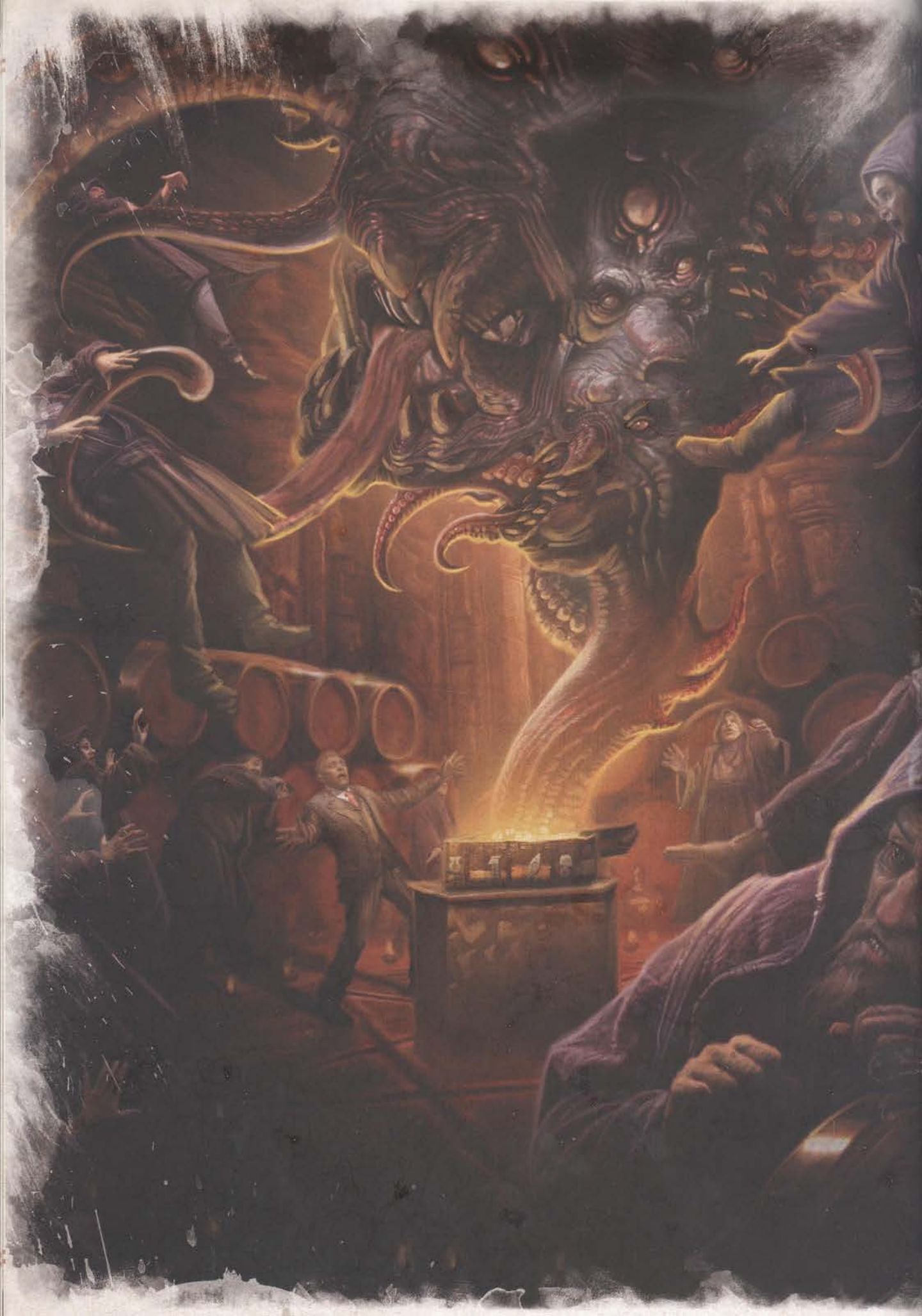
Pérdida de Cordura: Ver a una semilla estelar produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura.

Hechizo: Ola de olvido

Coste: 30 Puntos de Magia, 1D8 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Causa una poderosa ola oceánica que arrasa con todo en la dirección que desea el hechicero. Este necesita ver el objetivo deseado y debe haber presente una cantidad adecuada de agua salada como para crear la ola. El volumen de la ola es de 85 m^3, lo suficiente como para anegar o hacer zozobrar un velero pequeño. Por descontado, cualquier persona engullida por la ola desaparece para siempre bajo la superficie. Otros pueden ayudar con sus Puntos de Magia al hechizo para crear olas gigantescas. Con un mínimo de 30 Puntos de Magia, la ola tiene 3 m de largo, 3 de ancho y 9 de alto. Cada Punto de Magia adicional incrementa la longitud y el ancho de la ola en 30 cm, y cada tres Puntos de Magia, 1 m.



CAPÍTULO 12

LA CAJA DE PANDORA

Un artefacto legendario aparece en un club nocturno de la gran ciudad. Al principio parece una especie de truco publicitario, pero la mala suerte persigue al dispositivo y a todo el que se hace con él. Los héroes conocerán a un grupo interesado tras otro, no todos igual de indeseables, en su búsqueda de un hombre desaparecido que ha sido alcanzado por su pasado.

Sinopsis

Este escenario es muy flexible en términos de lugar y fecha, o del número y tipo de héroes. Puede situarse en cualquier momento en la década de 1930, aunque lo más apropiado sería entre 1933 y 1934 en cualquier ciudad importante de los Estados Unidos que sea lo suficientemente grande como para tener clubes nocturnos a gran escala. Nueva York y Chicago son las principales candidatas, pero San Francisco, Boston, Miami, Los Ángeles, Filadelfia, Kansas City, Detroit o incluso Atlantic City son posibles alternativas. Es muy importante para el escenario que tenga lugar en una ciudad que los héroes conozcan bien.

El escenario está diseñado en un formato abierto que presenta a los personajes, ubicaciones y motivaciones clave, junto a una serie de tres escenas de crímenes.

La premisa es que un artefacto, conocido como la Caja de Pandora, se ha convertido en la principal atracción en un club nocturno, y como es poco probable que los héroes quieran implicarse solo con eso, una desaparición misteriosa y repentina, y los sucesos posteriores, deberían lograrlo. La premisa es *pulp*, pero el nivel de *pulp* es ajustable: las posibilidades del artefacto se pueden adaptar a la escala de las capacidades, experiencia y estilo de juego de tu grupo, pasando de un solo monstruo a una multiplicidad y, finalmente, a un desastre apocalíptico.

Esquema del escenario

La reliquia conocida como la Caja de Pandora es un antiguo artefacto hiperbóreo que llegó a los Estados Unidos hace unos años en las confiadas manos de un inglés llamado John Drummond, que conocía lo justo de la horrible historia de la caja como para referirse a ella como «Caja de Pandora». Drummond no es consciente del papel que ha jugado la caja en la muerte de su amada esposa, pero bebe con mucha frecuencia para olvidar. Un encuentro casual con la anfitriona del club nocturno, Pandora Moulin, ha sido el desencadenante de toda esta publicidad y la creencia de que puede tratarse de la verdadera Caja de Pandora del mito. Drummond ha accedido a los deseos de Moulin para que la caja sea la pieza central de su modernizado club nocturno, el Palacio de Pandora. Drummond espera que la publicidad facilite la venta de la caja en una subasta cuando finalice su exhibición en el club. Sus planes sufren un revés cuando, el día después del relanzamiento del club, el antiguo gánster y promotor, Vern Bailey, desaparece junto con la caja. ¿Se trata de uno de esos casos en los que una mala persona no ha podido resistir la tentación, o de otro incidente en la larga serie de turbios hechos en la historia de este artefacto?

Los héroes pueden ser atraídos por su interés en lo misterioso y lo oculto, ya sean reporteros errantes, desenmascaradores, parapsicólogos de mente abierta o anticuarios escépticos. Otra posibilidad es que tanto Drummond como el club quieran exprimir la publicidad al máximo y hayan dispuesto que la autenticidad del artefacto sea certificada por académicos acreditados, lo que permite la implicación de profesores universitarios y sus ayudantes (estudiantes graduados, etc.) de todo tipo de disciplinas asociadas. Los personajes académicos deberían sentirse inclinados a buscar y recuperar la reliquia perdida para evitar que sus nombres, y por asociación su facultad y universidad, se vean envueltos en un escándalo. Solucionar el problema debería ser primordial si también quieren evitar que la academia frunza el ceño ante su asociación con el mundo del espectáculo y los clubes nocturnos cutres.

John Drummond, Pandora Moulin o Connie Bailey pueden ponerse en contacto con héroes de alquiler para averiguar qué le ha sucedido al artefacto y/o a Vern Bailey. A tal fin, los potenciales clientes pueden confiar en que alguien de fuera de la ciudad sepa ocuparse de los problemas locales.

Lo que ha sucedido en realidad

Las conexiones criminales de Vern Bailey (en el pasado y el presente) eran una fuente considerable de estrés y amenazas, pero la causa de su desaparición ha sido la tóxica combinación de la Caja de Pandora y un conocido suyo. El primer día de exhibición de la caja, Bailey se encontró al salir del club con un viejo socio criminal, Leo Carpozi, que había salido hacía poco de la cárcel y no se encontraba en su mejor momento. Bailey le dio unos pocos dólares a cambio de que le dejara en paz, pero cuando más tarde vio a Carpozi en el interior del club con un esmoquin alquilado supuso (con razón) que estaba estudiando a los clientes con el objetivo de robarles e hizo que lo echaran.

Carpozi, que nunca deja pasar una ofensa, decidió vengarse de Bailey robando la Caja de Pandora esa misma noche. Logró colarse por la parte de atrás y abrir la caja fuerte. Bailey lo descubrió justo cuando estaba abriendo la Caja de Pandora. Cuando Carpozi fue a coger su arma, apareció de repente un monstruo (un vagabundo dimensional) y cogió a Bailey. Un instante después, tanto el monstruo como Bailey se habían desvanecido en la nada. Carpozi racionalizó el suceso pensando que «el destino le había sido propicio», cerró la caja y salió del edificio con ella metida en un maletín.

Lo que sucederá después

Los acontecimientos del escenario están dirigidos por los intentos de Leo Carpozi de obtener beneficios con el artefacto que ha robado. Los hechos pueden ocurrir tan rápido como el Guardián crea posible y justo para que los héroes tengan la oportunidad de investigar.

Mientras los héroes intentan solucionar el problema de Bailey y la historia de la caja, Carpozi se pone en contacto con un perista local, Lester Conklin, para ver lo que puede sacar por el artefacto. Conklin retiene a Carpozi en su casa de empeños mientras contacta con los miembros de la principal organización criminal de la ciudad, conocida como el Sindicato, para informarles sobre lo que Carpozi tiene a la venta, a sabiendas de que estarán interesados en el artículo. Al darse cuenta de que le han tendido una trampa, Carpozi abre la caja, causando la espantosa muerte de Conklin, y escapa en el momento en que llega la mafia. Ver **La segunda escena del crimen** para más información (página 197).

Con el Sindicato buscándole, Carpozi se da cuenta de que necesita encontrar compradores diferentes. Se acuerda de Himes, un detective privado para quien había trabajado antes de su última estancia en prisión. Himes le contrató para robar un libro de una casa de campo al norte de la ciudad; Carpozi lo sustrajo del espeluznante lugar y recibió una suculenta recompensa. Carpozi piensa que quien contrató a Himes para obtener aquel libro podría pagar bien por la caja. Pronto descubre que Himes ha muerto, pero encuentra en su oficina una dirección de reenvío a nombre de Elliott Gaskell (el comprador del libro). Gaskell, un desenmascarador de falsos espiritualistas, y su mayordomo, Richards, no tardarán en ser las siguientes víctimas. Carpozi buscará dinero en efectivo en la caja fuerte de Gaskell, mientras este y su sirviente son asesinados por los monstruos convocados; ver **La tercera escena del crimen** para más información (página 198).

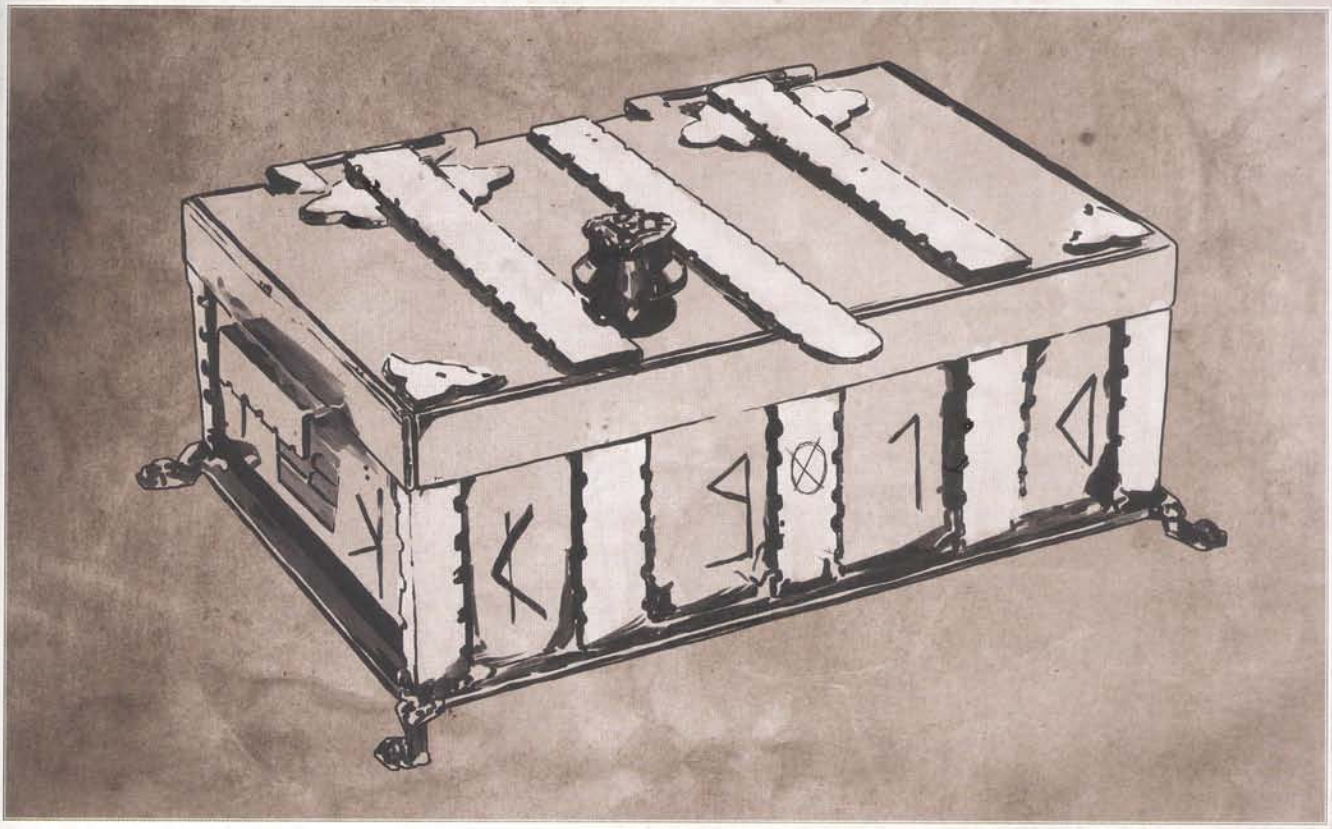
Justo antes de salir pitando de la ciudad, a Carpozi se le ocurre que la casa que robó para Himes, en representación de Gaskell, estará llena de personas que pagarían por la caja. De hecho, tiene razón. Los Buscadores de la Sabiduría Eterna que operan en esa casa son exactamente el tipo de personas que estarían interesadas. Ese será, no obstante, el último intento de venta. El líder del grupo, Klaus Sauerfeld, no se lo puede creer después de haber estado buscando información sobre la caja por medio de sus secuaces desde que oyó que había llegado a su ciudad. Sauerfeld hipnotiza a Carpozi, capturándolo junto a la caja. Antes de que Carpozi sepa lo que está pasando, Sauerfeld le ha reservado el papel principal en un experimento para descubrir qué sucede exactamente si se abre la caja. El resultado, si los héroes no interfieren, es que Sauerfeld y su aquelarre estarán en posesión de un poderoso artefacto mágico y, a través de su alocado experimento, desencadenarán involuntariamente todo tipo de monstruos sobre la ciudad. Ver **Los Buscadores de la Sabiduría Eterna** para más información (página 200).

La Caja de Pandora

El artefacto es una caja de bronce con paneles de plata, oro y cobre cuidadosamente incrustados en los lados para asegurar la tapa. Los paneles tienen runas prensadas (ver a continuación). Abrir la caja no es una operación sencilla y el orden en que se abre cada seguro (3 en cada lado, 4 por detrás y 5 por delante) ofrece 60 combinaciones posibles, o miles si se da la circunstancia de que se vuelve a bloquear. El señuelo es que, supuestamente, hay algunas combinaciones seguras (incluso ventajosas) mientras que otras son peligrosas o fatales.

La caja funciona como el extremo de un Portal mágico; la ubicación del otro extremo vendrá determinada por varios puntos de referencia (tiempo, ubicación en la tierra, fase de la luna, posición de los planetas y constelaciones clave) que son imposibles de calcular para la mayoría de los humanos. La caja funciona como una especie de foco que se fija en sujetos potenciales. Al abrirse el artefacto, extrae 10 Puntos de Magia de la persona que lo sostiene. Los olores y la atmósfera de la Tierra son atractivos para muchas criaturas de otros mundos que pueden viajar (y volver) de una manera imposible para cualquier humano. En resumen, que los monstruos pueden viajar a través de la caja, pero los humanos no. El tipo de criatura convocada viene determinado por el número de segundos que la caja permanece abierta. Una regla empírica sugiere que abrirla brevemente es la opción menos peligrosa, ya que cuanto más tiempo pase abierta la caja, ¡más grandes y mortales serán los monstruos que aparecen!

En las partidas de un nivel *pulp* bajo, el dispositivo solo puede traer un tipo de monstruo, como un gug, o quizás funcione con menor frecuencia. El Guardián decidirá si la criatura permanece en este mundo permanentemente, por una duración limitada o solo mientras la caja está abierta (algunos monstruos, como los vagabundos dimensionales, pueden irse a voluntad). En el **Apéndice A** aparecen



los perfiles resumidos de todos estos monstruos, aunque se recomienda a los Guardianes que lean las correspondientes entradas (si existen) en el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*.

Tiempo de apertura de la caja de Pandora

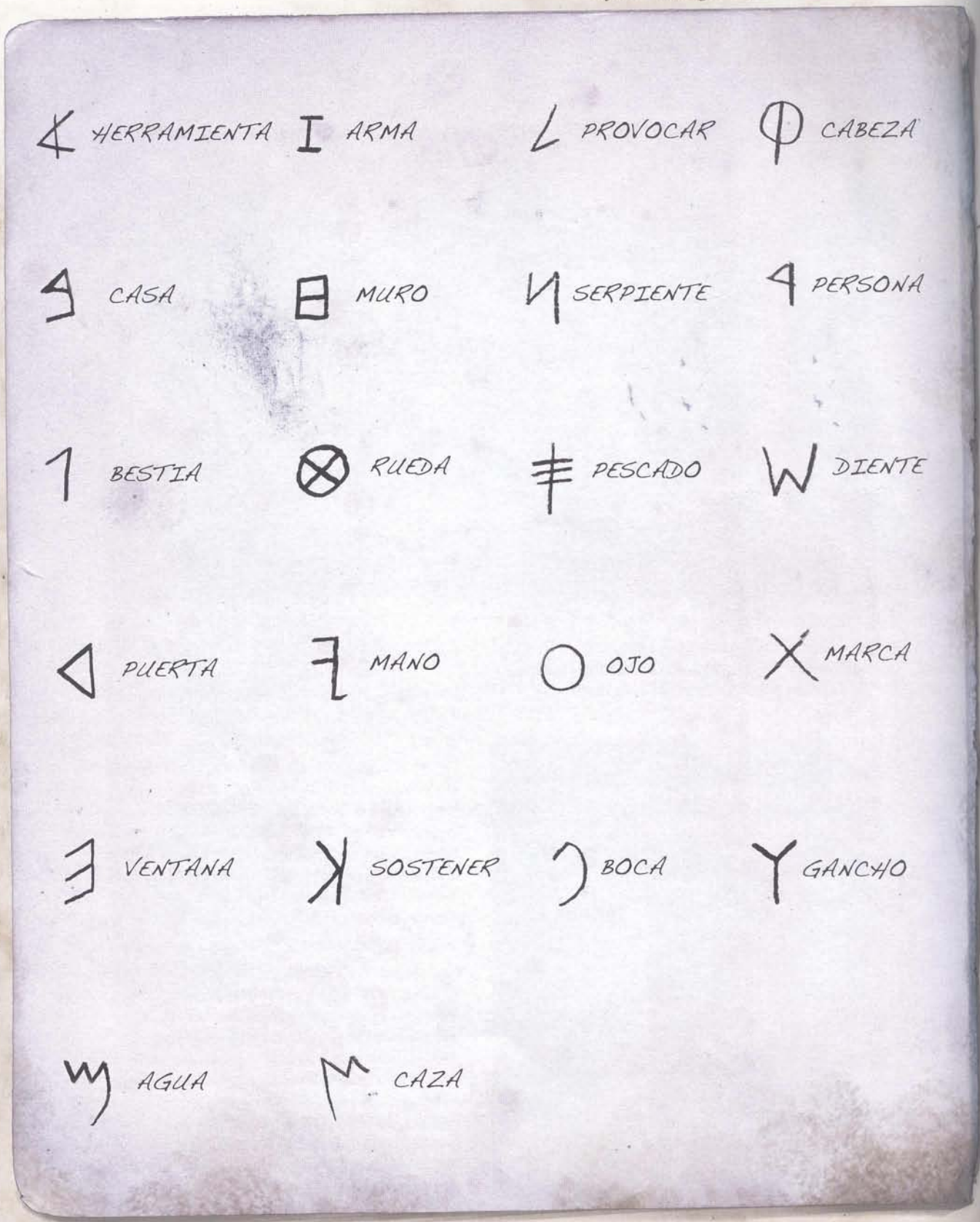
Tiempo de apertura	Monstruo(s) que aparecen
17-18 segundos	Byakhee
19-20 segundos	Vagabundo dimensional
20-21 segundos	Bestia lunar
28-30 segundos	Vampiro estelar
40 segundos	Horrendo cazador
50 segundos	Shantak
60 segundos	Gug
90 segundos	Shoggoth
10 minutos	Dhole

Las runas de la caja

Las runas en la caja son posibles adiciones posteriores, hechas para intentar codificar y controlar el dispositivo. Advierten parcialmente de los poderes de la caja.

Los héroes que ven la caja pueden ser capaces de identificar las runas. Los bocetos de las runas se pueden encontrar en la **Ayuda de juego: Caja de Pandora 4**. Para descifrar las runas es necesario que los héroes tengan éxito en una tirada de **Otras lenguas (fenicio)** o, más fácilmente, en una tirada de **Buscar libros** para buscar traducciones del fenicio (ver la **Ayuda de juego: Caja de Pandora 5**). Asimismo, los héroes con un trasfondo académico o las conexiones adecuadas podrán encontrar a alguien capaz de traducir las runas por una pequeña tarifa o favor.

Los símbolos del frente se traducen como «Herramienta Casa Rueda Bestia Puerta», que es una descripción de su naturaleza: un dispositivo que contiene monstruos al azar. Las runas en la parte posterior de la caja se traducen como «Serpiente Pez Persona [repetido] Bestia» y advierte del tipo del monstruo que libera. El lado izquierdo («Cabeza Boca Sostener») advierte que para usarla hay que tener listos hechizos de protección. El lado derecho («Mano Provocar Arma») sugiere que algunas armas son aconsejables, enfatizando que el contenido es hostil. Las runas se pueden leer en cualquier dirección y los expertos en lenguas antiguas comenzaran a traducir insertando «y/o» entre cada elemento, en lugar de intentar frases coherentes.


HERRAMIENTA
ARMA
PROVOCAR
CABEZA
CASA
MURO
SERPIENTE
PERSONA
BESTIA
RUEDA
PESCADO
DIENTE
PUERTA
MANO
OJO
MARCA
VENTANA
SOSTENER
BOCA
GANCHO
AGUA
CAZA

La caja en el contexto de los Mitos

La caja es la obra que realizó hace eones un hechicero loco de los hombres serpiente llamado Ss'an-eth. Concebida como una especie de arma definitiva, la caja resultó ser impredecible, causó calamidades inesperadas y la muerte de su creador.

Se menciona el dispositivo en algunos tomos de los Mitos, aunque rara vez como una «caja», y nunca como perteneciente a una mujer llamada Pandora. Cualquiera referencia la describe como un receptáculo, un contenedor de monstruos o un cofre maldito. Algunos consideran que es de fabricación hiperbórea. A veces se reproducen parcialmente las runas inscritas de la caja y a menudo de manera incorrecta. La caja ha recibido una serie de nombres que incluyen el cofre del mal, el juguete del diablo y la trampa hiperbórea.

Históricamente, la caja se encontró en Groenlandia en la Baja Edad Media y llegó hasta Dinamarca, que por aquel entonces administraba el territorio. El descubrimiento de cuerpos desmembrados en un castillo danés fue la evidencia del peligro que representaba la caja. A mediados del siglo XVIII, un obispo ortodoxo ruso (un coleccionista de iconos y relicarios) desapareció misteriosamente, supuestamente después de adquirirla. En 1800 se encontró a un gobernador turco en Sofía sin sangre (un incidente que puede haber contribuido a las leyendas de Drácula), mientras que en 1888 todos los miembros de la casa de un noble serbio fueron asesinados sangrientamente. La historia de la caja ha estado siempre empapada en sangre y muerte.

En 1910, sir Martin Fotheringham, embajador británico en la pequeña corte montenegrina de Cetinje, entró en posesión del artefacto. Tras retirarse en 1912, Fotheringham desapareció de su casa señorial. Cuatro años después, en 1916, cuando su nieto desapareció misteriosamente y su hijo murió en un bombardeo de artillería en Flandes, se habló de una caja antigua que había traído una maldición sobre la familia. Debido a estas circunstancias, la caja empezó a ser conocida como la «Caja de Pandora». En este punto empieza una historia más oficial.

En el reparto de la propiedad Fotheringham, la caja fue enviada a un museo local por el heredero y primo de la extinguida línea Fotheringham. Fue descrita como «caja antigua de latón de 20 por 15 cm con cierres de peltre, plata, cobre y oro, posiblemente fenicia». Fue encontrada en el escritorio del administrador, Theophilus Carney, asesinado horriblemente, (su asesinato, aún sin resolver, es famoso como un «misterio de la habitación cerrada»). Una década más tarde, su primo, Roland Lembrace, apareció aplastado entre las ruinas de una casa de piedra derrumbada en sus posesiones de Devonshire, poco después de recuperar la caja del depósito del banco donde la había almacenado previamente. Como era de esperar, la caja se encontraba cerca de él, ligeramente abollada. El siguiente propietario de la caja fue un pariente sin recursos, John Drummond, quien posteriormente se casó con una heredera estadounidense y se mudó a los Estados Unidos en 1929. Su esposa murió de una dolencia cardíaca no más de un año después (en realidad, fue un ataque al corazón causado por la aparición de una criatura de la caja). Pandora Moulin persuadió con sus halagos a Drummond, que según los rumores necesitaba dinero, para que le permitiera exhibir la caja en el Palacio de Pandora, su reciente club nocturno. Los rumores también especulan que Drummond tiene la intención de subastar la caja después de su exhibición.

La investigación de la caja

Aunque los héroes *pulp* pueden pasar más tiempo peleando del que permanecen en las bibliotecas, hay mucha información que espera ser recolectada investigando y con una tirada con éxito de **Buscar libros**. Sin embargo, el éxito vendrá determinado por las fuentes a las que se tenga acceso. Si los héroes contratasen a un PNJ investigador (idealmente en la Universidad de Miskatonic), este les comunicaría sus hallazgos por teléfono, correo o telégrafo. Si el investigador tiene acceso a tomos de los Mitos, en algún momento encuentra varias referencias con la consiguiente pérdida de Cordura; ver las **Ayudas de juego: Caja de Pandora 9**, **10** y **11**, que producen una pérdida de 0/1 Puntos de Cordura cada una. Si no, solo se pueden encontrar las **Ayudas de juego: Caja de Pandora 6**, 7 y **8**.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 4



Ayuda de juego: Caja de Pandora 6

MITOLOGÍA GRIEGA

En la mitología griega, Pandora fue la primera mujer, creada por Zeus usando agua y tierra. Los dioses le concedieron sus regalos: Atenea la vistió, Afrodita le dio su belleza, Apolo le dio su habilidad musical y Hermes el don del habla. Cuando Prometeo robó el fuego del cielo para dárselo a la humanidad, Zeus lo castigó presentando a Pandora a su hermano, pero la venganza fue más allá. Pandora recibió como regalo de bodas una vasija grande y hermosa con instrucciones de no abrirla nunca. Movida por la curiosidad (que era otro regalo de los dioses), Pandora la abrió, liberando todos los males que contenía, que se extendieron por la tierra. Solo quedó dentro una cosa: el espíritu de la esperanza. Pandora temía la ira de Zeus por su desobediencia, pero no hubo mayor castigo que vivir en un mundo donde todos aquellos males campaban libres. La etimología de la palabra «caja» es problemática, dado que la palabra griega original era pithos, una vasija grande.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 7

Resumen de fuentes ocultas estándar

Se puede extraer información sobre la Caja de Pandora de libros sobre ocultismo, desde La rama dorada de Fraser hasta ejemplos más raros. Todas las fuentes coinciden en que la caja es un elemento muy peligroso, ya que no hay ningún recurso ni defensa conocidos para enfrentarse a todas las eventualidades que pueden surgir del interior del receptáculo. La mayoría de los estudiosos están de acuerdo en que un hombre sabio evitaría abrir la caja. Una fuente sugiere que los intentos de destruir la caja pueden ser desastrosos y potencialmente apocalípticos.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 8

Las memorias de sir William Crake

Al servicio del Imperio (1925), las memorias de Sir William Crake, menciona concretamente el artefacto. Crake fue embajador británico en Turquía a principios del siglo xx. Ilustra su política de escepticismo a la hora de recibir regalos con la anécdota descrita a continuación.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 8

Mi colega y segundo embajador en la corte montenegrina de la montañera capital Cetinje, sir Martin Fotheringham, era más confiado. En 1910, cierto noble local le agradeció profusamente su simpatía al escuchar la historia de las desafortunadas muertes de una rama entera de su familia en uno de los repentinos estallidos de violencia que a menudo se experimentan allí, y obsequió al embajador con una caja hecha de metales preciosos. Lo hizo con todo el respeto y le transmitió la condición que dictaba la costumbre local de no abrir nunca la caja «en respeto a los muertos». Le sugerí a Fotheringham a su vuelta que, en mi opinión, le habían entregado la causa misma del problema, una verdadera caja de Pandora, pero él ya la había enviado y decidió ignorar mi advertencia. En menos de cinco años, tanto él como su joven nieto habían desaparecido sin dejar rastro. Con la muerte de su prometedor hijo en la guerra, se extinguió toda la línea Fotheringham. Siempre digo que uno no solo debe desconfiar de los regalos si son troyanos.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 9

De una edición anotada del *Liber Ivonis*

El *Liber Ivonis*, impreso en latín en 1662, es una supuesta traducción del siglo X de una obra anterior. El libro habla de una tierra llamada Hiperbórea que se encuentra en algún lugar del norte (posiblemente Groenlandia), y las actividades de un hechicero llamado Eibon. Al parecer, un hechicero rival, Ssaneth, creó «*un cofre del mal para la producción de monstruos que enviar contra sus enemigos. Este receptáculo del mal le causó grandes problemas a Ssaneth y su raza de gente serpiente. El dispositivo fue sepultado por la reina de Pangea antes de la llegada de los Tiempos Fríos. El cofre ha entrado a formar parte de las leyendas de los hombres a través de la gente del mar*».

Ayuda de juego: Caja de Pandora 10

De *Cultes des goules*

Cultes des Goules, c. 1702, por el conde de Erlette, comenta los escandalosos asesinatos cometidos en el castillo danés del conde Magnus De la Gardie (alrededor de 1660) y se pregunta: «¿Qué fue lo que la criatura que vino de la caja maldita del conde sacó de sus víctimas? ¿La ayudó a escapar? ¿O hay otro mal desatado por esta *caja de Pandora sobre el mundo?*».

Ayuda de juego: Caja de Pandora 11

De *Unaussprechlichen Kulten*

Unaussprechlichen Kulten, c. 1839, de Von Junzt, tiene una digresión en el capítulo 6 de la época en que Junzt visitó Rusia, al respecto de un incidente donde un obispo ortodoxo que coleccionaba relicarios desapareció misteriosamente de su estudio una noche.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 11

91 ~ Unausprechlichen Kulten

El ermitaño dijo que había escuchado el rumor de que al hombre le habían vendido la Caja de Pandora original y que esta le había supuesto el mismo destino que a tantos otros desde su creación en la antigüedad. Él quería el dispositivo para convocar a su terrible dios en lugar de usar las escrituras de Aklo, a pesar de saber que la caja raramente otorga lo que quiere el que la abre. Cuando le pregunté por el destino del obispo y la caja, el ermitaño dijo que el obispo había sido consumido por la caja y que esta había sido vendida a un turco.

Dramatis personae

A continuación se describen los personajes no jugadores (PNJ) principales. Sus perfiles se pueden encontrar en el **Apéndice A**.

Vern Bailey, promotor de clubes nocturnos (alias Eddie «el Asesino» Bartlett)

No se ha vuelto a ver a Bailey y ya solo existe en la memoria de las personas, a menos que el Guardián quiera comenzar el escenario antes (por esa razón se proporciona su perfil al final del escenario). Si los héroes preguntan por Bailey, les dicen que es alto, usa gafas y tiene el pelo canoso.

Si el escenario comienza antes de la desaparición de Bailey, los héroes pueden tener la oportunidad de conocerlo. Los héroes observadores que se encuentren con Bailey pueden comprobar (con una tirada Difícil de **Descubrir**) que sus gafas son de vidrio transparente. Otros pueden advertir que tiene pequeñas cicatrices en la cara y que las yemas de los dedos revelan una tosca cirugía plástica a la que se ha sometido en el pasado para ocultar su identidad. También se puede obtener esta información a través de cualquiera de las personas que trabajan en el Palacio de Pandora.

La reputación de Bailey como promotor de clubes nocturnos es a un tiempo respetable y sombría, exitosa y contaminada por el pasado. La policía, y en ocasiones los reporteros de sucesos, recuerdan al público su pasado como Eddie «el Asesino» Bartlett y mencionan los rumores (no demostrados) de su participación en robos a bancos y ajustes de cuentas. Estaba haciendo todo lo posible para acabar con estas oscuras acusaciones, a pesar de tener una conexión con el Sindicato (página 192).

Bailey se había estado viendo últimamente con una mujer llamada Lilly (**Lilith Chalmers**, página 200). Chalmers es miembro de los Buscadores de la Sabiduría Eterna (página 200) y algunas veces llevó a su nuevo novio a la casa de los Buscadores para que asistiera a reuniones sociales nocturnas con la intención de reclutarlo para el grupo.

- **Descripción:** Alto, con gafas, apuesto.
- **Rasgos:** Duro, intrigante, honorable.

Connie Bailey, esposa preocupada de Vern

Connie se casó con Vern Bailey hace veinte años, cuando aún era Eddie Bartlett y le ha visto ir a la cárcel, huir y en peligro. Connie está desesperada por encontrar a Vern porque se teme lo peor, puesto que sabe mejor que nadie las presiones que estaba sufriendo. Gracias a su influencia, Vern quería reformarse y dejar las bandas de gánsteres. Ahora tenía intereses comerciales lícitos (acciones en una cervecería, en una compañía de transportes y en las imprentas que solían imprimir sus etiquetas de alcohol falsas). Desafortunadamente, los hombres y socios de Vern le están quitando todo a Connie.

- **Descripción:** Ama de casa atractiva y bien vestida.
- **Rasgos:** Habladora, apasionada, determinada.

Pandora Moulin, anfitriona de club nocturno (alias Pansy Mullins)

Pandora es la persona encargada del club nocturno y la titular de la licencia. Es perra vieja en esto, por así decirlo, y se muestra alegre a todas horas, sin importar cuán horrorizada esté por lo que parece haber ocurrido. No le encuentra sentido a que Vern robase la caja o huyese. Confía en él y sabe que quería que el club prosperase para poder reformarse definitivamente.

Si los héroes no están trabajando para Pandora, deberían encontrarse con ella desde el principio e intentar impresionarla con su integridad.

Si le preguntan a Pandora por su relación con Vern, insiste en que nunca tuvieron ningún escarceo y reitera que él estaba dedicado en cuerpo y alma a su esposa Connie. Una tirada con éxito de **Psicología** permitirá detectar en su voz una preocupación genuina por Bailey; una tirada fallida sugiere que está mintiendo. Ella no quiere revelar que Vern ha estado recientemente con otra mujer, una morena misteriosa llamada Lilly. Ese tipo de complicaciones era lo último que necesitaba. Pandora tenía la impresión de que Lilly era una dama de clase alta, del tipo que no pierde ni un segundo cuando las cosas se ponen difíciles.

Si se le pregunta sobre el Sindicato, admite cautelosamente que hay una conexión. Por lo que le explicó Vern, había capital y había protección. Ahora que el Sindicato ya no se dedica al negocio de la bebida, utiliza su poder sobre los sindicatos obreros para extorsionar honorarios para los contratistas, limpiadores, etc., y después exige su margen de ganancias. Tenían sus sospechas sobre la forma en que Vern llevaba las cosas y ordenaron a Bob Quinn, un facineroso con experiencia en clubs nocturnos, que lo espiara.

En definitiva, Pandora está preocupada por Vern y el futuro de su club.

- **Descripción:** Pelirroja llamativa, extravagante y vestida a la moda.
- **Rasgos:** Amistosa, coqueta, ardiente.

John Drummond, alcohólico y dueño de la caja

Después de una vida relativamente tranquila como funcionario británico, Drummond fue elevado a un estatus social más alto por una herencia inesperada de un pariente distante desconocido, Roland Lembrace. En los nuevos círculos conoció a la heredera estadounidense Callie Murcheson y se casó con ella. La repentina muerte de su esposa lo empujó al alcoholismo. Últimamente ha estado detrás de Pandora, pero al darse cuenta de que no tiene un interés romántico en él, ha vuelto a la botella con más ganas que nunca.

Se puede encontrar a Drummond apoyado en la barra del Palacio de Pandora cuando el local está abierto, pero puede (a su debido tiempo) reñir con la administración para pedir taxativamente que busquen su propiedad. En otras ocasiones, se lo puede encontrar en su hotel (el más caro de la ciudad). Habitualmente vive en una mansión palacial en Rhode Island.

El colapso bursátil de 1929 fue nefasto para las finanzas de su esposa y sus decisiones posteriores han tenido resultados aún más desastrosos. Está dispuesto a vender la caja por lo que pueda conseguir después de su exhibición en el club nocturno. La prensa ha mencionado sumas de seis cifras, aunque ningún participante serio estará dispuesto a revelar su puja. Es necesario certificar la autenticidad de la caja antes de la subasta. El profesor Theodore Culler de la Universidad de Brown ha desdeñado la primera investigación de Drummond al respecto (ver la **Ayuda de juego: Caja de Pandora 1**). Si Drummond cree que los héroes pueden ayudarlo a certificar la autenticidad de la caja, no se despegará de su lado, ofreciéndoles el pago una vez se venda.

- **Descripción**: Bigote firme y recortado, muy británico.
- **Rasgos:** Afable, decepcionado, deprimido.

EL INTERROGATORIO DE JOHN DRUMMOND:

- Ante la pregunta de si ha abierto la caja alguna vez, responde honestamente que no. Con esto o la pregunta de por qué no, se embarca en describir detalles confusos pero horripilantes sobre las heridas de Theophilus Carey y la forma en que su primo, Roland Lembrace, fue aplastado (ver **La caja en el contexto de los Mitos** en la página 187).
- Ante la pregunta de si cree que su esposa la abrió, contesta que la hallaron muerta en el gran salón, donde normalmente se guardaba la caja. No puede soportar pensar en que pudo hacerlo. Siempre decían que si la abrían, lo harían juntos.
- Si se le pregunta por las circunstancias en que se encontró a su esposa u otra cosa igual de delicada, se muestra turbado y responde:

  —Claro que parecía angustiada en la muerte. Un ataque al corazón duele terriblemente, ¿no?
- Si se le pregunta por qué nadie debe abrir la caja, contesta:

  —No se debe. ¿Todo el mal del mundo? ¿Es que no hay suficiente? ¿Quién quiere más?
- Si se le pregunta sobre la venta de la caja, dice sencillamente que es el momento. Insinúa que se han mencionado sumas de seis cifras, aunque aún no ha aparecido ningún comprador serio. También señala que para preparar la subasta es necesario certificar la autenticidad de la caja. Lo que no puede hacerse, claro está, hasta que no aparezca.

Carey Hooper, animador de clubes nocturnos

Hooper es un hombre bisexual de 37 años y estrella del espectáculo del Palacio de Pandora. Es amigable con todo el mundo, excepto con Bob Quinn. Observador e inteligente, vio a Carpozi y también cómo Vern ordenaba su expulsión.

Carey puede explicar muchas cosas sobre el funcionamiento del club, puesto que conoce a todo el mundo en este y en los dos clubes rivales locales (el gran Chez Paree y el pequeño, pero prometedor, Club Sky High). Si los héroes lo escuchan, se darán cuenta de que, a pesar de hablar todo el tiempo, está ocultando algo (tirada de **Psicología**). Si se le pregunta directamente por Vern, admite que quedó desolado al saber que estaba teniendo una aventura con una mujer llamada Lilith Chalmers. En realidad, Carey es miembro del mismo aquelarre que Lilith, pero aún no relaciona al aquelarre y sus miembros con el robo de la caja. Puede tener dudas cuando vaya a la casa del aquelarre y llegar a pedir ayuda a los héroes, si estos se encuentran atascados.

- **Descripción:** Bien vestido con un traje y el pelo peinado hacia atrás.
- **Rasgos:** Observador, atento, amigable.

Bob Quinn, gerente del club nocturno y espía del Sindicato

El nuevo gerente del club, de 49 años. Quinn es una persona execrable bajo una fina capa de encanto, que en realidad carece de la inteligencia necesaria para hacer lo que estaba haciendo Vern Bailey, aunque él cree que sí. Pero será su ruina. Cada vez que el Sindicato quería reunirse con él se lo contaba a Vern, pero en realidad solo cumplía las instrucciones de Jimmy Bandello. Vern odiaba los dictados del Sindicato, pero sabía que tenía que garantizar el éxito del club. Si los héroes se enemistan con Bob (lo que es muy fácil), no tardan en descubrir que les siguen mafiosos del Sindicato.

- **Descripción:** Ligeramente por encima de su peso, un poco bajo, pelo grasiento oscuro, bigote fino sobre el labio.
- **Rasgos:** Agresivo, ligera capa de encanto, no demasiado brillante.

Denny McDaid, seguridad del club nocturno y guardaespaldas de Bailey

McDaid es el gorila del club y guardaespaldas de Bailey cuando es necesario. Una gran presencia reconfortante que antes hacía mucho de lo que ahora hace Bob Quinn en cuanto a la organización del club. Si los héroes desechan ayudar a Connie Bailey, McDaid podría sentirse inclinado a hacerlo y, en consecuencia, desaparecer en el sentido tradicional de los «zapatos de cemento».

Bailey se aseguró de que McDaid no supiera nada sobre su aventura con Lilith Chalmers, ya que sabía que McDaid se sentía atraído por Connie y podría causar problemas en el futuro si las cosas se agriasen entre ellos.

- **Descripción:** Grande, desgarbado con un traje ajustado, gran sonrisa.
- **Rasgos:** Cálido, reconfortante con quienes le caen bien.

Charles «Jeff» Jefferson. chófer devoto

Jefferson es el chófer de Bailey. Cuando era mecánico, trabajaba en un garaje de la mafia. Vern Bailey se lo llevó consigo porque sabía lo que podía aguantar Jefferson en un interrogatorio. Siente devoción por Bailey y protege a Connie como segunda opción. Los héroes tendrán que demostrarle a Jefferson que tienen las mejores intenciones respecto a los intereses o la reputación de Bailey si quieren que hable con ellos o los ayude. En general es cínico con todo el mundo excepto Bailey, Connie y la señorita Pandora.

Jefferson puede recordar que Bailey tuvo un breve romance con una mujer llamada Lilly (Lilith Chalmers) que era miembro de algún club de «vudú» del norte de la ciudad.

Jefferson fue testigo del encuentro entre Carpozi y Bailey.

—Otro que vino a buscar algo de dinero le estaba esperando fuera del club cuando llegamos por la mañana. Parecía que acababa de salir de la cárcel. El jefe le dio un billete de diez. Le llamó Leo y se deshizo de él.

- **Descripción:** Musculoso y bien torneado.
- **Rasgos:** Duro, cínico, devoto de Vern y Connie Bailey.

Leo Carpozi. ladrón de casas y oportunista

Leo Carpozi, ladrón y oportunista, tiene mucha importancia en este escenario. Es un ladrón, un asesino primero accidental y luego intencional, y un hombre dispuesto a entregar un artefacto de los Mitos realmente peligroso al tipo concreto de personas que quieren darle uso, siempre y cuando le paguen bien.

Recién salido de la cárcel, Carpozi tenía un plan para aprovechar el éxito de sus viejos conocidos. Sin embargo, Bailey había atraído en exceso la atención de la policía (redadas, etc.), en base a crímenes que nunca cometió. Bailey pensó que Carpozi, a quien conocía de los viejos tiempos y parecía recién salido de la cárcel, podía ser la fuente de aquellos problemas. Estaba equivocado. Carpozi solo estaba en el club de Bailey para buscar un objetivo al que robar. A Carpozi no le sentó nada bien que Bailey hiciera que lo echaran y decidió robar la Caja de Pandora para vengar el desaire. Cuando la estaba robando, pensó que habría algo valioso en su interior y la abrió. Bailey le interrumpió a las 5:00 a. m. y por desgracia estaba presente cuando apareció un vagabundo dimensional. Bailey disparó al monstruo, pero este lo apresó y se lo llevó a otra dimensión. Carpozi no estaba seguro de lo que acababa de pasar, pero respirando de alivio, cerró la caja y escapó. Está claro que la cordura de Carpozi se vio afectada de alguna forma y se encuentra bajo la ilusión de que la Caja de Pandora en realidad lo protege. Si se siente amenazado, la abrirá.

- **Descripción:** Delgado, fuerte, con el pelo rubio y una sonrisa perpetua.
- **Rasgos:** Despiadado, vengativo, intrigante.

El Sindicato

El Sindicato es la organización criminal más grande de la ciudad. Puede hacer uso de cierta influencia política y reclutar a muchos soldados de a pie si es necesario.

Carlo Stompanato es el jefe del Sindicato a sus 37 años. Es una persona enérgica, con tendencia a pinchar a la gente y propenso a sufrir arrebatos de ira. No es muy brillante; la gente suele sorprenderle respondiendo de forma diferente a sus expectativas.

Vern Bailey, que siempre parecía tener éxito, se había convertido en una amenaza potencial para Stompanato (en su mente) y no lamenta en absoluto que haya desaparecido. Sin embargo, el club y sus intereses son grandes fuentes de dinero. Stompanato quiere que la caja vuelva de nuevo a la programación y asegurarse de que Bailey ya no volverá.

CARLO STOMPANATO:

- **Descripción:** Voluminoso y viste demasiado arreglado, un gorila en un traje de negocios.
- **Rasgos:** Falsa amabilidad, suspicaz, propenso a sufrir arrebatos de ira.

La banda de Stompanato se compone de su lugarteniente Jimmy «el Cabrón» Bandello, que siempre está conspirando; Phil «el Montaña» Montana, un hombre enorme que actúa como un sicario; y Ralph «el Perro» Canino, un viejo mafioso siempre encargado de hacer trabajos menores. Si Stompanato quiere que se vigile a alguien, envía a Canino y a un secuaz llamado Tony Porello. Si quiere que se mate a alguien, confía en Bandello y Montana. Si las cosas se complican, puede enviar a los cuatro y los acompaña personalmente llevando una ametralladora.

JIMMY «EL CABRÓN» BANDELLO:

- **Descripción:** Ojos salvajes, desprecio permanente, traje negro.
- **Rasgos:** Intrigante, disfruta infligiendo dolor.

PHIL «EL MONTAÑA» MONTANA:

- **Descripción:** Descomunal, de hombros muy anchos y manos enormes.

- **Rasgos:** Un poco corto de entendederas, tiende a no pensar por sí mismo.

RALPH «EL PERRO» CANINO:

- **Descripción:** Envejecido, con la cara arrugada y los ojos cansados.
- **Rasgos:** Prefiere hacer el mínimo esfuerzo y dejar que los demás hagan el trabajo.

La vieja banda

Vern Bailey ha mantenido la amistad con sus antiguos colegas con los que robaba bancos y hace poco les compró algunos bonos robados de los que no podían deshacerse. Mientras no cometiesen crímenes en su ciudad, sus relaciones siempre eran bastante amistosas (aunque a Connie nunca le gustó tenerlos cerca). Ahora que a todas luces Bailey está en problemas, «Viejo Nick» Lammas y «Sapo» Bukowsky quieren ayudarlo. El par se dedica a vigilar la casa de Connie, e incluso le preguntan a Pandora si hay novedades. Podrían seguir a los héroes si no saben quiénes son o a qué se dedican. Si en algún momento saben, o creen saber, que alguien es responsable de la muerte de Bailey, puede que intenten matarlo; probablemente traten de atraerlo primero a algún lugar solitario.

Si los héroes hablan con la vieja banda de Bailey sobre Leo Carpozi, lo recuerdan como un ladrón especializado en robar joyas. Si se enteran de que Carpozi puede ser responsable de la desaparición de Bailey, seguramente lo buscarán para acabar con él.

El par conduce en un poderoso Ford V8 y lleva las armas más pesadas debajo de una manta en el asiento trasero. Lammas interpreta el papel de viejo y amistoso, mientras que Bukowsky es un ser sombrío y amenazante.

NEVILLE «VIEJO NICK» LAMMAS:

- **Descripción:** Envejecido, calvo y de ojos pequeños.
- **Rasgos:** Amistoso, materialista, cauteloso.

HERMAN «SAPO» BUKOWSKY:

- **Descripción:** Cara bulbosa, mejillas gordas, obeso.
- **Rasgos:** Severo, amenazante, autoritario.

~ Poli bueno, poli malo ~

Hay dos agentes de policía significativos que los héroes pueden conocer durante el transcurso del escenario:

Sargento detective Glenn Bannion: Le han asignado el caso de Bailey y no está dispuesto a entregárselo a los detectives que investigan el robo. Reservado pero obstinado, en el fondo es muy duro y no le teme a nadie. No se lleva bien con Dobringhaus (ver más abajo) ni está de acuerdo con sus métodos.

Bannion puede proporcionar ayuda e información a los héroes si logran caerle bien.

- **Descripción:** Obviamente un detective de paisano.
- **Rasgos:** Severo, duro, honesto.

Teniente detective Emil Dobringhaus: Un policía grande, con rostro severo y de métodos duros que, no obstante, transmite una fina aura de respetabilidad. Domina el departamento de robos de la ciudad y es el terror de los bajos fondos. Si un criminal no le rinde pleitesía, puede darle alguna que otra paliza.

Dobringhaus quiere el caso Bailey y aprovecha cualquier oportunidad para interrogar a los personajes sobre lo que saben.

- **Descripción:** Descomunal, con mal olor, desordenado.
- **Rasgos:** Agresivo, poco fiable, acosador.

Los personajes pueden ponerse en contacto con la policía en busca de información sobre ladrones de casas o joyas, tal vez aquellos que hayan salido hace poco de la cárcel, etc. A menos que el Guardián quiera facilitarles las cosas, descubren que, para progresar, necesitan visitar el departamento de robos en el centro, donde conocerán al teniente Dobringhaus.

Si un héroe se niega a contestar sus preguntas, Dobringhaus puede responder con la siguiente advertencia:

—Escuchen, vamos a dejar algo claro. Soy yo el que lleva la placa. Eso significa que no tengo que aguantar nada de ningún ciudadano, no importa quién sea. Si se hacen los listos conmigo, pasarán una noche en las celdas. Si me enfado, nos encargaremos de encontrar todo lo que pueden llevar oculto encima y que a un tribunal no le gustaría nada. Si se ponen agresivos, verán lo eficaz que resulta la manguera. Ahora repitan eso de nuevo, pero con una sonrisa.

Dobringhaus sabe exactamente quién y qué es Leo Carpozi. De hecho, él lo encerró durante diez años en 1923. Las circunstancias o incentivos que llevarán a esta revelación de Dobringhaus dependen del Guardián y requerirán tener las cosas claras o superar tiradas. Es posible que, si le preguntan específicamente por Carpozi, los despiste para encontrarlo él mismo y reclamar la recompensa (aunque una tirada de **Psicología** con éxito puede delatar las intenciones de Dobringhaus). Como resultado, puede convertirse en otra víctima de Carpozi y la caja.

El comodín: La banda de Whitlock

Lawrence Whitlock, un antiguo miembro menor de la vieja banda, ha logrado una reputación a escala nacional después del chapucero secuestro de la hija de un millonario, el asesinato de varios testigos y una sangrienta huida de los agentes federales. Todo el mundo, desde el FBI hasta la mayor parte de la comunidad criminal, está tratando de atraparlo. Ahora se encuentra en la ciudad buscando aprovecharse del éxito de Bailey. Cree que la desaparición de Bailey es un cobarde intento de eludirle. Tratará de tenderle una trampa a Connie Bailey y/o Pandora para que caigan en sus garras y utilizarlas como rehenes para obligar a Bailey a salir de su escondite y entregarle algo de efectivo. Se ha rodeado de un pequeño séquito, incluyendo a su desanimada esposa de 18 años, Minnie, además de «Flaco» Mattix y Edwin «Temblores» Lonergan.

LAWRENCE WHITLOCK:

- **Descripción:** Matón desaliñado que pretende vestir elegante.
- **Rasgos:** Asesino psicópata, vengativo e impulsivo.

MINNIE WHITLOCK:

- **Descripción:** Seductora, bonita, descarada.
- **Rasgos:** Codiciosa, hedonista.

«FLACO» MATTIX Y EDWIN «TEMBLORES» LONERGAN:

- **Descripción:** Groseros, desaliñados, amenazantes.
- **Rasgos:** Crueles, maliciosos.

Los Buscadores de la Sabiduría Eterna

Los Buscadores de la Sabiduría Eterna, dirigidos por Klaus Sauerfeld, son una sociedad secreta compuesta por lo más granado de la élite de la ciudad. Se reúnen en una casa en las colinas, a poca distancia de la urbe.

Lilith Chalmers («Lilly») se ha estado viendo con Vern Bailey en un intento por reclutarlo para los Buscadores. Bailey asistió a algunas de las reuniones, pero no le llamaron la atención. La relación era, más o menos, un asunto secreto, y en cualquier caso se había terminado para el comienzo del escenario.

Leo Carpozi puede contactar con los Buscadores como posibles compradores de la caja. Cuando Sauerfeld descubra que tiene el artefacto, tanto él como los demás Buscadores se mostrarán muy interesados por hacerse con él. Aunque están fascinados por las posibilidades, son cautos y pueden intentar atraer a Carpozi con la excusa del dinero fácil para capturarlo y quitarle la caja. Las cosas pueden terminar con los Buscadores usando a Carpozi en un experimento para abrir la caja.

Se puede encontrar una lista completa de los Buscadores a partir de la página 200.

Introducción para los jugadores

Los héroes tienen noticias de la presencia de un artefacto legendario por artículos de periódico (ver las **Ayudas de juego: Caja de Pandora 1** y **2**). Si esto no despierta su interés, Pandora Moulin (o John Drummond) contacta con ellos para investigar el artículo y posteriormente lo sucedido al copropietario del club, Vern Bailey. Otra opción es que Connie Bailey emplee a los héroes para investigar la desaparición de su marido.

El club nocturno Palacio de Pandora

El club nocturno es grande, capaz de acomodar a varios cientos de invitados. Cuenta con un vestíbulo y una consigna para abrigos, inodoros y tocadores, bares, un restaurante, un escenario, una banda y una pista de baile. Otros lugares sin acceso para los clientes incluyen oficinas, cocinas y vestidores.

El espectáculo del Palacio de Pandora se desarrolla en el área de entretenimiento, flanqueada por pilares falsos y (antes del robo) dos guardias con esmóquines apretados (usa el perfil de **Denny McDaid** en la página 204). La caja descansaba en un podio bajo una caja más grande de vidrio colocada para su protección. Los dos guardias estaban encargados de traer y llevar la caja hasta la oficina de Vern Bailey para guardarla en la caja fuerte. La oficina de Bailey se describe a continuación en **La primera escena del crimen**.

La primera escena del crimen

Se sitúa en la oficina de Vern Bailey, en el club nocturno. Tiene pesados paneles de madera y un amplio escritorio de estilo *art deco*. Vern Bailey desapareció la mañana después del gran relanzamiento del club con la exhibición de la Caja de Pandora. Fue visto por última vez por el personal alrededor de las 4:30 a. m. Las personas cercanas a Bailey, especialmente su esposa, empezaron a preocuparse por saber dónde estaba al día siguiente a la hora del almuerzo. No hay pistas de su paradero ni evidencias de que haya huido o haya sido secuestrado. Su abrigo todavía cuelga de la parte posterior de la puerta de su oficina. Con el transcurso de los días se suceden numerosos avistamientos espurios de testigos en lugares cada vez más remotos.

La Caja de Pandora también ha desaparecido, pero estaría guardada en la oficina del director durante la noche (de 4:00 a. m. a 4:00 p. m.). A las 4:00 p. m. se requirió la presencia de Bob Quinn para abrir la caja fuerte. La caja fuerte estaba vacía y la Caja de Pandora había desaparecido. John Drummond insistió en llamar a la policía para investigar tan pronto como lo supo.

Un registro exhaustivo del club nocturno descubrió evidencias de que el acceso al techo había sido forzado. La policía supone que el ladrón llegó hasta el techo por la escalera de incendios de la calle y también que un experto en cajas fuertes estuvo implicado.

UN CLUB ABRIRÁ LA CAJA DE PANDORA

REPORTAJE ESPECIAL DE MARION ALDEN

El Palacio de Pandora, club nocturno del norte de la ciudad regentado por Pandora Moulin, exhibirá en un evento único y durante un tiempo limitado, el famoso artefacto histórico conocido como la Caja de Pandora. Fue fabricada por los dioses griegos y, según se dice, contenía todos los males del mundo, ¡hasta que la pobre y bella Pandora los liberó, dejando solo la esperanza en el interior! El artefacto se exhibirá en el centro del complejo del club nocturno, restaurante y casino, con capacidad para 1.000 personas.

Esta es la primera vez que se exhibe públicamente la Caja de Pandora, ya que su propietario, el señor John Drummond de Providence, Rhode Island, ha rechazado hasta ahora las solicitudes de museos de todo el mundo. El señor Drummond ha declarado que Pandora Moulin le convenció de que su nuevo club nocturno era el escaparate perfecto para exhibir el artefacto, ¡aunque la legendaria mala suerte que rodea a la caja puede disuadir a algunos jugadores asistentes!

La Caja de Pandora está supuestamente asociada a una serie de muertes y desapariciones misteriosas que se produjeron en Inglaterra a principio de siglo. La caja en cuestión estaría fabricada en latón y metales preciosos. El señor Drummond cuenta cómo uno de los propietarios anteriores, Teophilus Carney, apareció muerto de forma sangrienta en un misterio de la habitación cerrada que aún no ha sido resuelto. En 1927, se encontró a otro antiguo propietario aplastado bajo las ruinas de un edificio derrumbado.

El señor Drummond heredó la caja de un pariente lejano de Inglaterra. Por desgracia, Drummond parece haber heredado también la mala suerte de los anteriores propietarios, pues al año siguiente su mujer, la heredera de la familia Mucheson de Rhode Island, murió de repente de una enfermedad del corazón.

El señor Drummond espera que la exhibición de la Caja de Pandora sea un éxito, dado que está pensando en poner el artefacto a la venta. Teniendo en cuenta la historia de la caja y la aparente maldición, el señor Drummond ha estipulado que permanezca cerrada durante su exhibición en el Palacio de Pandora.

DEFINITIVAMENTE FALSA

El profesor Theodore Culler de la Universidad de Brown afirma que la caja presentada como la Caja de Pandora no puede ser la misma que la legendaria. Según el profesor: «Que la historia de un artículo sea desafortunada, como el Diamante Hope, no lo convierte en el contenedor de todos los males del mundo. Me temo que las fuentes originales de la leyenda describen una vasija, no una caja. Este artículo no puede ser objeto de un estudio arqueológico serio».

Esta reportera presentó los comentarios del profesor a Pandora Moulin, que respondió diciendo: «¿Y él qué sabe? ¡Si no sabe ni bailar una rumba!».

Los asistentes al club nocturno podrán llegar a sus propias conclusiones sobre si la antigua caja está maldita.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 2

ROBAN LA CAJA DE PANDORA: VERN BAILEY HA DESAPARECIDO

REPORTAJE ESPECIAL DE MARION ALDEN

El artefacto conocido como la Caja de Pandora ha sido robado del club nocturno Palacio de Pandora tras una primera exhibición para un público de pago. Las sospechas recaen sobre el señor Vern Bailey, socio de la gerente del local, Pandora Moulin, que tiene una oficina en el club. No se ha visto a Bailey desde que la caja fue depositada en la caja fuerte a las 4:00 a. m. tras una primera exhibición exitosa.

El personal del club notó por primera vez la ausencia de Bailey hacia el mediodía de ayer tras varias llamadas de su esposa, la señora Connie Bailey, preguntando por él. Esa misma tarde, cuando la Caja de Pandora debía volver a su podio fuertemente vigilado, el señor Bob Quinn, director del local, descubrió que había desaparecido de la caja fuerte de Bailey.

El señor John Drummond, dueño de la Caja de Pandora, llamó a la policía insistiendo en que se debía hacer algo para devolverle su propiedad.

Los primeros comentarios de la policía indican que el ladrón pudo haber accedido al local por el tejado. La investigación continúa.

No está claro si la ausencia del señor Bailey y la desaparición de la Caja de Pandora están relacionadas. Circulan rumores y acusaciones sobre la persona del señor Bailey que no han sido refutados. Este incidente tampoco es de mucha ayuda para refutarlas. Una fuente que prefiere permanecer anónima por miedo a las represalias afirma que Vern Bailey no es otro que Eddie «el Asesino» Bartlett, el famoso ladrón de bancos y sospechoso de asesinato de gánsteres, aunque aún no existen pruebas fehacientes al respecto. Los numerosos amigos del señor Bailey no dudan en afirmar que, a pesar de su oscuro pasado, se le debería juzgar por lo que haga a continuación. Otros dirán que el mayor error del señor Bailey ha sido acercarse a la Caja de Pandora, ¡el artefacto notable por su maldición de que trae problemas a todo el que lo abre!

Lo que aún no se ha descubierto es un casquillo de calibre .38 que se encuentra debajo del escritorio de Bailey, y que fue expulsado de la pistola automática de Vern. Los héroes pueden encontrarlo si realizan una búsqueda de la oficina de Bailey, que ahora pertenece a Bob Quinn.

La visita a Connie Bailey

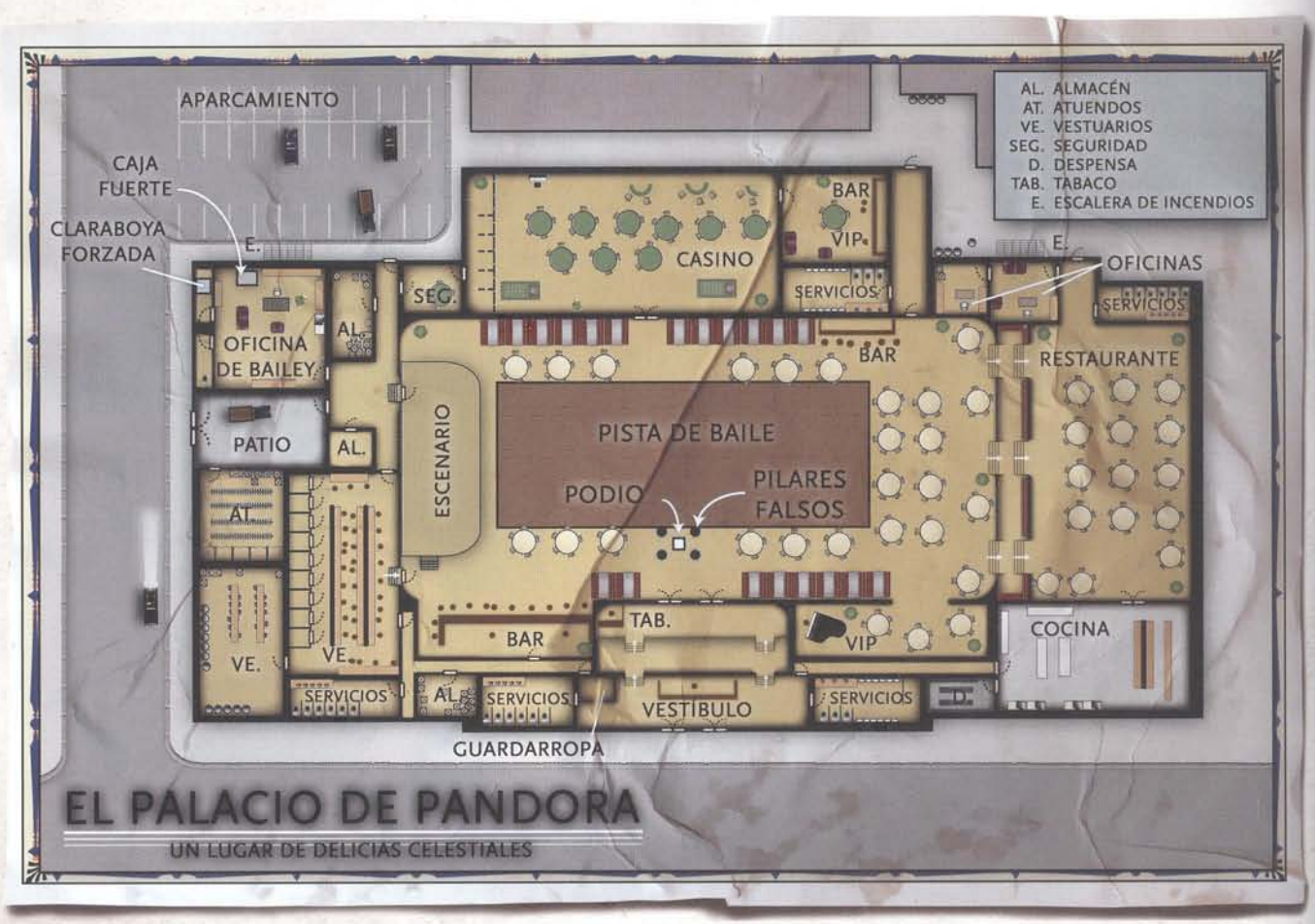
La residencia Bailey está situada en un área suburbana, no muy lejos del centro de la ciudad. Al principio Connie es cautelosa con los extraños, pero si los héroes demuestran sus buenas intenciones, los invita a pasar y rápidamente comienza a contarles todo lo que sea de ayuda. Está desesperada por recuperar a Vern o, al menos, saber qué ha sido de él.

Si los héroes se ganan su confianza, les cuenta las presiones concretas que conoce con todo lujo de detalles incriminatorios, pasando gradualmente de llamar a su marido «Vern» a «Eddie».

El Sindicato: Años atrás, Vern/Eddie fue aceptado por su pericia en la organización al mando de «Spaghetti» Mike Petrosini. Ahora ya no tiene confianza con los italianos. El Sindicato sigue interfiriendo y ha colocado a Bob Quinn en el club nocturno para supervisar el negocio. Si algo malo le ha pasado a Vern, entonces es una apuesta segura que Bob preparó su caída con la esperanza de ocupar su lugar. Piensan que Vern les ha estado escamoteando su dinero, pero eso es porque *ellos lo harían* en la situación inversa. Está preocupada por si se han llevado a Vern/Eddie para asesinarlo o si lo están reteniendo porque alguien más ha robado la caja.

Ella quiere hablar con alguien del Sindicato e intentará reclutar a los personajes para que la ayuden. Si están de acuerdo, su método es preocupantemente directo. Va hasta la casa del capo Carlo Stompanato y le pregunta cara a cara lo que sabe sobre Vern. Stompanato conoce a Connie socialmente e intenta alejarla de los héroes («estos extraños») para hacerle preguntas sobre lo que está pasando. Tras este encuentro, la mafia puede vigilar a los héroes. Si los personajes la abandonan a su destino, es posible que no se la vuelva a ver. Pero es probable que en el proceso de «unirse a su esposo» confiese que ha revelado información del Sindicato a los héroes, convirtiéndoles en objetivos del interés de Stompanato y su banda.

La vieja banda: Vern/Eddie solía trabajar con algunos ladrones de bancos en los días de Kansas City. Él sentó la cabeza; ellos han continuado, entrando y saliendo de la cárcel, con planes imprudentes. Solía ayudarlos a salir para evitar más problemas. Hace poco, sus amigos se hicieron con una considerable cantidad de certificados de acciones y bonos de valor elevado en un robo a un



vehículo blindado que no fueron capaces de mover. Es necesario tener contactos muy importantes en el sector bancario para mover artículos de ese tipo y la vieja banda se imaginó que Vern estaba perfectamente situado para encontrarlos. Les dijo que no, pero se dio cuenta de que, dijera lo que dijera, intentarían usar el club y a las personas a su alrededor para cambiar los bonos, como Pandora o Carey Hooper, lo que sería contraproducente para ellos si fueran arrestados, por no hablar de los problemas que traería para el club. Así que Vern se ofreció a negociar directamente con representantes de la compañía de seguros del vehículo blindado. Connie no sabe si la transacción se completó con éxito o si la vieja banda sigue detrás de Vern/Eddie. Tampoco conoce el nombre de la compañía de seguros. Preguntar a la policía o al FBI al respecto no sería una buena idea. Los héroes podrían encontrar en su lugar al Viejo Nick Lammas y a Sapo Bukowsky, y averiguar si saben dónde está Vern/Eddie. Ver **La vieja banda** (página 193) para más información sobre los antiguos compañeros criminales de Bailey.

Un amigo necesitado: Larry Whitlock, «el Terror Triestatal», está en la ciudad huyendo tras un secuestro infantil que salió terriblemente mal. Ninguno de sus viejos compañeros quiso saber nada de él después del crimen, pero la patética esposa de Whitlock estuvo haciendo llamadas la semana pasada para tratar de organizar reuniones. Connie no pudo determinar si era una petición genuina o una trampa, un intento de los antiguos colegas de Vern/Eddie (la vieja banda o el Sindicato) para asesinarlo. Connie está preocupada por si contactaron con él y fue a reunirse con Whitlock. Lo más extraño es que esta señora Whitlock volvió a llamar y le pidió a Connie que fuera a verla. ¿Podría ser un mensaje de Vern? Connie puede escribir la ubicación que le dieron, pero está en una parte peligrosa de la ciudad. ¿Quizás los héroes podrían ir a echar un vistazo por ella? Ver **El comodín** (página 194) para más información si los héroes aceptan la solicitud de Connie.

La primera escena del crimen: Buscando sospechosos

Testigos en el Palacio de Pandora

Al preguntar en el Palacio de Pandora, nadie tiene ni idea de quién puede estar detrás de la desaparición de Bailey. Sin embargo, Carey Hooper y Denny McDaid recuerdan a un individuo que a Bailey le disgustó de inmediato:

Carey Hooper: «Estaba hablando un momento con Vern cuando vio a alguien a través de la cortina que, según dijo, estaba observando a la gente en busca de hielo… ya saben… diamantes. Vern me dijo que enviase a Denny. Entonces le dije a Denny que lo echase. No pude verle bien, pero parecía delgado y enjuto, y era rubio».

Denny McDaid: «Siempre están los típicos borrachos, pero esa noche había uno especialmente odioso. Olía a prisión. Era delgado y fuerte, con una gran sonrisa que te daba ganas de golpearlo. Vern me dijo que lo echara. Él juró vengarse de Vern cuando creía que nadie lo oía. Yo no descartaría que haya sido ese tipo. Está claro que había pasado algo entre él y Vern».

La segunda escena del crimen

El día del descubrimiento del robo, Carpozi intenta vender la caja rápidamente. Hace una visita a altas horas de la noche a Lester Conklin, un prestamista y perista, para ver lo que puede obtener por ella. Conklin reconoce inmediatamente el artefacto por la reciente publicidad y cuenta una historia sobre un coleccionista de antigüedades francés que se va de la ciudad esa misma noche y que podría hacer una buena oferta; si Carpozi aceptase un adelanto, le entregaría el resto después de la transacción. Por supuesto, Carpozi tiene que quedarse con la caja y esperar al francés en el local de Conklin. Sin embargo, es todo un ardid. Conklin llama al mafioso Jimmy Bandello, quien envía de inmediato a dos de sus miembros a la tienda de Conklin para recoger la caja, que sabe que ha sido robada de un club bajo la protección del Sindicato.

Carpozi se da cuenta de que es una trampa justo a tiempo. Abre la caja y algo (un byakhee) sale volando, arrastrando a Conklin a través de las ventanas con barrotes de su tienda. El monstruo asciende por el aire cuando los mafiosos detienen su automóvil. El byakhee deja caer el cuerpo de Conklin sobre el techo del edificio de enfrente antes de desaparecer cuando Carpozi cierra la tapa. Los chicos de la mafia se quedan conmocionados por lo que han visto y, mientras tanto, Carpozi aprovecha para escabullirse por la parte posterior de la tienda.

Hay suficientes testigos que pueden indicar a la policía la localización del cuerpo mutilado de Conklin, pero no se ponen de acuerdo sobre si se lo llevó un pájaro gigante o llegó allí por una explosión. Al menos un testigo menciona que había un gran automóvil negro estacionado en ese momento, pero que los hombres que entraron dentro se apresuraron a subir de nuevo al coche y alejarse a toda velocidad. Uno o dos testigos también declaran que vieron a un hombre delgado y rubio por la parte posterior de la tienda.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 3

EXPLOSIÓN EN UNA CASA DE EMPEÑOS

A última hora de la tarde de ayer se produjo una deflagración en la casa de empeños Conklin. La ventana frontal y la reja de la tienda volaron por los aires y su dueño, Lester Conklin, de 53 años, apareció muerto en el tejado del edifico de enfrente. El señor Conklin parece haber sufrido toda la fuerza de la explosión, que lo lanzó por el aire hasta el cercano tejado. Afortunadamente, los daños materiales en las cercanías fueron mínimos.

Equipos de los departamentos de policía y bomberos están investigando la causa de la explosión. Se especula una conexión con bandas mafiosas debido a los cargos que pesaban sobre el finado por traficar con bienes robados, que fueron desmentidos por los tribunales el año pasado. La policía querría hablar con un hombre rubio que, según testigos presenciales, se encontraba en el área instantes antes de la explosión.

Lo único que recuperaron los gánsteres fue la última página del libro de cuentas de Conklin, donde había escrito «Leo Carpozi». Por lo tanto, el Sindicato buscará a Carpozi desde ese momento. En consecuencia, los mafiosos del Sindicato se interesan por los héroes que busquen a Carpozi y es probable que los sigan.

El periódico del día siguiente recoge el incidente en la casa de empeños de Conklin (ver **Ayuda de juego: Caja de Pandora 3**).

La tercera escena del crimen

Los héroes pueden llegar a esta escena del crimen antes que la policía porque alguien desliza en uno de sus bolsillos un sobre que contiene la llave de la casa de Elliott Gaskell, un diletante e investigador de fenómenos sobrenaturales. En el exterior del sobre está escrita la dirección de Gaskell en uno de los barrios residenciales más lujosos de la ciudad. La fuente anónima de la nota es **Sylvia Fane** (ver la página 201), antigua amante de Gaskell y miembro de los Buscadores de la Sabiduría Eterna. Fane fue a visitar a Gaskell, encontró los cadáveres y huyó de la casa. Temiendo que la policía no fuese capaz de atar cabos, Fane confía en los héroes de fuera de la ciudad, si los encuentra antes de que la policía tenga conocimiento de las muertes. De lo contrario, los héroes serán informados de los asesinatos por la prensa o la policía.

La casa de Gaskell es una gran mansión gótica victoriana. En el buzón está escrito el nombre «Gaskell». Si los héroes investigan las fuentes disponibles o preguntan, se enteran de que Gaskell heredó una fortuna (amasada en el negocio textil) y desde entonces ha dedicado su tiempo a desenmascarar a espiritistas charlatanes y supuestas manifestaciones de *poltergeist* y fantasmas.

La llave del sobre abre la puerta de entrada. Dentro solo hay una sala de interés para la investigación, el estudio. La casa está vacía y oscura, y no hay nada fuera de lo normal hasta llegar al estudio de la planta baja. La escena en su interior es terrible. Dos hombres yacen muertos, víctimas de la codicia y la paranoia de Carpozi. Ambos han sido atados con cables telefónicos y cuerdas de campana terriblemente apretados y han sido torturados hasta la muerte por una bestia lunar mientras Carpozi probaba su habilidad con la caja fuerte de suelo de Gaskell. Elliot Gaskell cuelga boca abajo de la pared, con grandes fragmentos arrancados de muebles, patas de sillas y similares clavados en el cuerpo, mientras que su mayordomo, Richards, ha sido atado, colgado horizontalmente de la gran repisa de la chimenea y asado sobre un cubo de carbón. La escena obliga a hacer una tirada de Cordura y produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de **Cordura**, que se reducen a 1/1D3 si los héroes llegan después de la policía.

Si los héroes llegan antes o incluso durante la inspección policial, pueden encontrar los diarios de Gaskell (tirada de **Descubrir**) en el estudio. El diario actual está sobre el escritorio; los más viejos se encuentran en un estante cercano. Todos parecen formar parte de un conjunto, ya que comparten las mismas fijaciones de piel color naranja y cuero curtido. Si logran echar un rápido vistazo, solo encuentran la **Ayuda de juego: Caja de Pandora 12**. Si tienen tiempo para revisar los diarios más antiguos, también encuentran la **Ayuda de juego: Caja de Pandora 13**. El Guardián decidirá si la policía se lleva los diarios o si se quedan en la casa para que los encuentren los personajes. Si están en poder de la policía, y si los héroes se llevan bien con el sargento detective Bannion, puede que tengan permiso para leerlos en la comisaría.

Nota para el Guardián: *Como Gaskell era un investigador de lo sobrenatural, sus diarios podrían proporcionar una gran cantidad de pistas para las futuras aventuras de los héroes, a discreción del Guardián.*

Ayuda de juego: Caja de Pandora 12

Contactado por un hombre de ascendencia italiana que da un nombre claramente falso, ofrece un artículo ocultista que cree que me interesará. Inmediatamente sospecho que el artículo es robado, pero me intriga como para echar un vistazo. Sospecho que el italiano es Leo Carpozi, hombre de Hines en el 23, que me ha encontrado de alguna manera. Probablemente error mío al incluir remite en algún envío al anterior local de Hines. Dice que me mostrará el artículo esta noche. ¿Lo sabrán los Buscadores?

30 DE ABRIL DE 1923: Subasta de Frosch. Mi agente, Himes, falló en adquirir De vermis mysteriis. Himes pudo adquirir subrepticiamente del subastador la dirección del comprador. Puede que no todo esté perdido. Aparentemente se llaman los Buscadores de la Sabiduría Eterna. ¿Ahora qué? Los Buscadores tienen una casa en el 1.575 de la avenida Nº7. Himes va a preguntar si estarían dispuestos a vender el libro por dinero.

10 DE MAYO DE 1923: Los Buscadores se niegan a vender el libro, aunque Himes encontró otra forma de adquirirlo (¡es un hombre de recursos!). Todo fue perfecto. El libro está en mis manos y seguro en mi caja fuerte. ¡La fortuna sonríe a los valerosos!

18 DE JUNIO DE 1923: Himes me ha informado que un hombre, Leo Carpozi, ha sido arrestado en relación con otros robos y cree que puede delatarle a cambio de negociar una apelación. Himes me asegura que mi nombre no se mencionará nunca.

2 DE JULIO DE 1923: Bien, las cosas fueron de perlas para Himes después de todo. Carpozi no cantó y no lo delató, así que creo que estoy seguro por ahora. Carpozi ha sido condenado a diez años.

25 DE JULIO DE 1923: ¡Noticias terribles! Himes ha muerto en un accidente en la calle. Aparentemente fue atropellado por un tranvía. ¡El cuerpo quedó terriblemente desmembrado! Según el forense, Himes cayó bajo un coche y entonces fue arrollado por varios vehículos. Dicen que tuvo una mala caída del tranvía en marcha, pero pudo ser víctima de un atropello y fuga. Quizás fue un accidente, ¿o tal vez no?

8 DE AGOSTO DE 1923: Como Himes no tiene familia he organizado su funeral y le dije a Richards que recogiera sus artículos personales de su oficina y apartamento. Creí prudente no dejar nada que me relacionara. Además, es lo decente.

Los Buscadores de la Sabiduría Eterna

El directorio telefónico local tiene una entrada de los Buscadores de la Sabiduría Eterna. Los héroes pueden tener conocimiento de este grupo a través de los diarios de Elliot Gaskell, así como a través de conversaciones con Sylvia Fane, Lilith Chalmers, Charles Jefferson o incluso la policía.

El hogar de los Buscadores es la casa construida en 1910 por los Caballeros de San Jerónimo (que dejó de funcionar en 1917) y adquirida por el grupo alrededor de 1920. Ephraim Frosch, un administrador de fincas y agente de bienes raíces de 40 años y origen germano-americano, fundó los Buscadores en 1885. Las actividades del grupo (y sus miembros) solo se han hecho públicas en algunas ocasiones. En 1905-1906 hubo cierto debate público en las cartas a un periódico sobre la admisión de miembros femeninos. En 1909 se produjo un pequeño escándalo cuando la esposa de Frosch se divorció de él por sus escarceos con una dependienta de 19 años llamada Lilith Chalmers. Los registros necrológicos muestran que Frosch murió en 1919, pero apareció un nuevo benefactor anónimo para garantizar un nuevo lugar de encuentro, la casa actual. Son necesarias tres horas y una tirada con éxito de **Buscar libros** en cualquier archivo que tenga los principales periódicos de la ciudad para encontrar la cantidad de esta información que el Guardián considere útil.

La casa se encuentra alejada de la carretera, dentro de sus propios dominios. Es un gran edificio de ladrillo rojo de dos pisos con vidrieras. Una verja de hierro de 3 m de altura rodea la propiedad. Las puertas y ventanas son robustas (FUE 80 y 40, respectivamente). El interior se compone de salón de actos, bar, salas de recepciones, biblioteca y varias oficinas. En la bodega hay un espacio de trabajo mágico, así como el almacén de la casa y habitaciones de suministros. Las reuniones se llevan a cabo generalmente por las tardes a partir de las 8:00 p. m. en adelante, aunque ocasionalmente se puede encontrar a los miembros, y en especial a Sauerfeld, durante el día.

La biblioteca está bien surtida de una serie de títulos de ciencias esotéricas y ocultas, así como uno o dos tomos de los Mitos (a determinar por el Guardián). Los tomos particularmente valiosos se encuentran guardados en armarios cerrados dentro de la biblioteca, donde las defensas mundanas están reforzadas por protecciones mágicas colocadas sobre los libros por los Buscadores. El Guardián decidirá si estas «barreras mágicas» funcionan realmente. Si es apropiado, las barreras pueden dispararse cuando el héroe en cuestión falle una tirada Difícil de **POD**, e incluyen cualquiera de las siguientes posibilidades: 24 horas de mala suerte (se añade un dado de penalización a todas las tiradas de Suerte); una alucinación terrorífica que produce una pérdida de 1D8 Puntos de Cordura a menos que el héroe tengan éxito en una toma de conciencia (tirada de **Cordura**); el héroe se queda mudo (no puede hablar durante 1D10 horas); la sangre del héroe hierve (causando 1D10+1 Puntos de Vida de daño). Estos son solo algunos ejemplos, eres libre de desarrollar más.

A continuación se enumeran los miembros de los Buscadores. Vern asistió a reuniones recientes como invitado de Lilith Chalmers (su firma se puede encontrar en el libro de visitas).

Klaus Sauerfeld: Empresario y líder incuestionable de los Buscadores. Sauerfeld es alemán y muy persuasivo. Sabe mucho de telefonía comercial y tecnología inalámbrica, pero también es un ocultista despiadado en busca de poder. Si logra que cualquier héroe diga «sí» tres veces y reconozca que algo es «importante» dentro de la misma conversación, le puede hipnotizar a continuación y conseguir que obedezca cualquier solicitud concreta razonable que no incluya matar sin necesidad de hacer una tirada enfrentada de POD.

- **Descripción:** Perilla, cejas arqueadas, calvo, pulcro.
- **Rasgos:** Hambriento de poder, manipulador, persuasivo.

Siegfried Mecklenburg: Un asesino profesional y antiguo francotirador en la Gran Guerra. Si Sauerfeld necesita matar a alguien, envía a Mecklenburg. El asesino está interesado en hacerse una reputación en los Estados Unidos. Si se le contrata para matar a Carpozi y tiene éxito, Mecklenburg puede usar el cuerpo como una tarjeta de visita con el Sindicato, pues ha oído que los bajos fondos van tras Carpozi.

- **Descripción:** Alto, constitución normal, cara anodina, cicatriz en la mejilla izquierda.
- **Rasgos:** Frío, honorable, ambicioso.

Harris Doll: El guardaespaldas personal de Sauerfeld y portero cuando hay sesión en la casa.

- **Descripción:** Robusto, grande y flácido, ha visto días mejores.
- **Rasgos:** Cortés con los extraños, leal a Sauerfeld.

Lilith Chalmers: Dueña de Lillith's, una boutique de moda. Es sacerdotisa y la principal reclutadora para el grupo. Tenía una aventura con Vern Bailey con la esperanza de reclutarlo antes de que se fuera y desapareciese.

- **Descripción:** Sofisticada, atractiva, morena, con un elegante sentido de la moda.
- **Rasgos:** Leal a Sauerfeld, astuta.

Hugo Wittering: Contable y devoto seguidor de Sauerfeld y Chalmers. Los héroes pueden experimentar sus ridículos intentos por parecer un tipo duro: porta un arma grande en sus manos pequeñas y sus ojos están oscurecidos por gafas gruesas y brillan con malicia.

- **Descripción:** Manos pequeñas, gafas gruesas, sus ojos brillan con malicia.
- **Rasgos:** Devoto de Sauerfeld y Chalmers, intenta hacerse el tipo duro.

Armand De Soto: Un *gigolò* cubano que frecuenta el Palacio de Pandora. Es atractivo pero venenoso.

- **Descripción:** Guapo, voraz, delgado.
- **Rasgos:** Venenoso, letal.

Wilson Ives: Restaurador experto, reconocido en su campo. Lo que más disfruta son las fiestas libertinas que organiza para los Buscadores.

- **Descripción:** Gordito, resistente, raro.
- **Rasgos:** Glotón, cobarde.

Sylvia Fane: Una rebelde bien conocida en sociedad entre la clase alta de la ciudad; la dama que no se establecerá, se casará ni jugará al bridge. O, en otras palabras, una diletante. Sylvia se unió a los Buscadores en 1923 con la intención de obtener un libro en particular para Elliott Gaskell, quien se enojó cuando su hombre, Himes, no pudo conseguirlo en una subasta. Gaskell no tuvo paciencia y obligó a Himes a entrar en la casa y robar el libro antes de que Fane pudiera escabullirse con él. Ella sabe que los Buscadores no tardaron en descubrir, o suponer, que era obra de Himes. Creía que las maldiciones lanzadas sobre Himes no eran más que supercherías hasta que lo encontraron muerto en la calle cerca de su oficina. Después de eso, se sintió culpable y atemorizada. Los juramentos de iniciación de los Buscadores prometían un destino similar a cualquiera que dejase el grupo. Quiere irse y disolver el grupo, pero no se atreve a actuar por su cuenta. Está conmocionada y consternada por la muerte de Gaskell (al descubrir la espeluznante escena), y cree que Sauerfeld puede haberlo asesinado, por lo que ha decidido conseguir que los héroes descubran la verdad. Para ello introduce un sobre que contiene una llave de la casa de Gaskell y su dirección en el bolsillo de uno de los héroes a la primera oportunidad (ver **La tercera escena del crimen**).

- **Descripción:** Serena, esbelta, muy bien vestida.
- **Rasgos:** Rebelde, desea dejar los Buscadores (puede pedir ayuda a los héroes).

OTROS MIEMBROS INCLUYEN:

Victor Charnley: Un autor experto en ocultismo. Ha publicado aburridos tomos eruditos sobre estudios esotéricos y religiones antiguas. Le respetan dentro del grupo.



Robert Heath: Funcionario fiscal, poeta y soñador. Se ha unido a los Buscadores para contrarrestar el entumecimiento de los sentidos causado por un trabajo muy aburrido.

Maurice Denning: Anticuario y miembro más antiguo. Recuerda los tiempos anteriores a Sauerfeld e incluso de antes de Lilith. Vive para este grupo.

Ginette Polk: Perfumista y astróloga. Polk se toma lo oculto y el trabajo del grupo muy en serio.

Zelda Green: Un hermoso espíritu libre y la dueña de un salón; tan atolondrada como Ginette Polk, aunque es seria y propensa a tener aventuras con hombres.

Marion Alden: Corresponsal de un periódico local y bruja. Cree firmemente que el grupo tiene poder y que tal poder debería ser usado. Escribió el artículo sobre la Caja de Pandora y es una habitual del Palacio.

Culminación de la aventura

El escenario puede concluir de muchas maneras diferentes, dada su naturaleza abierta. Sin embargo, se pueden presentar varias posibilidades.

Una es que los héroes encuentren a Carpozi y consigan la caja, pero sean perseguidos o asediados por varias partes interesadas (el Sindicato, la vieja banda y los Buscadores). Aunque eludan un ataque, este puede tratarse de una distracción para los propósitos de otro grupo.

Otra posibilidad es que los héroes se vean envueltos en los planes del Guardián, que pueden incluir la prueba de la caja que (a lo mejor) han adquirido. Una opción es que los Buscadores coloquen la caja dentro de un área protegida y piensen en una forma de abrirla desde fuera. Si los héroes se han convertido en una molestia, tal vez engañen a algunos de ellos para que entren dentro de la barrera del pentagrama y luego los persuadan para abrir la caja con amenazas y/o coerción. Si no, tal vez Carpozi sea capturado por los Buscadores, que le ordenan realizar el espantoso experimento sobre el grupo. La cuestión es si la magia ocultista de los Buscadores tiene algún poder sobre las criaturas de los Mitos. Y si no, ¿qué nivel de desastre representan? Sea como sea, los héroes deberían ser atraídos hacia los Buscadores y obligados a tomar medidas si se abre la caja.

Si los héroes consiguen apropiarse de la caja antes que nadie, puede que quieran destruirla en lugar de dejar que caiga en manos de usuarios malvados o sencillamente ignorantes. Encerrarla en una caja de seguridad, enterrarla profundamente o arrojarla por el costado de un transatlántico son soluciones plausibles, si no infalibles. Si todo el mundo vota por arrojarla al océano, entonces el Guardián puede optar por que los héroes reserven pasajes en el *SS President Coolidge* y jugar el escenario titulado *El largo crucero a China* (ver la página 213).

Los intentos de destruir físicamente la caja son arriesgados. Haz una tirada de 1D100: con un resultado de 1-10 se logra de forma segura; a partir de ahí, cada 10% por encima sube un nivel acumulativo que indica la magnitud del monstruo que aparece de acuerdo con la tabla de la sección **La Caja de Pandora** en la página 185. Una pifia de 96-00 significa que la caja se abre y queda bloqueada, escupiendo criaturas de forma continua y al ritmo que el Guardián considere más entretenido; puede que los héroes tengan que llegar a un acuerdo con uno de los Buscadores que haya sobrevivido hasta ese momento, o alguien o algo mucho peor, para usar la magia que cierre la caja. ¿Tal vez se pueda engañar a un monstruo para que se la coma?

Sin embargo, las noticias viajan rápidamente por el mundillo de las ciencias ocultas (y de los Mitos) y la propiedad de la caja, aun cuando se ha eliminado, puede llamar la atención de una serie de indeseables sobre los héroes y proporcionar material para futuros escenarios.

Recompensas de Cordura sugeridas

- Salvar la vida de una posible víctima: +10 Puntos de Cordura.
- Maquinar la muerte de un enemigo: –5 Puntos de Cordura.
- Vencer o disipar a un monstruo de la caja: Otorga la máxima pérdida de Cordura que produce el monstruo como una recompensa de Puntos de Cordura positivos.
- Inutilizar la Caja de Pandora: +20 Puntos de Cordura.

Agradecimientos

El ensayo *Al Capone and his American Boys: Memoirs of a Mobster's Wife* de Georgette Winkeler (escrito en 1934, pero editado para su primera publicación en 2011 por William J. Helmer), fue la inspiración de gran parte del material no relacionado con los Mitos de este escenario. Mi agradecimiento a los educados y atentos probadores de juego Simon Barton, Andrew Folkard y Micaela Schoop, y a Mike Mason por la oportunidad y los consejos.

Apéndice A: Personajes

El villano

Leo Carpozi,

oportunista

FUE 70	**CON** 60	**TAM** 65	**DES** 80	**INT** 50
APA 55	**POD** 65	**EDU** 45	**COR** 50*	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 9	**PM:** 13	**Suerte:** 65

** Disminuye en 5 cada vez que ve una manifestación de la caja.*

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4, o cachiporra 1D8+1D4

Revólver .32 30% (15/6), daño 1D8

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Cerrajería 70%, Charlatanería 30%, Descubrir 50%, Escuchar 35%, Intimidar 45%, Mecánica 55%, Psicología 60%, Saltar 45%, Sigilo 80%, Tasación (Joyería) 40%, Trepar 60%.

Talentos pulp

- **Pies ligeros:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar ser superado en número en combate cuerpo a cuerpo durante un único encuentro de combate.
- **Resistente:** Absorbe daño; puede gastar 10 puntos de Suerte para ignorar hasta un máximo de 5 Puntos de Vida recibidos en un asalto de combate.

La gente del Palacio de Pandora

Vern Bailey,

promotor de clubes nocturnos desaparecido

FUE 65	**CON** 55	**TAM** 65	**DES** 60	**INT** 65
APA 45	**POD** 80	**EDU** 55	**COR** 80	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 16	**Suerte:** —

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4

Pistola automática .38 60% (30/12), daño 1D10

Subfusil Thompson SMG 55% (27/11), daño 1D10+2

Habilidades

Ciencias ocultas 20%, Conducir automóvil 75%, Crédito 30%, Descubrir 55%, Saltar 30%, Sigilo 35%.

Pandora Moulin,

anfitriona de club nocturno

FUE 60	**CON** 50	**TAM** 55	**DES** 75	**INT** 50
APA 65	**POD** 65	**EDU** 55	**COR** 65	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 13	**Suerte:** —

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3, o cuchillo 1D4+1

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Arte/Artesanía (Bailar) 80%, Charlatanería 60%, Ciencias ocultas 10%, Crédito 40%, Descubrir 40%, Encanto 70%, Lanzar 30%, Psicología 50%, Saltar 40%, Sigilo 40%.

Carey Hooper,

animador

FUE 65	**CON** 60	**TAM** 55	**DES** 80	**INT** 60
APA 75	**POD** 55	**EDU** 70	**COR** 55	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 11	**Suerte:** —

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3

Revólver .32 40% (20/8), daño 1D8

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Arte/Artesanía (Bailar) 40%, Arte/Artesanía (Cantar) 50%, Arte/Artesanía (Comediante) 70%, Charlatanería 50%, Crédito 25%, Encanto 55%, Sigilo 35%.

Bob Quinn,

espía del Sindicato

FUE 75	**CON** 65	**TAM** 60	**DES** 55	**INT** 45
APA 50	**POD** 65	**EDU** 70	**COR** 65	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 13	**Suerte:** —

Combate

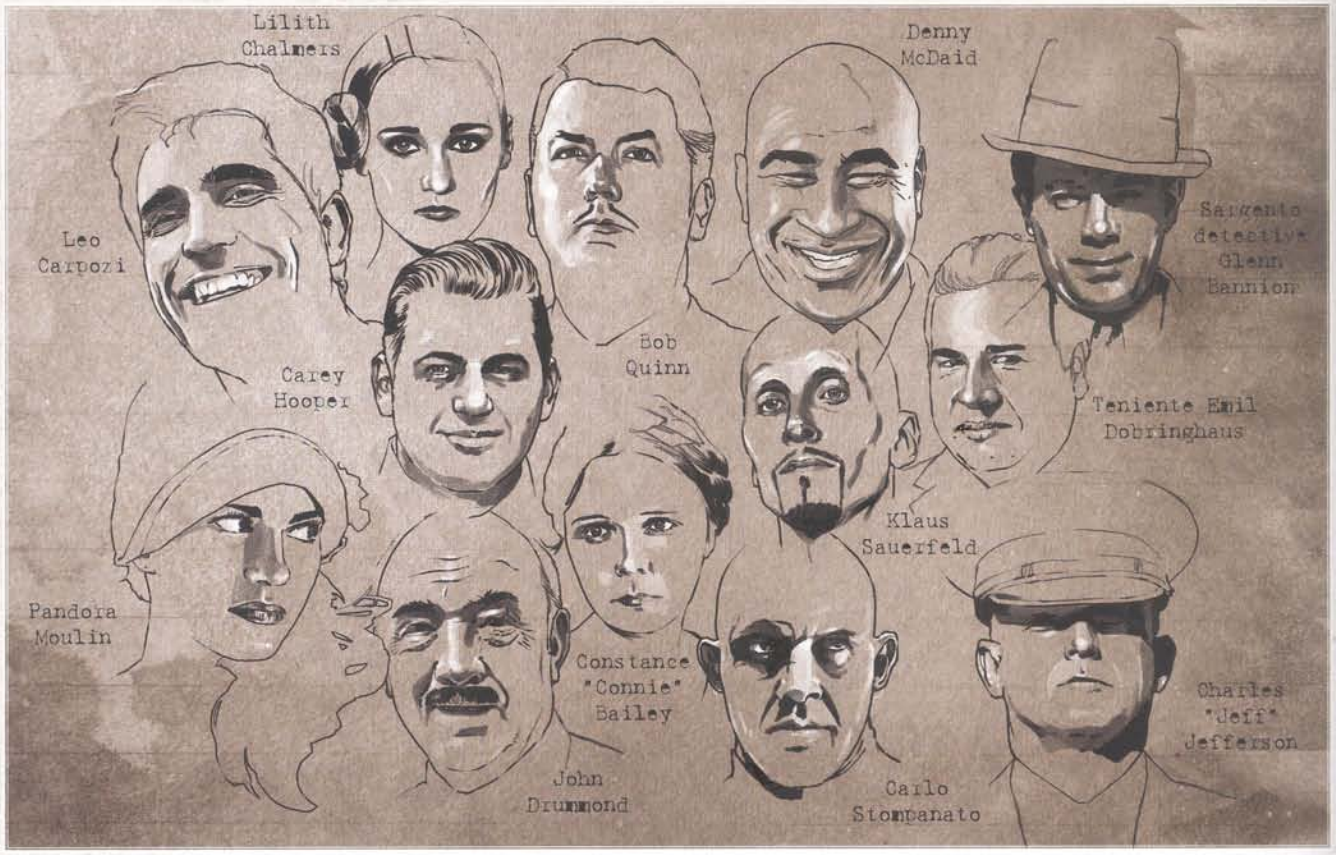
Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4, o cachiporra, 1D8+1D4

Revólver .32 35% (17/7), daño 1D10

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Charlatanería 35%, Crédito 25%, Descubrir 60%, Intimidar 55%, Psicología 40%, Sigilo 25%.



Denny McDaid,

seguridad de club nocturno

FUE 80	**CON** 60	**TAM** 80	**DES** 75	**INT** 60
APA 75	**POD** 70	**EDU** 50	**COR** 70	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** —

Combate

Pelea 65% (32/13), daño 1D3+1D4, o cachiporra, 1D8+1D4

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Charlatanería 30%, Conducir automóvil 45%, Descubrir 35%, Encanto 40%, Intimidar 65%, Psicología 40%, Sigilo 50%.

John Drummond,

propietario de la caja

FUE 50	**CON** 45	**TAM** 55	**DES** 55	**INT** 65
APA 65	**POD** 60	**EDU** 80	**COR** 60	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 12	**Suerte:** —

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Crédito 50%, Lamentarse 65%, Parecer sobrio 45%, Pedir bebidas 75%.

Constance «Connie» Bailey,

esposa preocupada

FUE 45	**CON** 55	**TAM** 45	**DES** 50	**INT** 70
APA 75	**POD** 50	**EDU** 70	**COR** 50	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Charlatanería 40%, Crédito 30%, Escuchar 45%, Persuasión 35%, Psicología 40%, Sigilo 30%.

Charles «Jeff» Jefferson,

chófer devoto

FUE 60	**CON** 90	**TAM** 65	**DES** 60	**INT** 55
APA 55	**POD** 55	**EDU** 50	**COR** 55	**PV** 11
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 7	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4, o porra, 1D8+1D4

Revólver .38 35% (18/7), daño 1D10

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Cerrajería 30%, Charlatanería 30%, Conducir automóvil 70%, Descubrir 35%, Lanzar 35%, Mecánica 55%, Sigilo 30%.

El Sindicato

Carlo Stompanato,

jefe del Sindicato y «socio» de club nocturno

FUE 80	**CON** 75	**TAM** 65	**DES** 65	**INT** 60
APA 55	**POD** 70	**EDU** 75	**COR** 70	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** 70

Combate

Pelea 75% (37/15), daño 1D3+1D4; con nudilleras, 1D3+1+1D4

Revólver .45 45% (22/9), daño 1D10+2

Subfusil Thompson 30% (15/6), daño 1D10+2

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Cerrajería 30%, Charlatanería 45%, Descubrir 20%, Intimidar 75%, Psicología 60%, Sigilo 60%.

Talentos pulp

- **Resistente:** Absorbe daño; puede gastar 10 puntos de Suerte para ignorar hasta un máximo de 5 Puntos de Vida recibidos en un asalto de combate.
- **Desenfundado rápido:** No necesita tener su arma de fuego preparada para disfrutar de +50 DES al determinar el orden de DES para el combate.

Jimmy «el Cabrón» Bandello,

lugarteniente del Sindicato

FUE 60	**CON** 75	**TAM** 60	**DES** 60	**INT** 70
APA 45	**POD** 70	**EDU** 55	**COR** 70	**PV** 13
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** 35

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3; con nudilleras, 1D3+1, o porra, 1D6

Pistola automática .38 60% (30/12), daño 1D10

Subfusil Thompson 35% (17/7), daño 1D10+2

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Charlatanería 35%, Demolición 45%, Descubrir 25%, Intimidar 60%, Sigilo 50%.

Talentos pulp

- **Resistente:** Absorbe daño; puede gastar 10 puntos de Suerte para ignorar hasta un máximo de 5 Puntos de Vida recibidos en un asalto de combate.

Phil «la Montaña» Montana,

sicario del Sindicato

FUE 85	**CON** 65	**TAM** 90	**DES** 65	**INT** 45
APA 50	**POD** 50	**EDU** 50	**COR** 50	**PV** 15
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 7	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Pelea 80% (40/16), daño 1D3+1D6; con nudilleras, 1D3+1+1D6

Pistola automática .45 45% (22/9), daño 1D10+2

Escopeta con dos cañones recortados 60% (30/12), daño 4D6/1D6

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Conducir automóvil 45%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Intimidar 75%, Sigilo 40%.

Ralph «el Perro» Canino,

mafioso del Sindicato (secuaz)

FUE 60	**CON** 50	**TAM** 55	**DES** 50	**INT** 50
APA 40	**POD** 55	**EDU** 45	**COR** 55	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 11	**Suerte:** —

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3; con nudilleras, 1D3+1; o cachiporra, 1D8

Pistola automática .38 50% (25/10), daño 1D10

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Charlatanería 30%, Conducir automóvil 55%, Descubrir 40%, Intimidar 40%, Sigilo 40%.

Tony Porello,

matón genérico del Sindicato (secuaz)

FUE 60	**CON** 50	**TAM** 55	**DES** 60	**INT** 40
APA 50	**POD** 40	**EDU** 30	**COR** 40	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 8	**Suerte:** —

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3; o nudilleras, 1D3+1; o cachiporra, 1D8

Revólver .38 50% (25/10), daño 1D10

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Cerrajería 35%, Conducir automóvil 40%, Descubrir 30%, Puentear coches 35%, Sigilo 40%.

Maleantes independientes

Neville «Viejo Nick» Lammas,

ladrón de bancos independiente

FUE 60	**CON** 45	**TAM** 70	**DES** 80	**INT** 70
APA 65	**POD** 70	**EDU** 40	**COR** 70	**PV** 11
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** —

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4

Culata (palo) 60% (30/12), daño 1D6+1D4

Pistola automática .45 70% (35/14), daño 1D10+2

Browning automático 40% (20/8), daño 2D6+4

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Cerrajería 35%, Charlatanería 56%, Conducir automóvil 65%, Descubrir 35%, Quitar esposas 40%, Sigilo 20%.

Herman «Sapo» Bukowsky,

ladrón de bancos y asesino independiente

FUE 70	**CON** 60	**TAM** 80	**DES** 65	**INT** 50
APA 50	**POD** 60	**EDU** 60	**COR** 60	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 7	**PM:** 12	**Suerte:** —

Combate

Pelea 75% (37/15), daño 1D3+1D4; o cuchillo grande, 1D8+1D4

Revólver .44 45% (22/9), daño 1D10+2

Escopeta de corredera 65% (32/13), daño 4D6/2D6/1D6

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Conducir automóvil 65%, Descubrir 45%, Intimidar 65%, Sigilo 35%.

La banda de Whitlock

Lawrence Whitlock,

secuestrador proscrito, (alias el Terror Triestatal)

FUE 65	**CON** 55	**TAM** 60	**DES** 55	**INT** 40
APA 45	**POD** 65	**EDU** 40	**COR** 65	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** 65

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4, o cuchillo grande, 1D8+1D4

Culata (palo) 60% (30/12), daño 1D6+1D4

Pistola automática .45 60% (30/12), daño 1D10+2

Subfusil Thompson 50% (25/10), daño 1D10+2

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Charlatanería 35%, Conducir automóvil 55%, Descubrir 40%, Intimidar 70%, Sigilo 40%, Trepar 55%.

Talentos pulp

- **Ataque rápido:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional en un único asalto.
- **Ágil:** No pierde su siguiente acción cuando se ponga a cubierto al recibir disparos de armas de fuego.

«Flaco» Mattix y Edwin «Temblores» Lonergan,

la banda de Whitlock (secuaces)

FUE 60	**CON** 60	**TAM** 55	**DES** 60	**INT** 40
APA 55	**POD** 50	**EDU** 40	**COR** 50	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3, o porra, 1D8

Revólver .38 30% (15/6), daño 1D10

Fusil de cerrojo .30-06 30% (15/6), daño 2D6+4

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Conducir automóvil 40%, Intimidar 30%, Lanzar 30%, Sigilo 40%.

Minnie Whitlock,

muñeca de la banda de Whitlock

FUE 50	**CON** 60	**TAM** 50	**DES** 65	**INT** 50
APA 55	**POD** 45	**EDU** 35	**COR** 45	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 9	**Suerte:** —

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3

Revólver .38 30% (15/6), daño 1D10

Fusil de cerrojo .30-06 25% (12/5), daño 2D6+4

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Conducir automóvil 30%, Descubrir 40%, Gritar 50%.

La Policía

Sargento detective Glenn Bannion,

buen policía, duro pero justo

FUE 60	**CON** 45	**TAM** 60	**DES** 55	**INT** 70
APA 60	**POD** 75	**EDU** 70	**COR** 75	**PV** 10
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 15	**Suerte:** —

Combate

Pelea 80% (40/16), daño 1D3+1D4

Revólver .38 60% (30/12), daño 1D10

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Conducir automóvil 60%, Descubrir 55%, Intimidar 65%, Persuasión 40%, Sigilo 35%.

Teniente detective Emil Dobringhaus,

mal policía e inconformista

FUE 85	**CON** 60	**TAM** 80	**DES** 60	**INT** 70
APA 55	**POD** 80	**EDU** 65	**COR** 80	**PV** 14
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 8	**PM:** 16	**Suerte:** 30

Combate

Pelea 90% (45/18), daño 1D3+1D6; con nudilleras, 1D3+1+1D6

Cachiporra 90% (45/18), daño 1D8+1D6

Revólver .38 60% (30/12), daño 1D10

Subfusil Thompson 30% (15/6), daño 1D10+2

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Conducir automóvil 50%, Descubrir 60%, Intimidar 80%, Persuasión 35%, Sigilo 35%.

Talentos pulp

- **Desenfundado rápido:** No necesita tener su arma de fuego preparada para disfrutar de +50 DES al determinar el turno en el orden de DES para el combate.

Los Buscadores

Klaus Sauerfeld,

hombre de negocios y líder incuestionable del aquelarre

FUE 65	**CON** 60	**TAM** 85	**DES** 55	**INT** 80
APA 50	**POD** 80	**EDU** 95	**COR** 64	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 7	**PM:** 16	**Suerte:** 45

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Espada 55% (27/11), daño 1D6+1+1D4

Pistola automática .38 25% (12/5), daño 1D10

Esquivar 30% (15/6)

Hechizos: Consunción, Dominar, Nublar la memoria, más a discreción del Guardián.

Habilidades

Ciencias ocultas 75%, Conducir automóvil 40%, Crédito 65%, Derecho 45%, Descubrir 45%, Historia 45%, Mitos de Cthulhu 10%, Persuasión 55%, Psicología 55%, Sigilo 50%.

Idiomas: alemán 95%, fenicio 35%, inglés 80%, latín 40%.

Talentos pulp

- **Voluntad férrea:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para añadir un dado de bonificación a las tiradas de POD.

Lilith Chalmers, dueña de boutique,

miembro del aquelarre y mujer fatal

FUE 55	**CON** 40	**TAM** 55	**DES** 65	**INT** 65
APA 85	**POD** 70	**EDU** 60	**COR** 61	**PV** 9
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 14	**Suerte:** —

Combate

Pelea 55% (27/11), daño 1D3

Pistola automática .22 corto 30% (15/6), daño 1D6

Esquivar 35% (17/7)

Hechizos: Nublar la memoria.

Habilidades

Arte/Artesanía (Bailar) 35%, Charlatanería 40%, Ciencias ocultas 60%, Conducir automóvil 35%, Crédito 40%, Mitos de Cthulhu 7%, Persuasión 55%, Sigilo 25%, Vestida para matar 65%.

Hugo Wittering,

contable y miembro devoto del aquelarre

FUE 50	**CON** 40	**TAM** 45	**DES** 55	**INT** 60
APA 35	**POD** 45	**EDU** 70	**COR** 39	**PV** 8
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 9	**Suerte:** —

Combate

Pelea 45% (22/9), daño 1D3, o cuchillo pequeño, 1D4

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Ciencias ocultas 50%, Contabilidad 50%, Descubrir 35%, Mitos de Cthulhu 5%, Sigilo 35%.

Armand de Soto, gigoló,

miembro del aquelarre y hombre fatal

FUE 65	**CON** 50	**TAM** 55	**DES** 65	**INT** 50
APA 75	**POD** 60	**EDU** 70	**COR** 56	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 12	**Suerte:** —

Combate

Pelea 55% (27/11), daño 1D3, o cuchillo pequeño, 1D4

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Arte/Artesanía (Bailar) 30%, Charlatanería 30%, Ciencias ocultas 30%, Coquetear 40%, Mitos de Cthulhu 2%, Sigilo 35%.

Wilson Ives, chef,

restaurador y miembro del aquelarre

FUE 70	**CON** 70	**TAM** 65	**DES** 55	**INT** 55
APA 45	**POD** 65	**EDU** 70	**COR** 61	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 13	**Suerte:** —

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4, o cuchillo mediano, 1D6+1D4

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Cocina) 70%, Ciencias ocultas 35%, Contabilidad 50%, Descubrir 35%, Mitos de Cthulhu 3%, Sigilo 35%.

Sylvia Fane, diletante,

piloto en prácticas y miembro desafecto del aquelarre

FUE 55	**CON** 45	**TAM** 50	**DES** 55	**INT** 85
APA 60	**POD** 60	**EDU** 85	**COR** 56	**PV** 9
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 12	**Suerte:** —

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3

Pistola automática .32 35% (17/7), daño 1D8

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Ciencias ocultas 50%, Conducir automóvil 65%, Crédito 45%, Descubrir 35%, Equitación 50%, Escuchar 35%, Mitos de Cthulhu 3%, Pilotar (Avión) 30%, Sigilo 40%.

Idiomas: francés 55%, inglés 85%, latín 30%.

Harris Doll, guardaespaldas de Sauerfeld

y miembro independiente del aquelarre

FUE 90	**CON** 75	**TAM** 80	**DES** 65	**INT** 55
APA 65	**POD** 60	**EDU** 80	**COR** 58	**PV** 15
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 8	**PM:** 12	**Suerte:** —

Combate

Pelea 90% (45/18), daño 1D3+1D6, o porra, 1D6+1D6

Pistola automática .38 50% (25/10), daño 1D10

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Ciencias ocultas 20%, Conducir automóvil 60%, Crédito 30%, Descubrir 55%, Sigilo 30%.

Siegfried Mecklenburg,

asesino a sueldo de Sauerfeld

FUE 90	**CON** 75	**TAM** 80	**DES** 65	**INT** 65
APA 40	**POD** 60	**EDU** 70	**COR** 53	**PV** 15
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 8	**PM:** 12	**Suerte:** —

Combate

Pelea 80% (40/16), daño 1D3+1D6, o cuchillo mediano, 1D6+1D6

Pistola automática .38 55% (27/11), daño 1D10

Fusil de cerrojo .30-06 70% (35/14), daño 2D6+4

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Charlatanería 25%, Conducir automóvil 50%, Descubrir 65%, Disfrazarse 75%, Sigilo 45%.

Idiomas: alemán 80%, francés 40%, inglés 45%.

Miembros genéricos del aquelarre,

por lo demás, individuos respetables (secuaces)

FUE 55	**CON** 50	**TAM** 55	**DES** 50	**INT** 65
APA 60	**POD** 60	**EDU** 70	**COR** 58	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 8	**PM:** 12	**Suerte:** —

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3, o cuchillo pequeño, 1D4

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Ciencias ocultas 30%, Conducir automóvil 25%, Crédito 45%, Descubrir 25%, Escuchar 35%, Sigilo 20%.

Selección de monstruos

Una selección de monstruos resumidos que pueden salir de la caja. Se recomienda a los Guardianes que consulten las entradas en el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*, cuyas páginas vienen señaladas entre paréntesis, para más información aparte de las descripciones proporcionadas.

Bestia lunar

Criaturas descomunales, grisáceas, viscosas y blanduzcas que podían estirarse y contraerse a voluntad, pero cuya forma más común —aunque la modificaran a menudo— era la de una especie de sapo sin ojos, con una extraña masa de tentáculos sonrosados que vibraban en la punta de sus chatos hocicos.

— H.P. Lovecraft, *En busca de la Ciudad del Sol Poniente*

Las bestias lunares son una raza alienígena que se encuentra principalmente en las Tierras del Sueño. Sirven a Nyarlathotep para conseguir su favor y esclavizan a otras razas, incluidos los hombres diabólicos de Leng. Si el sadismo tiene realmente algún significado para una raza tan extraña, se puede decir que estos seres son monstruosamente crueles y torturan frecuentemente a los miembros de otras razas que caen en sus zarpas.

Bestia lunar

FUE 80	**CON** 65	**TAM** 100	**DES** 50	**INT** 80
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 16
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 7	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 1 (puede usar armas, por ejemplo, una lanza)

Combatir 45% (22/9), daño 1D3+1D6, o lanza, 1D10+1+1D6

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: Ninguna, sin embargo las balas/armas arrojadizas infligen el daño mínimo.

Hechizos: 1D3 hechizos.

Pérdida de Cordura: Ver a una bestia lunar produce una pérdida de 0/1D8 Puntos de Cordura.

Byakhee *(página 295 del Manual del Guardián)*

FUE 90	**CON** 50	**TAM** 90	**DES** 65	**INT** 50
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 14
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 5/16*	**PM:** 10	**Suerte:** —

** Volando.*

Combate

Ataques por asalto: 2

Combatir 55% (27/11), daño 1D6+1D6

Morder y retener (mnbr), daño 1D6+3D10 FUE drenados

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: 2 puntos

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un byakhee produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.



Byakhee

Dhole *(página 300)*

FUE 2525	**CON** 755	**TAM** 2775	**DES** 10	**INT** 35
APA —	**POD** 170	**EDU** —	**COR** —	**PV** 353
BD: +64D6	**Corp.:** 65	**Mov:** 15	**PM:** 34	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 1

Combatir 30% (15/6), daño muerte

Escupir baba 50% (25/10), cubre un área de 8,25 m de ancho; daño 1 por asalto + aturdido + ahogamiento (tirada Extrema de FUE para salir)

Engullir 80% (40/16), daño engullido

Esquivar 6% (3/1)

Armadura: 34

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un dhole produce una pérdida de 1D4/1D20 Puntos de Cordura.

Gug

Era una zarpa de unas tres cuartas de anchura, provista de formidables garras. Después apareció otra; y después, un brazo enorme de negro pelaje al que se unían ambas zarpas con dos cortos antebrazos. Luego brillaron dos ojos rosados, apareciendo a continuación la cabeza bamboleante del gug centinela que había despertado. Tenía el tamaño de un barril aquella cabeza; y los ojos sobresalían unas dos pulgadas a cada lado, protegidos por unas protuberancias óseas cubiertas de pelo encrespado. Pero lo que le daba a esta cabeza un aspecto particularmente terrible era la boca. Aquella boca de enormes colmillos amarillos recorría la cabeza de arriba a abajo, abriéndose verticalmente y no de forma corriente.

— H.P. Lovecraft, *En busca de la Ciudad del Sol Poniente*

Los gugs son horribles gigantes que solo existen en las Tierras del Sueño, monstruos de pesadilla que se deleitan devorando cualquier cosa o a cualquiera que se cruce en su camino.

Gug

FUE 225	**CON** 140	**TAM** 285	**DES** 50	**INT** 65
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 42
BD: +5D6	**Corp.:** 6	**Mov:** 6	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 2 (cada brazo se prolonga en dos antebrazos)

Combatir 60% (30/12), daño 1D6+5D6

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: 8

Hechizos: Probabilidad del 10% de conocer 1D10 hechizos.

Pérdida de Cordura: Ver a un gug produce una pérdida de 0/1D8 Puntos de Cordura.

Horrendo cazador *(página 306)*

FUE 145	**CON** 50	**TAM** 205	**DES** 65	**INT** 75
APA —	**POD** 105	**EDU** —	**COR** —	**PV** 25
BD: +3D6	**Corp.:** 4	**Mov:** 7/11*	**PM:** 21	**Suerte:** —

** Volando.*

Combate

Ataques por asalto: 2

Combatir 65% (32/13), daño 1D6+3D6

Apresar (mnbr), la cola rodea a la víctima y previene cualquier movimiento (se podrá liberar con una tirada enfrentada de FUE el siguiente asalto)

Esquivar 35% (17/7)

Armadura: 9

Hechizos: Probabilidad del 25% de conocer 2D10 hechizos.

Pérdida de Cordura: Ver a un horrendo cazador produce una pérdida de 0/1D10 Puntos de Cordura.

Shantak *(página 321)*

FUE 170	**CON** 65	**TAM** 250	**DES** 50	**INT** 15
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 31
BD: +4D6	**Corp.:** 5	**Mov:** 6/18*	**PM:** 10	**Suerte:** —

** Volando.*

Combate

Ataques por asalto: 1

Combatir 45% (22/9), daño 1D6+4D6

Morder y retener (mnbr), retiene, daño 2D6+2, 1D6 cada asalto posterior

Mordedura Automática (si apresa), daño 3D10 FUE drenados por asalto

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: 9

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un shantak produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Shoggoth *(página 322)*

FUE 315	**CON** 210	**TAM** 420	**DES** 15	**INT** 35
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 63
BD: +8D6	**Corp.:** 9	**Mov:** 10	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 2

Combatir 60% (30/12), daño 1D6+5D6

Esquivar 25% (12/5)

Especial: Aquellos que sean alcanzados por el ataque también podrán ser engullidos. Deberán vencer en una tirada enfrentada de FUE o serán asimilados; si el shoggoth ataca a más de un objetivo, divide su FUE entre todos ellos. Las víctimas atrapadas solo podrán contraatacar en aquellos asaltos en los que superen una tirada de FUE. Cada asalto que una víctima continúe atrapada, perderá 8D6 Puntos de Vida.

Armadura: Ninguna, pero los ataques de fuego o electricidad causan el mínimo de daño; las armas (y las balas) causan solo 1 punto de daño por impacto; un shoggoth regenera 2 Puntos de Vida por asalto.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un shoggoth produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura.

Vagabundo dimensional *(página 325)*

FUE 95	**CON** 80	**TAM** 95	**DES** 50	**INT** 35
APA —	**POD** 50	**EDU** —	**COR** —	**PV** 17
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 7	**PM:** 10	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 2

Combatir 45% (22/9), daño 1D8+1D6

Apresar (mnbr), retenido durante 1 asalto antes de desaparecer

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: 3

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un vagabundo dimensional produce una pérdida de 0/1D10 Puntos de Cordura.

Vampiro estelar *(página 326)*

FUE 130	**CON** 65	**TAM** 130	**DES** 40	**INT** 50
APA —	**POD** 75	**EDU** —	**COR** —	**PV** 19
BD: +2D6	**Corp.:** 3	**Mov:** 6/9*	**PM:** 15	**Suerte:** —

* *Volando.*

Combate

Ataques por asalto: 3

Combatir 45% (22/9), daño 1D6+2D6

Capturar (mnbr) inmoviliza, puede morder en el asalto siguiente

Mordisco. Éxito automático contra un objetivo capturado, daño 3D10 FUE por asalto por la pérdida de sangre.

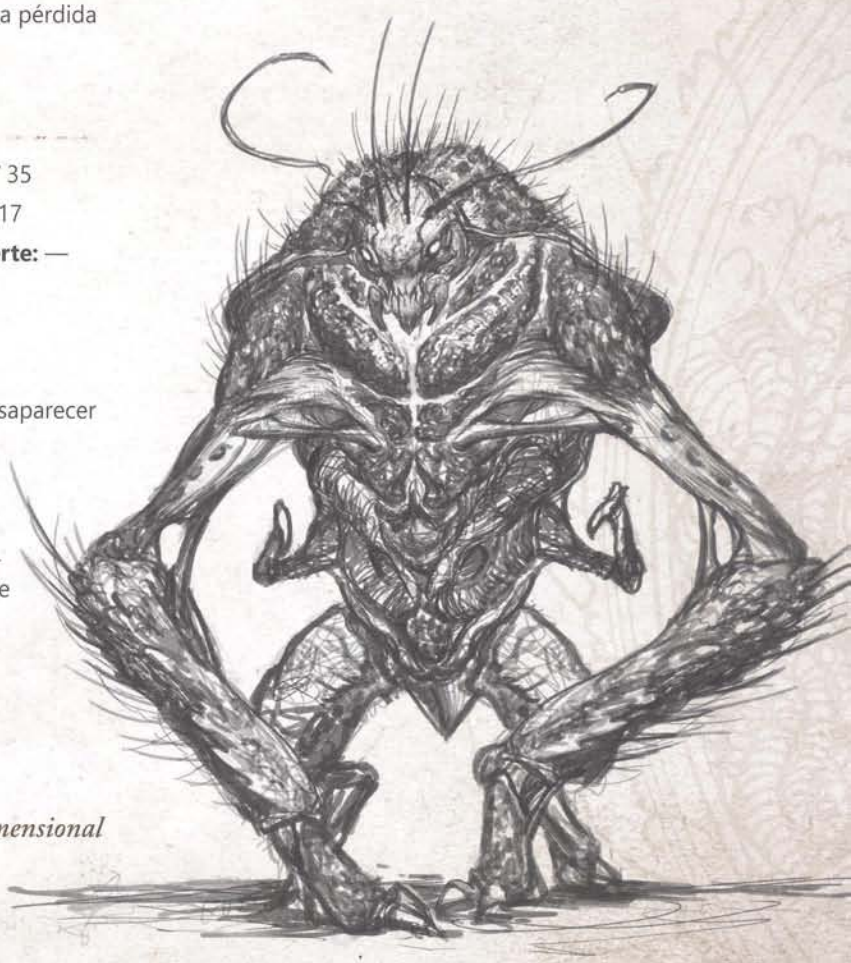
Esquivar 25% (12/5)

Especial: Invisible (dado de penalización en la tirada de ataque); una vez alimentado, permanecerá visible durante seis asaltos.

Armadura: 4, las balas solo causan la mitad de daño.

Hechizos: Probabilidad del 30% de conocer 1D3 hechizos.

Pérdida de Cordura: Ver a un vampiro estelar produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.



Vagabundo dimensional



CAPÍTULO 13

UN LARGO CRUCERO A CHINA

Me gustaría llevarte en un largo crucero a China,
toda para mí. Tenerte en mis brazos para siempre jamás,
que dejes a todos tus amantes llorando en la orilla detrás.

Ahí fuera brilla sobre el mar salado la luna llena,
que derrite tu corazón de piedra. Quisiera llevarte
en un largo crucero a China, toda para mí y para nadie más.

—Frank Loesser, *On a Slow Boat to China*

Un viaje de San Francisco a Shanghai promete descanso y relajación, pero un avieso intento de controlar poderes del más allá convertirá este viaje en cualquier cosa menos en relajante.

Resumen

Este escenario tiene lugar a bordo de un crucero de lujo en 1931, pero podría trasladarse fácilmente a una fecha posterior si se desea, con alguna adaptación menor por parte del Guardián. Los héroes no tienen ningún motivo en particular para estar a bordo del buque y, en consecuencia, el escenario puede insertarse en cualquier momento en que los héroes viajen entre continentes.

A lo largo del texto se presentan varias ideas para aumentar el nivel de *pulp* del escenario. El Guardián debe considerar cada sugerencia e incluirla o no en función del nivel de *pulp* deseado en sus partidas. Si quieres un nivel muy alto de *pulp*, el escenario podría culminar con el barco lleno de muertos vivientes, Tcho-Tcho enloquecidos, y múltiples monstruos de los Mitos atacando el navío. Para partidas más comedidas, ignora este tipo de excentricidades y céntrate en la trama tal y como está escrita, adaptándola como mejor te parezca.

Trasfondo

Un reptante que en el pasado fue el señor Diego Gutiérrez de Almacán quiere amasar poder para cumplir sus propios fines egoístas. Ha ideado y construido un gran dispositivo de convocación para llamar a seres primigenios con la intención de controlarlos y poseer sus poderes.

Hace dos años, los planes del reptante convergieron en una fusión de ciencia y misterios antiguos cuando emprendió un gran trabajo de ingeniería ocultista para construir un dispositivo de energía etérea. El dispositivo, que se parece a un gran órgano de tubos, es capaz de convocar criaturas y energías de más allá de las estrellas a través de medios mecánicos. Los planos del dispositivo y algunos de sus componentes (los tubos) se enviaron al distante Oregón, donde una empresa de órganos y una pequeña compañía eléctrica han trabajado en el más estricto secreto para construirlo.

El reptante cree que el dispositivo le otorgará acceso a energías divinas equivalentes a las de los Dioses Exteriores, que proporcionarán al serpenteante hechicero un pozo de poder de los Mitos sin parangón en la Tierra.

Los Tubos de Leng

El objetivo del reptante es construir un conjunto mecanizado de tubos encantados, que recibiría varias denominaciones como «Tubos de Leng» o el «dispositivo de energía etérea». La idea detrás del dispositivo es convocar mecánicamente a las entidades de los Mitos y atraparlas, permitiendo al usuario extraer su conocimiento y su poder.

Los tubos fueron comprados, robados y saqueados de varias fuentes en el Tíbet, Nepal y el Himalaya, y finalmente traídos hace dos años a San Francisco por los agentes del reptante. Fue aquí donde los diferentes tubos y componentes se combinaron y sintonizaron con armónicos de otro mundo. Se contrató a una empresa de órganos de tubos de Portland para montar el conjunto en una máquina

que automatiza la ejecución. La máquina de energía etérea resultante es algo así como un piano: encender el dispositivo y tocarlo convoca energías y atrae la atención de cosas del más allá, como abejas que acuden a la miel.

El dispositivo se encuentra a bordo del *SS President Coolidge* al comienzo del escenario. El reptante tiene la intención de activar el dispositivo cuando el barco esté en alta mar, utilizando a los pasajeros y la tripulación para alimentarlo y lograr moldear las energías ultraterrenas de las entidades de los Mitos convocadas.

Al principio

Si los héroes necesitan una razón para viajar, puede que sea porque necesiten tomarse una merecida cura de relax en Shanghai. Otra opción es que les hayan invitado a visitar Shanghai para asistir a la inauguración, en el Institut Orientale de la Concesión Francesa, de la importante exposición «Le Monde Mystérieux de l'Indo-Chine» (El mundo misterioso de Indochina) que incluye un conjunto de pergaminos ocultistas extremadamente raros (de posible interés para los Mitos), así como una estatua ruda y antigua identificada como «Çahoqua», un icono de un sapo negro del primer período mongol.

Si el grupo crea personajes nuevos para este escenario, la mejor opción para facilitar el juego es que todos tengan billetes para viajar en la misma clase.

Si los jugadores ya tienen un grupo de héroes *pulp*, es posible que el Guardián tenga que dividir la acción entre las cubiertas superiores (primera clase y clase especial) y las inferiores (tercera clase y bodega de carga), separando a los jugadores en grupos mientras se encuentren a bordo del barco. No es recomendable que ningún héroe sea miembro de la tripulación.

Los héroes viajan a Shanghai en barco, con salida el sábado 5 de diciembre de 1931 desde San Francisco. El *SS President Coolidge* viaja desde San Francisco hasta Shanghai, con una parada en Honolulu. La etapa entre San Francisco y Honolulu lleva cinco días, llegando al destino el 10 de diciembre. La parte del viaje entre Honolulu y Shanghai lleva otros nueve días, llegando al destino el sábado 19 de diciembre.

A través del Pacífico con estilo

El barco *SS President Coolidge* de la compañía Dollar Line parte de San Francisco con una dotación casi completa de 678 pasajeros y 315 tripulantes. Abandona el muelle 42 justo después de las 11:00 a. m. del 5 de diciembre de 1931 y se desliza en condiciones climatológicas de niebla al sonido de sirenas y campanas.

El *SS President Coolidge* es el barco de pasajeros más grande jamás construido en los Estados Unidos, pero no es tan grande comparado con los estándares europeos. Tiene 200 m de eslora, 25 m de manga, 10 m de calado y desplaza aproximadamente 31.000 toneladas. Fue construido por la naviera Newport News Shipping en Newport News, Virginia, y se completó en agosto de 1931, hace escasamente cuatro meses. El barco es nuevo, moderno y lujoso.

Pasajeros

El barco se divide en cuatro clases: primera clase, clase especial, tercera clase y bodega de carga. Los alojamientos varían en calidad incluso dentro de una misma clase.

Hay entre 214 y 307 pasajeros de primera clase alojados en camarotes y suites exteriores a lo largo de las cubiertas superiores y en la parte frontal del barco. Los pasajeros de primera clase ocupan los niveles superiores del barco; sus camarotes están en las cubiertas A, B y C. Los comedores de primera clase están en la cubierta C, en medio del barco, más un comedor en el exterior de la sala principal para funciones privadas. Cuatro de las suites de primera clase tienen baño y aseo propios; treinta y dos camarotes comparten un baño. De los restantes, la mayoría son camarotes individuales con baño privado, aunque los más baratos de primera clase son camarotes gemelos con baños e inodoro compartidos. Unas pocas habitaciones tienen sofás; ninguna tiene literas. Todos los camarotes de primera clase tienen sus propios calefactores privados, moquetas por todo el suelo y lámparas, pinturas y muebles espléndidos.

Las ciento treinta y tres habitaciones de clase especial están más abajo, en la cubierta B, justo detrás de los alojamientos de primera clase. Estos camarotes son algo más pequeños, con baños compartidos, pero se usan como camarotes de primera clase cuando hay suficiente demanda. En los camarotes duermen tres o cuatro personas (veintitrés camarotes para tres, dieciséis para cuatro). Las camas gemelas son individuales con literas plegables sobre una o ambas. El comedor de la clase especial está en la cubierta C, un poco más cerca de la popa que la sala de primera clase.

Los ciento sesenta alojamientos de tercera clase están más abajo y aún más cerca de la popa, en la cubierta C. Ninguno de sus camarotes es exterior. La tercera clase se compone de camarotes espartanos de 3 o 4 literas, con capacidad para seis u ocho personas por habitación; las literas son fijas en lugar de plegables. Cada camarote tiene un espejo, un inodoro y un lavabo, pero comparten un baño común. El comedor de tercera clase está justo en la popa, en la cubierta C.

La bodega de carga tiene un espacio reservado para 380 personas que está ubicado (lo que no es sorprendente) en la parte trasera del barco, junto a los ruidosos motores que mueven el timón y cerca de los motores turboeléctricos que alimentan las hélices. Esta bodega se encuentra solo en la cubierta D junto a la popa y de vez en cuando se utiliza exclusivamente para transportar carga. Se compone de seis habitaciones grandes, cada una con 60 literas y sin privacidad. Sus pasajeros utilizan el comedor de tercera clase cuando la tercera clase ha terminado.

Las instalaciones de los restaurantes están segregadas en su mayor parte, como también algunas salas sociales, salas de lectura y salones de fumadores, así como algunas cubiertas de paseo. La bodega resulta más dura con marejada porque está más alejada del centro de masas del barco; cada ola lanza la bodega de popa más hacia arriba y hacia abajo que a las demás clases, a excepción de algunos pasajeros de primera clase alojados cerca de la proa.

La tripulación

La tripulación de 350 personas incluye:

- El capitán Henry Nelson.
- El primer oficial Hugo Schramm.
- Dos navegantes, dos oficiales, nueve operadores de radio y telégrafo encabezados por el jefe de radio Marco Borrely.
- El ingeniero jefe, Oliver Grossmann.
- El segundo del ingeniero, Wilhelm Schubert.
- El médico de a bordo, Erik Hartman.
- Veinte ayudantes de ingeniería, como el bombero Robert Reid.
- El jefe de cocina Anthony Deplace.
- Otros dos cocineros y diez pinches, más un sumiller llamado Phillipe d'Alsace.
- El sobrecargo jefe Martin Dungass, muerto y consumido por el reptante al comienzo del escenario.

Además, hay otros cuatro sobrecargos, treinta y siete camareros de barco, como Martin Aimesworthy, cuarenta marineros de primera clase, incluido Albert Hallander y ciento ochenta y siete marineros de segunda, como Hank Henson, que sirven para mantener las puertas cerradas y las narices fuera de los asuntos de los demás. El servicio de marineros funciona en turnos de veinte personas en la cocina, cincuenta y cuatro camareros a las órdenes de Arthur Benedict Carmel, cuatro operadores de ascensores, ochenta y dos limpiadores de camarotes y diecinueve de cubierta. Utiliza a los miembros de la tripulación en las escenas cuando sea necesario y repite caras familiares para que los jugadores se encuentren a algunos de forma habitual.

El personal del servicio incluye a dos muchachos que sirven soda, siete bármanes bajo la dirección de Ephraim «Burbujas» Walters, tres encargados del pasaje, tres barberos y cuatro distribuidores para las noches del casino. No hay que olvidar a los cuarenta y cuatro músicos, esto es, el director Raymond Hickler y la orquesta Pacific Jazz, además de la orquesta Presidential Dance.

Comidas

Las horas de las comidas están segregadas por clase; de la misma forma, la calidad de los alimentos varía un poco. Una comida típica acoge a doscientos comensales cada vez (se espera que se hagan reservas). Alimentos como langosta, faisán y ternera están reservados a la primera clase, pero mucha gente come mejor en tercera clase que en tierra. La comida en la bodega es bastante sencilla.

Una comida en primera clase está precedida por el descenso por las escaleras adornadas que conducen a la sala comedor correspondiente, pasando junto a un gran mural que muestra los países en los que trabaja la compañía Dollar Line. La comida incluye siete platos: se empieza por *hors d'oeuvres* y ostras, continúa con consomé Olga o crema de sopa de cebada a elegir, sigue con salmón con salsa de muselina y pepino, y a continuación filete *mignon*, pollo salteado Lyonnaise o vegetales frescos a elegir. El segundo plato consiste en cordero en salsa de menta, patito asado en salsa de manzana o medallones de carne de ternera, acompañados de guisantes verdes,

Forzar la segregación de clase

El barco está visiblemente dividido por clase en todo punto: los pasajeros de primera, especial, tercera y bodega no se cruzan prácticamente nunca, o en absoluto. Es posible visitar otra cubierta cuando se pasa de una clase superior a una inferior, aunque los camareros lo desaconsejan. Hacerlo en la dirección opuesta es mucho más difícil, ya que se restringe el acceso en las escaleras, todas ellas vigiladas por los camareros del barco, y en los tres ascensores eléctricos, uno para subir carga a la cocina y otros dos de pasajeros manejados por tripulantes asignados.

La tripulación puede moverse entre clases sin demasiada dificultad, aunque la primera clase cuenta con tripulantes especiales que salvaguardan sus privilegios celosamente. Los pasajeros necesitan una invitación, un soborno a un miembro corrupto de la tripulación o una tirada con éxito de **Intimidar**, **Encanto**, **Persuasión** o **Charlatanería** para subir a una cubierta superior. La opción más peligrosa es intentar escalar con una tirada Difícil de **Trepar** sin cuerda, o Normal con una. El fracaso implica una caída por la borda o, cuando se asciende por ciertas secciones del casco a primera clase, caer sobre la cubierta a 10 m por debajo y sufrir una pérdida de 3D6 Puntos de Vida; un Guardián benévolo puede permitir una tirada de **Saltar** para reducir el daño a la mitad si tiene éxito.

Los pasajeros de las clases primera y especial que sean descubiertos en la sección incorrecta del barco son devueltos amablemente a su área por la tripulación y se les disuade de recaer de forma firme, pero cortés. Los pasajeros de tercera clase son tratados de forma más brusca y los pasajeros de la bodega pueden llegar a ser encadenados a sus camas si se cuelan repetidamente en áreas prohibidas del barco.

arroz hervido, zanahorias a la crema, patatas nuevas hervidas y patatas Parmentier. Luego viene un ponche a la romana, pichón asado y crepes, espárragos fríos a la vinagreta, paté de *foie gras* y apio. Los pasajeros pueden elegir de postre entre pudín Waldorf, melocotones con gelatina de Chartreuse, chocolate y vainilla, o helado francés. La orquesta Presidential Dance toca para el salón de primera clase todas las noches de 6:00 a 9:00 p. m. y aceptan peticiones.

Una cena en la clase especial puede constar de consomé, abadejo al horno en salsa picante, un plato a elegir entre pollo al curry, cordero de primavera en salsa de menta o pavo asado con arándano, más guisantes verdes, puré de nabos, arroz hervido, patatas hervidas y asadas. Los postres incluyen pudín de ciruela, gelatina de vino, sándwich de coco o helado americano, además de una variedad de frutos secos, fruta fresca, queso, galletas y café. La orquesta Pacific Jazz toca para la clase especial en noches alternas de 7:00 a 9:00 p. m.

Una cena típica de tercera clase incluye una sopa de arroz, ternera y repollo en conserva, patatas cocidas, galletas, pan fresco y mantequilla, además de manzanas y arroz guisados de postre. El café se sirve con el postre. Los menús cambian a diario, pero la comida en sí es fija para cada día y se sirve de 6:00 a 8:00 p. m.

La cena para los pasajeros de la bodega incluye carne y repollo en conserva bastante aguados, zanahorias hervidas, patatas hervidas y arroz con leche de postre. Este menú no cambia casi nunca; a veces aparecen judías verdes, o tocino en una ensalada de patata, o arroz en vez de patatas. La cena para los pasajeros de la bodega se sirve de 8:00 a 9:00 p. m., cuando han terminado los comensales de tercera clase.

Entretenimiento

El entretenimiento varía desde el «hágalo usted mismo» hasta actuaciones profesionalmente trabajadas. El extremo inferior incluye los pianos, arpas y otros instrumentos de la sala de música de la cubierta B, así como tejo, fiestas de disfraces, y póker, canasta y bridge en las habitaciones para fumadores de las cubiertas A y B. Raymond Hickler y su orquesta Pacific Jazz tocan en el Gran Salón cada noche; la orquesta Presidential Dance toca en el salón de baile todas las noches a las 9:00 p. m. en punto. Rebecca McCormick y Antonio Portaluppi son los cantantes de *jazz* y cabaret.

Dos noticieros y dos películas (un romance llamado *El pachá de Persia* y *Luces de la ciudad* de Chaplin) se proyectan en el Salón Continental (primera clase) los viernes y sábados en el trayecto hacia Honolulu. El Salón Continental tiene una gloriosa cúpula de 3.000 piezas de vidrio y grandes asientos tapizados en terciopelo azul. Después de Honolulu, las noticias son reemplazadas por cortos de dibujos animados como *La caza del zorro* y *Baby Be Good*; las películas nuevas son *The Kentucky Derby* y *It Pays to Advertise*, protagonizada por Louise Brooks.

La biblioteca y sala de escritura de primera clase en la cubierta A está decorada con un hermoso mural de la vida marina de las aguas profundas. La sala contiene aproximadamente 4.000 volúmenes cuya variedad está equilibrada entre ficción y ensayos sobre historia, negocios y humanidades, así como publicaciones periódicas.

Las dos piscinas están abiertas desde las 10:00 a. m. hasta las 6:00 p. m. con salvavidas de guardia presentes tanto en primera clase como en las piscinas al aire libre. La piscina para especial y tercera en la bodega n.º 6 solo se abre cuando el *President Coolidge* llega a aguas más cálidas cerca de Hawái.

Una costumbre que vale la pena mencionar es el uso de la imprenta de a bordo para anunciar eventos, fiestas, cenas y ocasiones especiales. Los héroes de las clases primera y especial pueden recibir no solo telegramas de las estaciones costeras, sino también invitaciones recién impresas a la noche de San Nicolás (6 de diciembre), la noche de casino (7 de diciembre), el baile tahitiano (9 de diciembre) y la misa dominical (mañanas del 6, 13 y 20 de diciembre) en el correo.

Otras comodidades incluyen un gimnasio, una barbería, una fuente de refrescos, dos ascensores eléctricos y un cuarto oscuro para fotógrafos. Todo el barco tiene aire acondicionado, algo raro para su tiempo.

Tabaco y bebida

El *SS President Coolidge* tiene dos barras, una más fina en el Salón Continental de la cubierta A y otra más ordinaria en el Salón Hawaiano de la cubierta C. Ambas están bien surtidas de licores, champán, vinos (incluido sake) y cervezas de San Francisco y Yokohama.

Las dos salas para fumadores del barco también están divididas por clase; la sala para fumadores de primera clase tiene un tapiz de Rip Van Winkle, sillones de nogal, sofás tapizados en verde, mesas de juego para cartas y dados, un piso de baldosas de goma verdes y rojas, y una chimenea de mármol verde con fuego eléctrico. Sobre la chimenea cuelga una imagen en cristal tintado llamada *La dama y el unicornio* con un marco de acero. La sala para fumadores de clase especial de la cubierta B tiene una pintura de Sierra Nevada y un retrato del presidente Coolidge. Tiene sillas tapizadas en marrón y una serie de mesas básicas de madera para jugar a las cartas, con soportes para bebidas incorporados y ceniceros de vidrio empotrados. En el resto del barco no está prohibido fumar en interiores. Se espera que los pasajeros de tercera clase y la bodega fumen en el exterior de la cubierta C, bajo la atenta mirada de los camareros, que temen el riesgo de incendio que suponen los cigarrillos, pipas y habanos.

El reptante

El nombre original del reptante cuando estaba vivo era Luis Fernando de la Montoya, maestre de una secta dedicada a Azathoth. Vivió su vida extendida mágicamente en tiempos de la conquista española de América, donde sus fechorías fueron descubiertas y le supusieron una condena a la horca por parte del gobernador español de Sonora, el señor Gutiérrez de Almacán. La sentencia se llevó a cabo y el cadáver de Montoya fue enterrado; sin embargo, su conciencia pasó a las cucarachas, escorpiones, moscas y parásitos

que devoraron el cadáver, permitiéndole continuar su obra maligna más allá de su vida «mortal».

A pesar de su aspecto espantoso, el reptante no es un muerto viviente, ya que los gusanos que constituyen su forma son criaturas vivas. Cuando sufre heridas, el daño puede matar a algunas cucarachas o arañas, pero apenas molesta a la criatura porque las alimañas son reemplazadas con el tiempo. Es una criatura con muchas formas y disfraces que ha aprendido a ser cauta con los siglos, a menudo disfrazándose para caminar entre los humanos. Puede tomar la forma de cualquier humano que mate y consuma, usando el hechizo Imitar apariencia.

En toda su vida antinatural, el reptante ha consumido a las siguientes personas (hasta ahora):

- El gobernador español de Sonora, el señor Gutiérrez de Almacán.
- Una adolescente navajo llamada Haseye Adikai.
- Una anciana mujer china con cicatrices, llamada Du Zeming.
- Martin Dungass (sobrecargo principal).
- Chad Peterson (el rico prometido de Virginia Ridley).

Puede hablar como cualquiera de estas formas humanas, aunque después de consumir una forma nueva, tarda 48 horas en desarrollar completamente la capacidad de hablar de nuevo. El reptante entiende navajo, un español cortés y anticuado, chino mandarín, chino wu moderno e inglés americano moderno. En su forma verdadera no puede hablar ni hacer ningún tipo de sonido y depende de los mensajes escritos para transmitir sus deseos (suele utilizar telegramas). La criatura puede cambiar a voluntad de una forma a otra en un asalto de combate.

Si se siente gravemente amenazado, puede desintegrarse a voluntad, disgregándose en una masa de insectos y gusanos que se escabullen rápidamente, escapando a través de tablones o similares.

El reptante, débil en el combate físico, prefiere confiar en hechizos y dejar que sus secuaces se encarguen de los asuntos mundanos.

El reptante sube a bordo del barco en San Francisco en su forma de constructo de alimañas, oculto dentro del dispositivo de energía etérea en la bodega 7 (ver **Bodega 7** en la página 235). Una vez a bordo y a salvo, se transforma en el señor Gutiérrez de Almacán y toma posesión de un camarote vacante, uno que no estaba en la lista de pasajeros, despertando las sospechas del sobrecargo principal, Martin Dungass. Cuando Dungass se presenta ante el pasajero no incluido en la lista, es asesinado y consumido. El reptante comprende que puede deshacerse de un tripulante molesto, pero no de toda la tripulación, y opta por interpretar el rol de un pasajero legítimo. Inmediatamente después de partir de San Francisco, encuentra y consume a Chad Peterson, transformándose a su semejanza. No tarda en descubrir que su nueva forma tiene una prometida, Virginia Ridley, que lógicamente espera que hable, algo que el reptante no puede hacer de inmediato, ya que sus cuerdas vocales aún se están formando. Por lo tanto, se ve obligado a abandonar la forma de Peterson para evitar ser descubierto.

La personalidad que más utiliza como fachada es la del señor Gutiérrez de Almacán, un solitario noble español. Almacán suele permanecer en su camarote, aunque algunas noches se lo puede ver paseando por la terraza. El reptante puede tomar cualquiera de las formas mencionadas anteriormente durante el viaje, más la de cualquier otra persona a la que asesine y consuma mientras esté a bordo. Encontrarlo debería ser como jugar al gato y el ratón.

El perfil del reptante se encuentra en el **Apéndice A**.

El plan del reptante

El reptante ha llegado hasta este punto tras años de trabajo y preparación. Cree que los Tubos de Leng le permitirán convocar mecánicamente y contener a entidades de los Mitos, de forma que pueda absorber y consumir su conocimiento y poder. A pesar de su sentido casi megalomaníaco de autoridad y poder, el reptante no es estúpido y pretende probar los Tubos de Leng en un lugar apartado y relativamente seguro: a bordo del *SS President Coolidge* en medio del océano, bien lejos de miradas indiscretas y autoridades entrometidas.

El ser ha establecido conexiones con otros hechiceros y sectas de todo el mundo a lo largo de los años, especialmente con la Sociedad de Ayuda Mutua Ocho Fortunas, una secta de los Mitos con tentáculos por toda China. El reptante planea unirse a la secta y lo ha dispuesto todo para transportarse, junto con los Tubos de Leng, a través de un portal mágico desde el barco, una vez que haya realizado una prueba completa del dispositivo de energía etérea.

A propósito del ritmo

Este escenario se desarrolla a lo largo de varios días, lo que permite al Guardián desarrollar la trama gradualmente hasta el momento culminante, pero también significa que debe apresurar el transcurso del tiempo para que pasen los días. Es normal que los jugadores quieran usar cada hora de cada día en sus investigaciones; pueden ser disuadidos acelerando el ritmo. Concéntrate en la acción, mantén el ritmo e impón «líneas rojas» a la historia: limítate a decir que estás saltando a lo verdaderamente importante. Deja que los jugadores pasen tiempo explorando y hablando con varios personajes no jugadores (PNJ) pero preséntales situaciones, cuestiones y escenas que garanticen el avance continuo de la partida.

Cronología de a bordo

Los sucesos y fechas se pueden ajustar o reorganizar para adecuarse a las acciones de los héroes, pero en principio la travesía por el Pacífico se desarrolla de esta manera:

Sábado, 5 de diciembre

- Partida de San Francisco (ver **Ascender por la pasarela** en la página 226 y **Compañeros de camarote** en la página 227).

Domingo, 6 de diciembre

- El sobrecargo principal Martin Dungass desaparece, consumido por el reptante (ver **¿Alguien ha visto al sobrecargo?** en la página 229).
- Albert Hallander, un marinero ladrón, irrumpe en el camarote de Chad Peterson y solo encuentra su «ropa vacía» y una masa de cucarachas. Unos minutos más tarde, Virginia Ridley encuentra la «ropa vacía» de Chad Petersen (ver **El traje vacío** en la página 228).
- Misa dominical en la capilla del barco.
- Noche de san Nicolás para todos los niños de primera, especial y tercera en el salón de baile.

Lunes, 7 de diciembre

- El reptante continúa asumiendo la forma de Chad Peterson y domina al gánster Bunny Bates.
- Le roban el *Libro de Jade Rojo* al doctor Soong. Wang Ma es asesinado. El doctor Soong puede pedir ayuda a los héroes (ver **El libro robado** en la página 229 y **El doctor Soong pide ayuda** en la página 232).
- Noche de casino para pasajeros de primera clase y clase especial.

Martes, 8 de diciembre

- Oficio en memoria de Peterson en la capilla del barco a las 11:00 a. m. (ver **Reacciones de los pasajeros** en la página 229).
- El padre Álvarez celebra el funeral de Wang Ma en una breve ceremonia en popa a las 3:00 p. m. (ver **El libro robado** en la página 229).

Miércoles, 9 de diciembre

- Virginia Ridley tira al plato en la cubierta de popa.
- Baile tahitiano para pasajeros de primera clase y clase especial.

Jueves, 10 de diciembre

- Phyllis Barnes actúa en la sala de música.
- Llegada a Honolulu (ver **Honolulu y más allá** en la página 230).
- Takishi Suroda desaparece (ver **Personas desaparecidas** en la página 232).

Viernes, 11 de diciembre

- La policía de Honolulu declara que la muerte de Peterson ha sido un suicidio (ver **Honolulu y más allá** en la página 230).
- Partida de Honolulu.

Sábado, 12 de diciembre

- El barco cruza la línea de fecha internacional y gana un día*.
- El periodista Miles Hardaway del *Chronicle* desaparece (ver **Personas desaparecidas** en la página 232).

** Las fechas de la cronología del escenario son las de los Estados Unidos para mayor comodidad.*

Domingo, 13 de diciembre

- El padre Álvarez celebra la misa dominical en la capilla.
- Corren rumores de una música extraña que suena en el barco (ver **Una música distante** en la página 233).
- Phyllis Barnes desaparece junto con un miembro de la tripulación (ver **Personas desaparecidas** en la página 232).

Lunes, 14 de diciembre

- Una música extraña se escucha por todo el barco (ver **Una música distante** en la página 233).

Martes y miércoles, 15 y 16 de diciembre

- Se produce una nueva desaparición (ver **Personas desaparecidas** en la página 232).

Jueves, 17 de diciembre

- Bunny Bates (libre de la dominación del reptante) se confiesa al padre Álvarez o a uno de los héroes (ver **Stuart «Bunny» Bates** en la página 224).

Viernes, 18 de diciembre

- Mal tiempo (tirada con éxito de **CON** para no marearse).

Sábado, 19 de diciembre

- Grandes olas y lluvia toda la mañana (tirada con éxito de **CON** para no marearse), despejado por la tarde.
- Bunny Bates toma como rehén a un pasajero (ver **Bunny toma un rehén** en la página 236).
- Mientras todo el mundo está distraído con Bates, el reptante toca los Tubos de Leng, provocando la aparición de un pólipo volante que ataca el barco.

Domingo, 20 de diciembre

- La llegada del barco a Shanghai está prevista para las 6:00 a. m.

~ Perfil del SS President Coolidge ~

Construido en agosto de 1931 en el astillero de Newport News para Dollar Line.

Tamaño

200 m de eslora, 25 m de manga, 10 m de calado y desplaza aproximadamente 31.000 toneladas.

Eslora: 200 m.

Manga: 25 m.

Calado (profundidad): 10 m.

Tonelaje bruto: 21.936 toneladas.

Desplazamiento: 30.924 toneladas.

Niveles: Tres sobre cubierta principal, cinco por debajo.

Carga

Capacidad de carga: 17.240 m^3.

Bodegas de carga: Siete en total, cuatro accesibles desde la cubierta.

Espacio para automóviles: 100 vehículos en la bodega 4.

Grúas: 18 grúas de carga de 35 cv que levantan 1.360 kg a 100 m de cuerda por minuto.

6 pescantes de gravedad Welin McLachlan para botes salvavidas.

2 grúas para botes de 25 cv para embarcaciones de suministros.

6 cabrestantes de la American Engineering Company.

Frigorífico: 2.000 m^3 en la bodega 6.

Armas: Una provisión de armas cortas, fusiles y escopetas (para tiro al plato) se guarda en la bodega de carga 7.

El capitán guarda un revólver bajo llave en su camarote.

Motores

Motores: 2 motores turboeléctricos Westinghouse de 13.250 cv.

Calderas: 12 calderas de fuelóleo Babcock y Wilcox de alta presión.

Presión de vapor: 2.068.400 Pa.

Temperatura de la caldera: 327 °C.

Turbinas: 2 turbinas de 14.000 cv de potencia al freno.

Propulsores: 2.

Velocidad de propulsión: 133 rpm a 22,2 nudos.

Velocidad máxima: 22,2 nudos.

Velocidad de crucero: 20 nudos.

Almacenamiento de combustible: 6.240 toneladas.

Alcance: 19.500 millas náuticas a velocidad de crucero.

14.500 millas náuticas a velocidad máxima.

Servicios

Capacidad de pasajeros: 990.

Tripulación requerida: 324.

Capacidad total: 1.314.

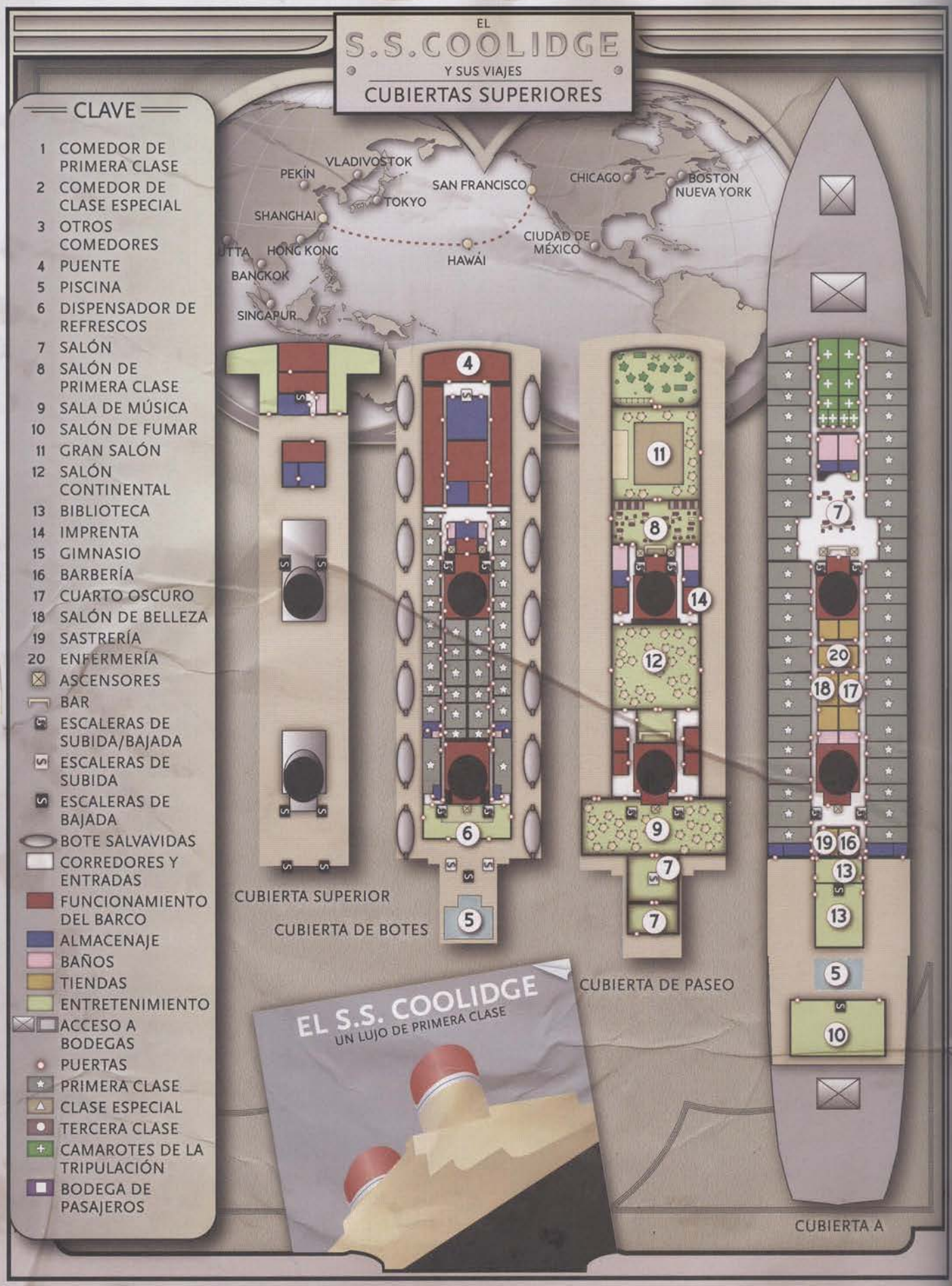
Agua potable: 2.320 toneladas.

Iluminación: 4 turbinas generadoras auxiliares de 500 kW a 240/120 voltios.

Piscinas: 2, una de primera clase y una de lona sobre la bodega 6.





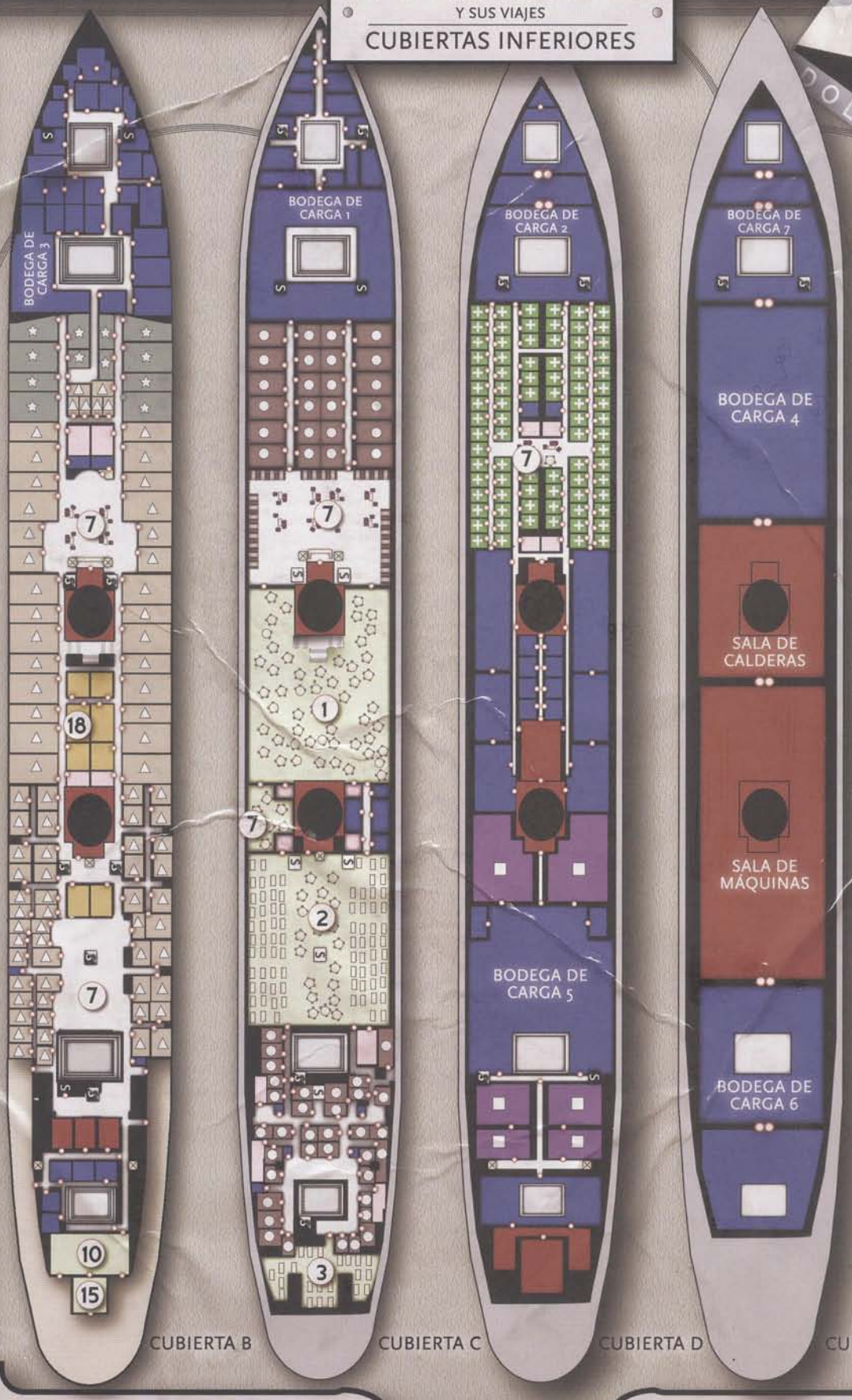

EL
S.S.COOLIDGE
Y SUS VIAJES
CUBIERTAS SUPERIORES
CLAVE
1 COMEDOR DE PRIMERA CLASE
2 COMEDOR DE CLASE ESPECIAL
3 OTROS COMEDORES
4 PUENTE
5 PISCINA
6 DISPENSADOR DE REFRESCOS
7 SALÓN
8 SALÓN DE PRIMERA CLASE
9 SALA DE MÚSICA
10 SALÓN DE FUMAR
11 GRAN SALÓN
12 SALÓN CONTINENTAL
13 BIBLIOTECA
14 IMPRENTA
15 GIMNASIO
16 BARBERÍA
17 CUARTO OSCURO
18 SALÓN DE BELLEZA
19 SASTRERÍA
20 ENFERMERÍA
ASCENSORES
BAR
ESCALERAS DE SUBIDA/BAJADA
ESCALERAS DE SUBIDA
ESCALERAS DE BAJADA
BOTE SALVAVIDAS
CORREDORES Y ENTRADAS
FUNCIONAMIENTO DEL BARCO
ALMACENAJE
BAÑOS
TIENDAS
ENTRETENIMIENTO
ACCESO A BODEGAS
PUERTAS
PRIMERA CLASE
CLASE ESPECIAL
TERCERA CLASE
CAMAROTES DE LA TRIPULACIÓN
BODEGA DE PASAJEROS
VLADIVOSTOK
PEKÍN
SAN FRANCISCO
CHICAGO
BOSTON
NUEVA YORK
TOKYO
SHANGHAI
CIUDAD DE MÉXICO
HONG KONG
HAWÁI
BANGKOK
SINGAPUR
CUBIERTA SUPERIOR
CUBIERTA DE BOTES
CUBIERTA DE PASEO
CUBIERTA A
EL S.S. COOLIDGE
UN LUJO DE PRIMERA CLASE

EL

S.S. COOLIDGE

Y SUS VIAJES

CUBIERTAS INFERIORES



¡DOS NOTICIARIOS Y CUATRO PELÍCULAS!

«EL PACHÁ DE PERSIA»

«LUCES DE LA CIUDAD»

«THE KENTUCKY DERBY»

«IT PAYS TO ADVERTISE»

¡EN NUESTRO EXTRAVAGANTE SALÓN CONTINENTAL!

MÚSICA A CARGO DE

RAIMOND HICKLER Y SU ORQUESTA PACIFIC JAZZ EN EL GRAN SALÓN

O

LA ORQUESTA PRESIDENTIAL DANCE CON REBECCA MCCORMICK Y ANTONIO PORTALUPPI.

CON HABITACIONES SUPERIORES, COMODIDADES Y SERVICIOS, CONFIAMOS EN QUE DISFRUTARÁ DE SUS VACACIONES CON LUJO CUANDO VIAJE CON DOLLAR LINES.

Dramatis personae

En cuanto empiecen a suceder cosas extrañas y aparecer cuerpos a bordo, lo más probable es que los héroes quieran hacer preguntas. Recuerda que los demás pasajeros no tienen casi nada mejor que hacer y a la mayoría no le importará charlar y especular para pasar el rato. A continuación se presenta una serie de descripciones generales resumidas de algunos personajes no jugadores (PNJ) importantes.

Entre los siguientes PNJ se encuentran algunas de las autoridades del barco, así como aquellos que pueden llegar a ser sospechosos a medida que progrese el viaje. Algunas entradas incluyen notas sobre lo que pueden decir los personajes cuando hablen con los héroes. Recuerda que hay muchos pasajeros a bordo, por lo que el Guardián es libre de idear PNJ adicionales según sea necesario. Los perfiles de los PNJ se pueden encontrar en el **Apéndice A**.

Tripulación

Henry Nelson. capitán

El capitán Nelson es incansable y eficiente. Su voz es cálida y está teñida con un acento extraño. Es noruego, pero creció en la colonia francesa de Martinica, por lo que habla un excelente francés colonial, así como inglés.

El capitán es un ávido jugador de póquer, sabe farolear y puede sentir cuándo está siendo engañado, muy poco escapa a su atención (tiene una habilidad de Psicología de 70% y de Charlatanería de 95%). Los héroes que intenten engañarlo con Charlatanería y hechos sospechosos descubrirán que están siendo seguidos discretamente por camareros.

- **Descripción:** Cabello plateado, bigote bien arreglado, firme apretón de manos.
- **Rasgos:** Astuto, perspicaz y educado.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«Buenas tardes. Confío en que estén disfrutando del viaje».*
  - *«¡Qué demonios está pasando aquí!».*

Hugo Schramm. primer oficial

Schramm está siempre ocupado con sus deberes, entre los que se encuentran solucionar los problemas del pasaje y atender varias funciones del barco en nombre del capitán. Cuando se cansa de todo, suele retirarse a su oficina y fingir que no está allí.

- **Descripción:** Cabello castaño claro, cara delgada y bigote muy fino.
- **Rasgos:** Sonríe y asiente mucho con la cabeza.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«Por supuesto, me encargaré al instante».*
  - *«¡Perdonen, no sabía que estaban aquí!».*

Albert Hallander. marinero de primera clase

Hallander es un hombre de origen holandés nacido en Indonesia con inclinaciones cleptomaníacas. Cuando allana el camarote de Chad Peterson, se encuentra una masa de cucarachas e insectos.

- **Descripción:** Rubio y fuerte, de ojos verdes.
- **Rasgos:** Escurridizo, pomposo, muy buen mentiroso.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«Pasaba por allí, debería haberlo ignorado».*
  - *«No sé nada, se lo juro».*

Martin Aimesworthy. camarero de primera clase

Aimesworthy atiende las necesidades de los pasajeros de primera clase. Se puede confiar en él; es un miembro de la tripulación honesto y obediente. Si los héroes se hacen amigos suyos, compartirá con ellos cualquier sospecha que tenga.

> **Nota:** *Si Bunny Bates es capturado o asesinado, el reptante ejecuta el hechizo Dominar sobre Aimesworthy y lo usa en lugar de Bates.*

- **Descripción:** Alto, de cabello rubio y bien afeitado.
- **Rasgos:** Leal y atento.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«No es molestia en absoluto. Déjeme que me encargue de ello».*
  - *«¡Bueno, eso es palabrería!».*

Pasajeros de primera clase

Virginia Ridley. diletante fiestera (la prometida de Chad Peterson)

Virginia nació en Shanghai y fue criada por una *amah* (niñera china). Ha vivido en los Estados Unidos desde que cumplió quince años. En Nueva York es una diletante muy célebre en las fiestas, aunque su familia ha perdido mucho en el *Crack*. Convenció a Chad Peterson, su nuevo amante rico, para que visitara China con ella este año. Está ansiosa por llegar a tiempo para el año nuevo chino y mostrarle a Peterson la ciudad de su infancia.

- **Descripción:** Pelo castaño, con un cuerpo curvilíneo y un contoneo peligroso.

- **Rasgos:** Coqueta, disfruta de las armas y las emociones, gran bailarina.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«¡Cuando por fin consigo arrastrarlo de viaje a China, va y desaparece!».*
  - *«Lo encontrarán, ¿verdad? Pues claro que lo encontrarán».*

Notas: *Virginia y Peterson tienen camarotes separados en la cubierta presidencial. No ha hablado con Peterson desde que cenaron juntos a alrededor de las 7:00 p. m. el 5 de diciembre. Más tarde vio al reptante en la forma de Peterson. En la mañana del 6 de diciembre, encontró una nota encantadora (y genuina) de su amante que decía: «Virginia, todos los días me doy cuenta de que hice la elección correcta. ¡Ven a navegar conmigo! Tu Chad, que te adora».*

Vio a Chad al otro lado del pasillo la noche del 5 de diciembre, a eso de las 9:30 p. m., después de cenar, y algo en él le pareció extraño; tal vez fuese su forma de caminar o su ropa, pero le pareció angustiado o infeliz. Aunque cree que se trata más bien de intuición femenina, está ansiosa por compartir esta información con los héroes si hablan con ella.

Tras la desaparición de Peterson, se dedica a tirar al plato en la popa de la nave como una forma de aliviar su tensión y ansiedad. En algún momento, el personal del barco le pide que lo deje porque el sonido de los disparos molesta a los demás pasajeros.

Charles Astor, hombre de negocios rico

Charles Winston Astor es uno de los «Astor de Nueva York» y se lo deja claro a todo el mundo. Se hizo con su fortuna a la antigua: heredándola. En 1895 se graduó sin destacar especialmente en Yale. Desde entonces ha estado dirigiendo las fábricas de la familia en Massachusetts y a lo largo del Hudson, y supervisando los envíos desde Nueva York y Newark.

Es amigo de Chad Peterson, con quien se ha familiarizado a través de los negocios a lo largo de los años.

Astor viaja en la suite presidencial, el camarote más grande y lujoso de a bordo. De vez en cuando tira al plato en la popa con su hijo James (25 años) y su mayordomo, Walker (38 años). Espera de su hija Elizabeth Anne (19 años) que socialice con las damas de primera clase y asista a las lecciones de música de la señorita Barnes.

- **Descripción:** Buenos dientes, barbilla afilada, cabello canoso.
- **Rasgos:** Asertivo, falso, cuenta buenos chistes verdes y sabe disparar y cazar.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«Chip (Peterson) era un gran amigo, un amigo del alma, y sé que nunca haría algo así».*
  - *«No lo entiendo. Es que no logro entenderlo».*

Notas: *Astor es perfectamente amigable; está disfrutando de su viaje en primera clase y no se siente especialmente inclinado a hacer amigos en la clase especial. Si los héroes se hacen amigos suyos, podría hablar bien de ellos al capitán, en caso de que tengan dificultades.*

Astor puede confirmar que el desaparecido Chad Peterson se ha prometido con Virginia Ridley. La desaparición de su joven amigo le contraría y le dice a todo el que quiera escuchar que «Chip» Peterson era un buen amigo suyo y que nunca se tiraría desde un ojo de buey. Astor cree que alguien empujó a Peterson y después de Honolulu respalda sus protestas con una recompensa en efectivo de 1.000 $ para cualquier persona que tenga información útil.

Alex Hubbard, cazador de caza mayor

Hubbard se ha hecho muy popular como cazador de caza mayor y tiene reputación de rastrear y matar todo lo que se encuentre al otro lado de un océano. Su objetivo actual es el rinoceronte pigmeo negro de Siam, que pocos occidentales han visto alguna vez y aún menos han disecado y colgado en su salón de fumar. Hubbard quiere solventar este pequeño problema tan rápido como sea posible.

Hubbard viaja en primera clase sin otra intención que hacer las escalas programadas en Yokohama, Shanghai y Macao antes de llegar a Bangkok; él lo llama la gira por los «lugares decadentes de Asia». Su equipaje incluye un fusil Winchester con mira telescópica, una escopeta de tiro al blanco (con munición para disparar a los pájaros) y una copia de la guía Baedeker para Siam e Indochina.

- **Descripción:** Con sobrepeso, calvo y musculoso.
- **Rasgos:** Despiadado, cuentista, charlatán, territorial.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«Un hombre que no caza no es un hombre».*
  - (Después de unos tragos) *«Claro, me gustaría montarla en mi vitrina de trofeos».*

Notas: *Otra cosa que Hubbard tiene en mente además del rinoceronte pigmeo es a Virginia Ridley, e intenta consolarla con la esperanza de poder atraer su afecto.*

Doctor Soong, investigador de las ciencias ocultas y los Mitos

El doctor Soong es un anciano chino seguro de sí mismo, que se siente cómodo vestido tanto a la forma tradicional china como a la occidental, y está dispuesto a hablar con el mismo placer de hierbas medicinales, taoísmo o religión. Tiene más de 70 años y fue un ferviente comunista hasta hace muy poco, sirviendo a los trabajadores de Shanghai como médico tradicional chino, confidente y colaborador. A pesar de sus tendencias comunistas, ha decidido viajar con todo lujo, ocupando un camarote de primera clase en la cubierta del barco.

Nacido en Shanghai, su lengua materna es el chino wu en lugar del chino mandarín. Chapurrea este último por los años que pasó en Pekín; sin embargo, su inglés es mucho mejor.

Soong luchó durante años contra el comercio de opio, la explotación occidental y la propaganda nacionalista. Hizo algunos amigos desagradables y adquirió el gusto por el opio, aunque nunca cayó en una adicción profunda. En 1927, unos matones nacionalistas asesinaron a su esposa y a dos de sus tres hijos. Poco después se fue a los Estados Unidos con su hijo superviviente y su hija, y se dedicó a investigar en los campos de las ciencias ocultas y los Mitos a tiempo completo.

- **Descripción:** Cabello blanco y barba, frágil y ligeramente encorvado.
- **Rasgos:** Serio, erudito, mórbido y muy, muy inteligente.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«Este es mi sirviente, Wang Ma. Él responderá a sus preguntas. Por favor, discúlpenme».*
  - *«El incidente es muy desafortunado. Lamentable y desgraciado».*

Notas: *Después del incidente del libro robado el 7 de diciembre (ver* **El libro robado** *en la página 229), el doctor Soong menciona que vio a Chad Peterson saliendo de su camarote alrededor de las 6:00 a. m. del domingo 6 de diciembre, después de su supuesto suicidio.*

Soong puede dirigirse a los héroes y pedirles ayuda para encontrar y recuperar el libro que le han robado. También representa un aliado potencial para los héroes y una fuente de información sobre los Mitos. No utilices a Soong para responder a todas las preguntas de los héroes o solucionar los problemas. Es viejo y frágil; úsalo para dirigir a los héroes en la dirección correcta y, si están perdidos, para que les brinde una información adecuada que los ponga de nuevo en marcha.

El sirviente del doctor Soong

Wang Ma, el sirviente bastante desagradable del doctor Soong, lo acompaña siempre. Wang es un hombre bajo y feo que se encarga de la ropa del doctor, de su baúl de plantas medicinales, de su protección y de su seguridad. Wang Ma y su pequeño clan de Tcho-Tcho realizan estas tareas para el doctor Soong como forma de pagar una deuda, cuyos detalles se dejan para que los determine el Guardián; por ejemplo, podría tener que ver con que el doctor Soong salvó las vidas de varios Tcho-Tcho.

Wang Ma es el líder de una pequeña banda de Tcho-Tcho que viajan como pasajeros en la bodega de carga formando parte del séquito del doctor Soong. Cuando Wang Ma muere el 7 de diciembre, es reemplazado por Lo Mai (usa el mismo perfil). Si Lo Mai muriese, otros Tcho-Tcho van tomando su lugar para asistir al doctor según sea necesario. Para más información, ver **Los Tcho-Tcho** en la página 236.

- **Descripción:** Pecho ancho, piel pálida y una sonrisa malvada.
- **Rasgos:** Constante, valiente, desconfiado.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«Maestro Soong decir no».*
  - *«Maestro Soong no dice».*

Pasajeros de clase especial

Phyllis Barnes, profesora de música y buena persona

Phyllis toca el piano, el órgano, el arpa y la flauta, y puede cantar en un suave tono de contralto. Realiza actuaciones musicales improvisadas casi todos los días, ya sea en el almuerzo o en la cena, y enseña música a los niños más ricos de a bordo, incluyendo a Wendy y James, los hijos de Charles Astor. También realiza labores de beneficencia entre los pasajeros de la bodega de carga enseñando música, matemáticas y alemán rudimentario a los niños pequeños.

Phyllis es una solterona, pero joven de corazón. Tiene una constitución robusta, pero no buena salud. Su cabello rojizo y su brillante sonrisa son sus mejores características. Es una metomentodo que siempre está haciendo preguntas personales y ejerciendo de celestina.

A pesar de su encanto exterior, Phyllis es una racista que se comporta de forma xenófoba, especialmente con los chinos. Afirma haber visto «luchas violentas entre los chinorris» en más de una ocasión, una mentira que cuenta para hacerse la interesante.

- **Descripción:** Físico robusto, cabello recogido en un moño, brillo en los ojos y uñas cortas.
- **Rasgos:** Racista y xenófoba, así como cristiana devota.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«Estaré en la sala de música si alguien me necesita».*
  - *«Bueno, me alegra ser de ayuda, pero no estoy segura de que pueda hacer mucho».*

Notas: *Si se le pregunta por Chad Peterson, afirma que se comportó de forma extraña. Hizo buenas migas con él y Virginia Ridley la noche de la partida (5 de diciembre), pero a la mañana siguiente, él no parecía tener ni idea de quién era ella. Phyllis afirma que el suicidio de Peterson es una patraña, ya ha visto varias veces al señor Peterson con posterioridad a bordo del barco.*

Stuart «Bunny» Bates, gánster dominado

Bates trabajó durante tres años con la banda de Capone en Chicago antes de que las cosas se pusieran peligrosas. Se retiró a las cuevas

de Wabasha Street en St. Paul, Minnesota, durante un año, para evitar pasar tiempo en la Penitenciaría del Estado de Joliet. Estas cuevas son muy utilizadas todavía por fugitivos de Minneapolis y St. Paul, igual que fueron usadas como locales clandestinos de bebida hace solo unos años.

Pagó sobornos al jefe de la policía de St. Paul mientras se encontraba oculto; siempre que Bates no se metiera en problemas, podría esconderse en St. Paul sin ningún problema. Pero la tesitura de esconderse en las cuevas lo volvió un poco loco y, como consecuencia, anhela entrar en acción y pretende conseguirla en este viaje.

Derogada la Ley Seca, Bates busca maximizar las ganancias, o al menos encontrar un buen suministro de opio en Shanghai. Sus grandes planes se irán al infierno rápidamente. El 7 de diciembre, el reptante asume la forma de Chad Peterson y poco después lanza el hechizo Dominar sobre Bates. Se sirve de él durante el viaje como su lacayo para atender sus necesidades, ya sea causando una distracción o eliminando a cualquiera que se acerque demasiado a la verdad.

- **Descripción:** Cabello castaño, manos grandes y una nariz que le han roto varias veces.
- **Rasgos:** Determinado, ambicioso, cínico.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«¿Qué por qué voy a Japón? Métase en sus asuntos».*
  - *«Por Dios, ¿por quién me toma? ¿Por un soplón? Métase en sus asuntos».*

Notas: *La tensión de la prolongada dominación ejercida por el reptante ha provocado en Bates una locura paranoide, y no es que él estuviera muy cuerdo que digamos. El 17 de diciembre, Bates se libera temporalmente de la dominación del reptante y, en su confusión y locura, busca al padre Álvarez (o a uno de los héroes que sea sacerdote) y le pide que lo confiese. Admite haber robado el libro del doctor Soong, haber asesinado a Wang Ma (ver* **El libro robado** *en la página 229) y todos los crímenes cometidos a bordo que recuerde. Cree que se ha vuelto loco y habla de «voces» que «le obligaron a hacerlo», de forma que su confesión puede ser motivo de alarma. Sus historias no son coherentes y su condición mental se deteriora. Tras confesar, huye y es nuevamente dominado por el reptante, y más tarde, usado como distracción (ver* **Bunny toma un rehén** *en la página 236) cuando el reptante quiere realizar una prueba de los Tubos de Leng.*

Cuando los héroes cogen a Bunny, sufre un colapso mental, de forma que no tiene la capacidad de comprender lo que está pasando, o está completamente bajo el control del reptante.

Takishi Suroda, empresario entrometido

Es posible que uno de los héroes masculinos comparta camarote con Suroda en la clase especial. El empresario está a bordo hasta el jueves 10 de diciembre, cuando desembarca en Honolulu.

Suroda ha cerrado un acuerdo de negocios en San Francisco y ahora se dirige de camino a Honolulu para pasar unas vacaciones (se dedica a la joyería). Su empresa comercial ha tenido buenos beneficios y está aprovechando al máximo su tiempo a bordo para relajarse y disfrutar del viaje.

- **Descripción:** Complexión musculosa pero ligera, amplia sonrisa y ojos emocionados.
- **Rasgos:** Le gusta conocer los negocios de los demás y es un poco chismoso.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«Oye, ¿qué tienes ahí?».*
  - *«¡Oye, te he estado buscando! ¿Dónde te escondías?».*

Notas: *Suroda es una pizarra en blanco para uso del Guardián: puede servir de ayuda o dificultar la tarea de los héroes, tal vez interponiéndose inadvertidamente en su camino, proporcionando pistas falsas o siendo una molestia en general. Sus detalles se dejan deliberadamente vagos para que el Guardián le dé la forma que mejor le parezca.*

Pasajeros de tercera clase

El padre Álvarez, sacerdote misionero

El padre Rafael Álvarez es un misionero jesuita oriundo de México, con un historial impecable de investigación de lo paranormal en nombre de Roma. Ha sido reasignado a Pekín para investigar el estado actual de los cristianos en la capital china, y en secreto para buscar información en relación con los antiguos cultos a la fertilidad de los desiertos mongoles. Sabe algo de los Mitos de Cthulhu (lo suficiente para tener pesadillas), pero prefiere decir muy poco a menos que le presenten pruebas fehacientes de los secuaces de los Mitos y sus actividades. Tiende más a hacer preguntas que a dar respuestas.

El padre Álvarez aceptará gustosamente oír en confesión, oficiar la misa del domingo, aconsejar a cualquiera a bordo y, en general, escuchar. Lo que no hará es hablar de sí mismo o de las órdenes de Roma.

- **Descripción:** Cabello negro y bigote, piel áspera y manos callosas de los años pasados en los jardines de la iglesia.
- **Rasgos:** Amable, lógico, curioso, perceptivo, atormentado.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«Yo investigaría a los marineros; si el suicidio es, de hecho, un asesinato, pueden ser responsables».*
  - *«Te bendigo, hijo mío. Benditos seamos todos».*

Notas: *Si se le pregunta acerca de sus idas y venidas recientes, se muestra evasivo y se limita a decir que las autoridades de Roma le han asignado un traslado de San Francisco a Pekín. Ha pasado las últimas semanas aprendiendo chino por su cuenta con un libro (y practicando con varios camareros del barco). Está empezando a dominar el idioma de forma brillante.*

Después de escuchar la confesión de Bunny Bates el 17 de diciembre, habla con el capitán y puede llamar la atención de los héroes. El padre Álvarez es un aliado potencial o un buen reemplazo de un personaje jugador.

Miles Hardaway, reportero agresivo

Hardaway es un periodista del *San Francisco Chronicle* que se encuentra a bordo para escribir una historia sobre el viaje y también para cubrir las oportunidades comerciales entre los Estados Unidos y China.

- **Descripción:** Cabello grasiento, baja estatura y ojos inquisitivos.
- **Rasgos:** Curioso, chismoso y bastante agresivo.
- **Frases de ejemplo:**
  - *«¿Qué tal si me habla de usted?».*
  - *«¿Puedo usarlo como una cita?».*

Notas: *Hardaway puede ser una molestia o fundirse con el escenario. Desaparece durante el fin de semana del 12 y 13 de diciembre (sacrificado por el reptante); ver* **Personas desaparecidas** *en la página 232.*

Otros pasajeros

Estos son algunos nombres posibles para PNJ pasajeros que el Guardián puede utilizar cuando necesite nombres o para desarrollarlos según sea necesario.

- **Primera clase:** Xin Yú, Yan Zōu, Sissy McPatrick, Neal Westner, Deliah Conningway, Rupert Cocksure.
- **Clase especial:** Ru Lì, Shen Liú, Arthur Sellkirk, Maud Rendox, Jasper Conway, Lottie Unser.
- **Tercera clase:** Peng Chén, Fu Wang, Lan Wú, Daiyu Táng, Billy Royston, Ethel Rind, Paul Scott.

Acontecimientos

Las siguientes escenas describen varios acontecimientos clave que tienen lugar a bordo del barco. Si bien es probable que sigan una secuencia lógica, el Guardián podría necesitar adaptar el preciso instante de cada una a las acciones de los héroes.

Ascender por la pasarela

SÁBADO, 5 DE DICIEMBRE

El escenario comienza cuando los héroes llegan al muelle 42 el 5 de diciembre, facturan el equipaje y son recibidos en la pasarela por un camarero de la compañía Dollar Line y algunos oficiales del *SS President Coolidge*. Los pasajeros suben a bordo por clases: los pasajeros de primera clase y clase especial suben antes, ayudados por los serviles camareros y el primer oficial Hugo Schramm, que les da la bienvenida; los pasajeros de tercera clase acceden por otra pasarela en la mitad del barco con la ayuda de algunos marineros auxiliares; los pasajeros de la bodega entran sin ninguna ayuda por la parte posterior del buque.

Los héroes se encontrarán (o se toparán) con Chad Peterson y su prometida, Virginia Ridley, en la pasarela. Peterson está impecablemente vestido, pero borracho, y les pide a los oficiales que hay en la pasarela que le lleven champán a su habitación. Saluda a cualquiera con el que se tropiece.

—Chad Peterson, de Nueva York, encantado de conocerle.

Los camareros le ayudan, pero se lo llevan firmemente a su camarote de primera clase en la cubierta A. Virginia Ridley está molesta por las payasadas de Peterson, pero mantiene la boca cerrada. Si le preguntan, responde con una sonrisa evidentemente forzada y se marcha tan pronto como puede, diciendo:

—Discúlpenme, por favor. Debo prepararme para la cena.

El doctor Soong, con traje y corbata oscuros de estilo occidental, un bombín y un pequeño maletín de médico, aparece con su sirviente, Wang Ma, que lo acompaña. El doctor se presenta, aunque no presentará a Wang Ma por su nombre. Si alguien se dirige a Wang Ma, gruñe respuestas ininteligibles y el doctor Soong explica que el hombre es «un poco reservado».

Cualquiera que viaje en la bodega se encuentra con los estibadores y uno de los sirvientes del doctor Soong (Tcho-Tcho), Lo Mai, que está supervisando la estiba de cincuenta barriles de hierbas, especímenes médicos y otros artículos botánicos etiquetados como «Muestras botánicas de Hawái». Entre otros artículos cargados se incluyen tres sedanes Packard 1931 nuevos, un automóvil Hudson de 1930, un Bugatti de carreras, unas veinte vacas lecheras, una docena de barriles de coñac francés, un cargamento de bolsas de correo, una docena de tractores Oliver y una caja enorme que contiene un órgano completo de 50 tubos de la compañía Wm. Wood Pipe Organ Co., Inc. de Portland, Oregón. También llega una caja de metal verde de 2 m de alto custodiada por un guardia armado.



El equipaje de los pasajeros se compone de cientos de baúles, maletas y un loro, eso sin mencionar las cajas de armas e instrumentos musicales. Cualquiera que haga una tirada con éxito de **Descubrir** en el área encuentra una caja grande marcada como «Suministros funerarios». En su interior se encuentra el cuerpo de un Tcho-Tcho que murió en San Francisco y que es repatriado a Birmania a cargo del doctor Soong.

El barco zarpa justo después de las 11:00 a. m., pasando junto a la isla de Alcatraz de camino al Pacífico.

Compañeros de camarote

SÁBADO, 5 DE DICIEMBRE

Deja que los héroes pasen algo de tiempo instalándose en sus camarotes, literas o cuartos compartidos. En algunos casos, los héroes tendrán compañeros de camarote.

Cualquier persona que viaje como pasajero en la bodega se encuentra en el mismo dormitorio que una familia de siete misioneros hawaianos (los Castor), cuatro jóvenes irlandeses (contratados como policías por la policía municipal de Shanghai), trece estadounidenses (cuatro hombres y nueve mujeres que viajan con la esperanza de hacerse ricos en China), tres cerveceros japoneses de regreso a Tokio, un grupo de músicos de *jazz* filipinos (que esperaban triunfar en San Francisco y no lo han logrado), tres niñeras que viajan aquí mientras sus empleadores viajan en primera clase, seis de los trabajadores Tcho-Tcho del doctor Soong (dirigidos por un portavoz llamado Lo Mai) y diez chinos ferroviarios y tenderos que regresan a China.

Los que viajen en tercera clase están en el mismo camarote compartido de cuatro literas y ocho camas que dos hermanos chinos llamados Po Liang y Po Hau (repartidores de Pai Gow, un juego de apuestas que utiliza un dominó chino, contratados para la noche de casino) y Olaf Gustavsen, tripulante del dragaminas *Abilene* de la Marina de los Estados Unidos que regresa de un largo permiso a su destino en Pearl Harbor. Las demás literas están disponibles para los héroes. Nótese que no se proporcionan perfiles para Liang Po, Hau Po ni Olaf Gustavsen.

Cualquier persona de la clase especial en las cubiertas superiores probablemente comparta camarote con Takishi Suroda (página 225), en el caso de personajes masculinos, o Phyllis Barnes (página 224), en el caso de personajes femeninos. Las literas superiores no necesitan plegarse.

Los que viajen en primera clase en la cubierta A pueden tener de vecino en el camarote contiguo al noble español, el señor Diego Gutiérrez de Almacán (página 217), o estar situados cerca de Virginia Ridley (página 222) o Chad Peterson (página 217). Alguien alojado en la cubierta de los botes salvavidas tendrá de vecinos al doctor Soong (página 223) y su sirviente, Wang Ma. Los héroes pueden encontrarse a Virginia Ridley (página 222) o Chad Peterson (página 217) en un ascensor de camino a la cena, o pillar a la joven pareja cogiéndose de la mano en la parte de proa de la cubierta de paseo.

Una vez que los héroes se han instalado, explorado la cubierta de paseo, la sala de música del barco o el bar, y cenado en los diversos comedores separados por clase, pueden retirarse a sus camarotes para pasar la noche. Nada inusual sucede la primera noche que pasan los héroes a bordo; sin embargo, no se puede decir lo mismo del pobre Chad Peterson, que es consumido en su camarote por el reptante.

El traje vacío

DOMINGO, 6 DE DICIEMBRE

Si hay personajes madrugadores que se vayan de exploración, pídeles que hagan una tirada de **Escuchar**; un éxito indica que escuchan un alboroto en la cubierta superior, donde se encuentran los camarotes de primera clase.

El alboroto comienza justo después de las 9:45 a. m. con un grito en el pasillo de primera clase en la cubierta A, en dirección a la popa, cerca de la barbería y la sastrería. Virginia Ridley, después de cambiarse para ir a desayunar tarde, se dirige a la habitación de Peterson y encuentra que la puerta no está cerrada y dentro hay un traje vacío y un extraño mal olor. La ropa descansa apoyada de arriba a abajo en una silla, los calcetines y zapatos en el suelo delante del traje, y el chaleco, la camisa y la camiseta están cada uno dentro del anterior, como una muñeca rusa. Es como si el cuerpo en su interior se hubiera derretido.

Los héroes de primera clase, y posiblemente los de clase especial, encuentran una pequeña multitud de espectadores en el pasillo, si aún no saben lo que pasa. No tienen permiso para entrar en el camarote, pero pueden intentar sobornar o convencer a alguien, o incluso entrar por la fuerza más tarde si quieren.

Durante la escena se puede encontrar en el pasillo a los siguientes personajes, aunque solo Albert Hallander y Virginia Ridley deben estar presentes en el momento del descubrimiento.

- Albert Hallander, marinero, que irrumpió en el camarote para robar y encontró una masa de cucarachas (esto ocurrió minutos antes de que Virginia Ridley apareciera, por lo que está cerca).
- Virginia Ridley, la angustiada prometida de Peterson.
- Charles Astor, un detestable industrial de éxito que pasaba por allí en ese momento.

Albert Hallander: como miembro de la tripulación, no se le había perdido nada en el camarote de Chad Peterson, pero si se le presiona, dice haber escuchado un ruido y luego haber entrado porque la puerta estaba abierta, pero es mentira. No escuchó ningún ruido y la puerta estaba cerrada. Forzó la cerradura para entrar a robar algo. Cuando accedió al camarote, miles de cucarachas se escurrieron de la silla y soltó un grito de miedo. Todavía está conmocionado; una tirada con éxito de **Psicología** informa de que algo le ha impactado, mientras que una tirada con éxito de **Intimidar** o **Persuasión** le estimula para hablar. Una segunda tirada con éxito de **Psicología** detecta las mentiras de Hallander. Es poco probable que confiese por ahora, optando por confundir las cosas para poder librarse y evitar decir la verdad sobre su intento de robo, pero un esfuerzo coordinado de los héroes puede hacerle confesar y, en consecuencia, ser aprehendido por los oficiales del barco.

Los rumores que comienzan a circular rápidamente dicen que Peterson «saltó». El marinero Hank Henson mantiene la puerta del camarote firmemente cerrada hasta que el médico del barco, Erik Hartman, y el primer oficial, Hugo Schramm, tienen la oportunidad de examinar la escena.

El examen del camarote

La tripulación del barco lleva discretamente el asunto para evitar que el pasaje se alarme; investigan la situación, pero no divulgan los resultados. Si los héroes logran sobornar o convencer a alguien, pueden examinar el camarote. Si alguno de los héroes es un pasajero de primera clase, o si Virginia Ridley monta un escándalo, el marinero Henson cede y les deja entrar. Asimismo, se puede forzar la entrada al camarote más tarde, cuando el marinero Henson vuelva a sus quehaceres habituales, con una tirada de **Cerrajería** o **Mecánica**.

En el interior del camarote se puede ver la ropa de Peterson descansando sobre la silla. Nada más parece fuera de lugar. En el escritorio aparece una nota de suicidio que es retirada esa misma noche, cuando el camarero del barco, Martin Aimesworthy, se la lleva como prueba; ver la **Ayuda de Juego: Crucero 1**.

La nota contradice totalmente la cara pública de felicidad y la vida de desenfreno de Peterson, y su firma tampoco es la correcta; él siempre firmaba como «Charles Chadwick Peterson», «Charles Peterson» o «C. C. P.», pero nunca como «Chad». La caligrafía coincide razonablemente bien y para advertir cualquier posible diferencia en comparación con una muestra genuina de su escritura, tal vez obtenida de Virginia Ridley, es necesario realizar una tirada de **Arte/Artesanía (Caligrafía o similar)**, una tirada Difícil de **Descubrir** o enseñarle la nota a Charles Astor.

El término «millonario hueco» se acuñó para referirse a los icónicos ricos que lo perdieron casi todo en el *Crack* de 1929, pero en el caso de Peterson no es cierto, ya que su familia logró escapar a lo peor de las consecuencias económicas.

¿Alguien ha visto al sobrecargo?

DOMINGO, 6 DE DICIEMBRE

Mientras los héroes están en el pasillo, dentro del camarote de Peterson, o en algún momento posterior de ese mismo día, escuchan una conversación entre algunos tripulantes del barco con una tirada con éxito de **Escuchar**. Los miembros de la tripulación hablan sobre el sobrecargo principal, Martin Dungass. Parece ser que nadie lo ha visto desde la noche pasada, cuando se encontraba haciendo su ronda. A lo largo del día se puede escuchar la misma conversación en diferentes lugares del barco, lo que lleva a pensar que Dungass ha desaparecido, como Peterson.

De hecho, cuando Dungass fue a investigar al pasajero que no estaba en la lista, el señor Gutiérrez de Almacán, fue asesinado y consumido por el reptante. Nótese que los héroes que comprueben el manifiesto del barco (lo que requiere una tirada Difícil de **Persuasión**) descubrirán que el señor Gutiérrez de Almacán no aparece en ninguna parte entre los pasajeros de pago; ni en primera clase, ni en ninguna otra.

Las reacciones de los pasajeros

Miles Hardaway, del *San Francisco Chronicle*, le da una desmesurada importancia al caso, enfatizando su naturaleza de «habitación cerrada» y presentándolo como un «¡Misterio de Sherlock Holmes real!». Hardaway envía una cierta especulación a las oficinas del periódico a través del telégrafo inalámbrico del barco. El periódico de a bordo, el *Pacífico ahora*, no menciona las desapariciones de Chad Peterson y el sobrecargo principal.

Algunas mujeres de primera clase parecen tomarse las noticias mal y tratan de proteger a Virginia Ridley en un ambiente de pánico apenas reprimido. Charles Astor se hace oír por todo el barco exigiendo que debe hacerse algo. La mayoría se toma mejor las noticias. Una serie de telegramas llegan desde Nueva York, Chicago, San Francisco y Los Ángeles durante las siguientes 24 horas para expresar condolencias y lamentaciones. El padre Álvarez anuncia que oficiará un servicio funerario por Chad Peterson en la capilla del barco el lunes 7 de diciembre.

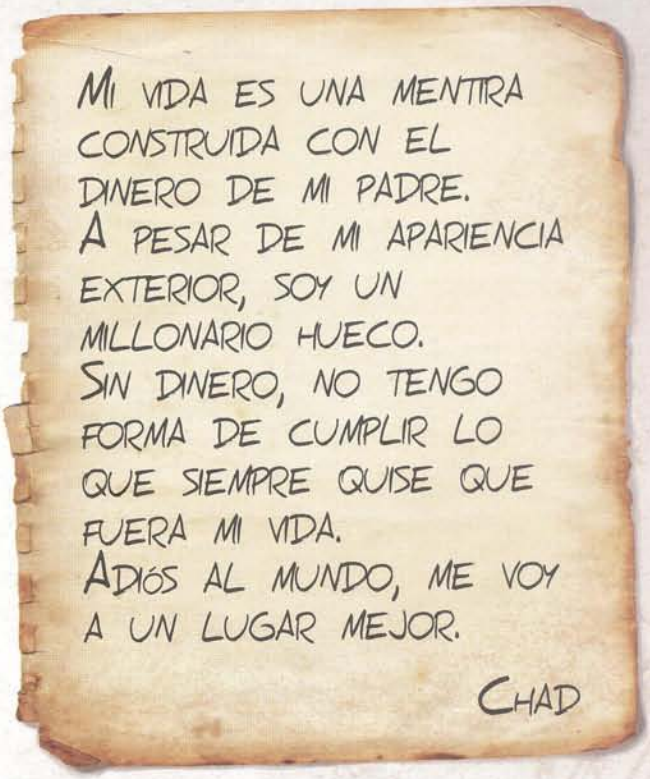
El primer oficial Hugo Schramm está desconcertado, pero cumple las órdenes de mantener las desapariciones en secreto. Los héroes que logren congraciarse con algún tripulante pueden descubrir que el consenso general es que el sobrecargo principal Dungass debe haberle dado a la botella y está escondido en algún lugar de las cubiertas inferiores (abundan los rumores sobre supuestos problemas con su esposa). Se asume que aparecerá tarde o temprano y que el capitán tendrá que hablar con él cuando se lo encuentre cara a cara.

El libro robado

LUNES, 7 DE DICIEMBRE

Durante la mañana, el reptante, que ha tomado la forma del señor Gutiérrez de Almacán, escucha una conversación entre el doctor Soong y Wang Ma que sugiere la posesión por parte del primero del *Libro de Jade Rojo*, arrebatado a una banda de sectarios de San Francisco. De hecho, el reptante cree que puede ser la copia del tomo que una vez estuvo en su posesión y está decidido a recuperar el libro. Para ello, vuelve a tomar la forma de Chad Peterson en algún momento después de la medianoche, roba la ropa de un tripulante y toma el libro del camarote del doctor Soong mientras este se encuentra dando un paseo por la cubierta, matando a Wang Ma en el proceso.

Ayuda de juego: Crucero 1



Si los héroes están en primera clase (y especialmente si están alojados en la cubierta de los botes salvavidas), pueden estar cerca cuando el robo tiene lugar. Podrían escuchar el grito del doctor pidiendo ayuda realizando una tirada con éxito de **Escuchar**, así como el sonido de alguien corriendo, que en realidad se trata del reptante con la forma de Chad Peterson vestido con el uniforme de camarero que pasa a toda velocidad por la entrada y se dirige hacia el costado del barco, entre los botes salvavidas.

Si los héroes intentan intervenir, lo tienen difícil. Es de noche, hay poca luz y un montón de rincones oscuros, sombras, etc. para esconderse. El reptante corre hacia el exterior del barco cargando con el tomo, salta por encima de una barandilla desde la cubierta de los botes salvavidas hasta la cubierta de paseo que está debajo y sigue corriendo sin parar ni un instante; sus perseguidores deben hacer una tirada de **Saltar** o sufrirán 1D6+3 puntos de daño por caer sobre la dura cubierta de madera de debajo.

Una dificultad opcional

El Guardián puede aprovechar las ventajas que le ofrece el dominado Bunny Bates (vestido con un uniforme de tripulante robado) para cubrir la huida del reptante. Bates tiene un revólver del .32, pero podría echar mano de su subfusil Thompson si el Guardián quiere poner a los héroes en un verdadero aprieto. Puede ser difícil detectarlo escondido entre las sombras en medio de la acción.

Si Bates es capturado vivo en este punto, se niega rotundamente a hablar. Si es asesinado o encerrado en el barco, el reptante trata de dominar a otra persona, como el camarero Martin Aimesworthy; el Guardián necesitará reemplazar a Bates por Aimesworthy en las escenas siguientes.

Si Bates logra contener a los héroes, el reptante regresa con el libro al camarote del señor Diego Gutiérrez de Almacán.

Opción: Como Bates juega un papel fundamental en algunas de las escenas posteriores, el Guardián que quiera simplificar los acontecimientos puede hacer que el reptante ejecute el hechizo Dominar sobre otro PNJ y ordenarle que ataque a los héroes o trate de detenerlos, garantizando que no tengan la oportunidad de capturar o matar a Bates demasiado pronto a efectos del escenario.

Cualquier persona que se cruce en el camino del reptante puede ser víctima de un hechizo de **Explosión mental**. El hechizo requiere una tirada enfrentada de **POD** (el reptante tiene un POD de 100). Si gana el reptante, el objetivo del hechizo lo ve por un instante como una criatura vacía y sin ojos de la que surgen energías oscuras. La víctima pierde 5 Puntos de Cordura y sufre un episodio de locura inmediato. Si gana el objetivo, el hechizo no tiene efecto. El reptante debe escapar, sea cual sea el resultado del hechizo; si está a punto de ser acorralado, salta a algún hueco oscuro y se disgrega al instante en una masa de insectos, que se dispersan y desaparecen (aunque puede dejar el libro atrás). Ver **Una dificultad opcional** para más información sobre posibles complicaciones adicionales.

Buscando a Bunny Bates

Los héroes pueden haber visto a Bunny Bates durante los sucesos de **El libro robado** (página 229) o en el transcurso de sus actividades a bordo y decidir buscarlo. El éxito a la hora de encontrar a Bates dependerá de su ingenio y los designios del Guardián.

Bates permanece la mayor parte del tiempo en el camarote del reptante o en las bodegas de carga. Si los héroes lo encuentran, lucha desesperadamente para evitar ser capturado e intenta escapar a la primera oportunidad. Si es capturado, habla de «la voz interior» y de cómo «el coro de los ángeles me da órdenes». Poco se puede sacar de él mientras se encuentre bajo el hechizo Dominar del reptante. Nótese que este necesita ejecutar el hechizo cada noche para mantener el control sobre Bates (lo que requiere una tirada enfrentada de POD). Si los héroes encuentran la forma de reforzar la fuerza de voluntad de Bates (con una tirada Difícil de **Persuasión** o de **Psicoanálisis**, por ejemplo), añaden un dado de bonificación a la tirada enfrentada de Bates contra el reptante.

El 17 de diciembre, Bates vence brevemente el dominio del reptante y busca al padre Álvarez (o a uno de los héroes) para confesar sus crímenes. En algún momento durante la hora que sigue a la confesión, la mente de Bates se derrumba y se hunde en una locura completa. Poco después, el reptante logra el dominio permanente sobre la mente de Bates, quien ya no es capaz de resistir más el hechizo Dominar.

Honolulu y más allá

JUEVES, 10 DE DICIEMBRE

El *SS President Coolidge* llega a Honolulu a primera hora del 10 de diciembre, pero los pasajeros no tienen permiso para desembarcar y no se acerca al barco ninguna embarcación de suministros. El barco se mantiene en cuarentena mientras un equipo de policías sube a bordo para investigar el aparente suicidio de Chad Peterson y la desaparición del sobrecargo principal (también el asesinato de Wang Ma, si la tripulación ha sido informada). Además, Takishi Suroda desaparece; si alguno de los héroes compartía camarote con Suroda, descubre que no ha dormido en su cama y recuerda que la última vez que lo vio fue el día anterior, alrededor de la hora de la cena (ver **Personas desaparecidas** a continuación).

La policía entrevista a varios pasajeros y tripulantes, en particular, al doctor Soong, Martin Aimesworthy y Virginia Ridley. También realiza una búsqueda entre los pasajeros de la bodega en busca del asesino de Wang Ma. Si se menciona la desaparición de Suroda, la policía toma declaraciones y busca en su camarote, pero no encuentra nada extraño. Abandonan el barco a las dos horas.

La policía de Honolulu concluye, después de una investigación apresurada, que la nota de suicidio es genuina y que probablemente Peterson saltó al Pacífico desde el pequeño balcón de su suite. La ropa vacía es una coincidencia; el detective William Ranta prefiere obviar los detalles menores en un intento de cerrar el caso rápidamente. Ranta resuelve que Peterson bebió demasiado y que obviamente tenía «pensamientos oscuros». Los héroes que tratan de explicar que han visto a Peterson tras su «muerte» son ignorados de inmediato. Asimismo, la desaparición del sobrecargo principal Martin Dungass se explica como un caso de muerte accidental y Ranta afirma que se emborrachó y cayó por la borda. El detective deduce que el asesino de Wang Ma debe haber abandonado el barco a su llegada a Honolulu. La policía se ocupará del asunto y telegrafiará al capitán si surge alguna información nueva.

Si la policía está al tanto de la desaparición de Suroda, Ranta cree que ha abandonado el barco y que puede tener alguna conexión con el asesinato de Wang Ma. Ranta asegura a todos los interesados que buscará a Suroda.

~ El Libro de Jade Rojo ~

El *Libro de Jade Rojo* es una degenerada obra de conocimiento sobre los Mitos que provoca escalofríos entre todos los buenos confucianos y estudiantes de los clásicos. No es solo una blasfemia del trabajo de Lao-Tse, sino también del taoísmo, el Emperador y el estatus divino de toda la dinastía manchú.

Descripción: Un volumen largo y estrecho que comprende un conjunto encuadernado de 344 páginas impresas con xilografías, escritas en un chino mandarín cortesano. El tamaño total es pequeño, de tan solo 15 cm de ancho por 30 cm de alto. La tinta utilizada es de un rojo brillante como sangre de buey, con notas marginales e ilustraciones xilográficas en tinta negra. Los volúmenes tienen separaciones en seda azul que muestran un brillo inquietante bajo la luz, y tres marcadores de seda rojos intrincadamente anudados de casi 1 cm de ancho. La cubierta es de piel de becerro sobre tablas de madera delgadas, pero extremadamente duras; el cuero ha sido cubierto con un barniz ligeramente arenoso e impermeable (que se dice asemeja al cobre deslustrado o a esteatita verde oscuro). Un dragón de latón con tres garras y un solo ojo adorna cada cubierta, fijado debajo del barniz.

Se cree que solo se han producido treinta y tres copias; es probable que las autoridades chinas destruyeran la mayoría de ellas en la década de 1830. Varias copias podrían haber viajado a Filipinas y los Estados Unidos en manos de inmigrantes chinos sectarios y el Museo Británico podría haber adquirido otra.

Historia: La autoría se atribuye normalmente a Zhou Lo Wei, el Señor Guerrero de las Cien Maestrías, y habría sido escrito en prisión o bien bajo coacción durante la dinastía manchú. Zhou es una figura bastante oscura que aparece por primera vez en los registros chinos como un alquimista de las provincias de Mongolia en la década de 1830. Se conoce más de su vida después de su llegada a Pekín en 1847, cuando se convirtió en un adicto al opio y un erudito de los clásicos. En ese momento atrajo a una pequeña secta de aduladores y reformadores que se refieren a sí mismos como el Clan de la Ruta Oculta Siete Veces. El grupo, considerado como una serie de fanáticos antirreligiosos, extorsionadores y criminales educados, aterrorizó la capital durante varios años. Es enteramente posible, incluso probable, que Zhou y el reptante sean uno y el mismo.

Zhou logró un puesto en la Corte Imperial en 1850, abusando descaradamente de su posición y autoridad hasta 1861. Fue arrestado, encarcelado y juzgado por abusos y transgresión contra la ciudad Imperial, brujería y crímenes contra el orden público. La mayoría de sus seguidores se dispersó al sur entre Nanking, Shanghai, Hong Kong y otras grandes ciudades. Se cree que antes de su juicio, Zhou logró entregar secretamente el contenido del *Libro de Jade Rojo* a su esposa y que ella preparó la impresión después de su muerte. Fue decapitado en Pekín en 1862. Los informes de su entierro son confusos; puede ser que el cuerpo fuera sustituido por otro o que se disolviera en insectos en el campo de ejecución.

Conocimiento de los Mitos: El *Libro de Jade Rojo* describe el proceso de transformación de un gul, la forma de convocar y atar a un pólipo volante, la historia de los mongoles y manchús respecto a los vampiros estelares y los mi-go, y la secuencia de un sueño que parece ser una referencia directa a Azathoth y Nyarlathotep. También parafrasea el material encontrado en *Los siete libros crípticos de Hsan*.

El Libro de Jade Rojo: Chino mandarín; pérdida de Cordura 1D10; Mitos de Cthulhu +4/+8; Puntuación de Mitos 36; 11 semanas para su estudio completo. Una primera lectura (en diagonal) lleva 6 horas. Hechizos sugeridos: Convocar/Atar a un pólipo volante, Dominar, Imitar apariencia, Palabras poderosas, Polvo de Ibn-Ghazi, Protección corporal, Provocar/Curar la ceguera.

Nota: Si los héroes no conocen el idioma chino mandarín, pueden persuadir al buen doctor Soong para que les traduzca secciones o les enseñe un hechizo como recompensa por recuperar el libro.



Héroes molestos

Si los héroes le hacen la vida más difícil al reptante o si el Guardián desea que no pare la acción, Bunny Bates puede lanzar un ataque sorpresa, especialmente si los héroes se están acercando al camarote del señor Diego Gutiérrez de Almacán, o si están husmeando cerca de las entradas a las bodegas de carga. Bates puede aparecer de repente en el camarote de un héroe o mientras están en la bodega del barco.

Los Guardianes que quieran ponérselo definitivamente difícil a los héroes pueden optar por hacer que el reptante convoque a un horrendo cazador para ir tras ellos y eliminarlos. Algo así llamará seguramente la atención, así que el reptante intentará hacerlo en el momento preciso para que haya el mínimo de testigos.

Personas desaparecidas

El reptante insuflará energía a los Tubos de Leng sacrificando a cinco personas y haciendo correr su sangre por su interior hasta el órgano. La identidad de las víctimas sacrificiales es irrelevante. Durante el viaje se sirve de Bunny Bates para capturar a una serie de víctimas adecuadas y llevar a los desafortunados a la bodega de carga 7, donde son asesinados y su sangre recogida y vertida en los tubos. No hay testigos de ninguno de los asesinatos, aunque si los héroes están atascados, el Guardián puede presentar a un pasajero legañoso que afirma haber visto algo extraño. Los siguientes personajes son sacrificados; el Guardián debe ajustar las fechas según sea necesario.

Takishi Suroda (10 de diciembre): Bates encuentra a Suroda vagando después de la cena y lo reduce rápidamente. Luego se lo lleva a la bahía de carga 7, donde le espera el reptante. Después del sacrificio, el cadáver exangüe de Suroda es arrojado por un ojo de buey.

Miles Hardaway (12 de diciembre): El entrometido reportero del *San Francisco Chronicle* es atraído al camarote del señor Almacán. Una vez dentro, Bates golpea a Hardaway por detrás y lo deja inconsciente. El cuerpo de Hardaway es arrojado por un ojo de buey después de ser drenado de sangre.

Phyllis Barnes y un miembro de la tripulación (13 de diciembre): La profesora de música oye el eco del sonido que hacen los tubos etéreos a través de los conductos de ventilación, cuando el reptante los prueba. Trata de investigarlo y se abre camino por las escotillas de las bodegas de carga para encontrarse con Bunny Bates dejando a uno de los miembros de la tripulación inconsciente de un golpe (el marinero estaba haciendo su ronda, comprobando que las escotillas de las áreas de carga estuvieran bien cerradas). Bates golpea también a la pobre profesora de música y le lleva los dos al reptante para ser drenados. Un poco más tarde, Bates arroja al tripulante fuera del barco, pero no logra hacer lo mismo con Barnes porque hay otros miembros de la tripulación deambulando por las cubiertas. El reptante ordena a Bates que se deshaga del cuerpo en uno de los tanques de agua de lastre. Lo más probable es que sea descubierto en una semana, cuando el olor a descomposición sea obvio.

15 o 16 de diciembre: El reptante necesita un último sacrificio para que los Tubos de Leng estén completamente cargados de energía. La identidad de la última víctima sacrificial será decisión del Guardián. Puede ser un pasajero o miembro de la tripulación sin nombre, o (lo más aconsejable) alguien a quien los héroes hayan llegado a conocer bien, posiblemente el doctor Soong, Virginia Ridley o el padre Álvarez. Si es conveniente, uno de los héroes podría ser el objetivo.

Hay muchas formas de que los héroes descubran las desapariciones:

- Los personajes pueden ir en busca de una de las víctimas y descubren que nadie ha visto al pasajero desde hace tiempo y que su camarote está vacío.
- Pueden oír a un niño decir llorando que su lección de música con la señorita Barnes ha sido cancelada y que la profesora de música no aparece por ningún lado.
- Otro pasajero podría preguntar a los héroes si han visto recientemente a una de las personas desaparecidas.

A medida que pasan los días, las desapariciones continúan. Si la situación llega al conocimiento de la tripulación superior, se llevará a cabo una investigación, pero en principio concluyen que la persona en cuestión debe encontrarse en otro lugar del barco y que aparecerá sin duda a la hora de cenar. La investigación depende entonces de los héroes.

El doctor Soong pide ayuda

Si el Guardián necesita motivar aún más a los héroes, y si el doctor Soong aún no se ha dirigido a ellos en busca de ayuda para recuperar su libro robado, puede hacerlo poco después de que el barco zarpe de Honolulu. Lo más fácil es que solicite su compañía en una de las salas para fumadores o en la biblioteca de primera clase.

El doctor Soong está preocupado de que esté sucediendo algo terrible, algo más allá de un simple suicidio o asesinato, y quiere que los héroes le ayuden a descubrir el misterio. Cree que las personas desaparecidas, las muertes y su libro robado están todos conectados de alguna forma. También puede mencionar la extraña música (ver **Música en la distancia** a continuación) que se escucha en el barco por la noche.

Soong desea saber si los héroes lo ayudarán. Aunque él es demasiado viejo y frágil para salir a investigar, ofrece la ayuda de sus sirvientes (los Tcho-Tcho) para registrar en la bodega del pasaje mientras los héroes buscan en la sala de máquinas y en las bodegas de carga del barco.

Una música distante

13 DE DICIEMBRE EN ADELANTE

Entre los pasajeros comienzan a circular rumores de una música extraña que se puede oír en la oscuridad de la noche. La mayoría no se pone de acuerdo sobre cómo suena la música: algunos se refieren a ella como «una ópera inquietante», otros dicen que suena como «un canto fúnebre del infierno». Nadie sabe decir de dónde viene el sonido. Si se les pregunta a los tripulantes, algunos reconocen haberla escuchado, pero no han podido ubicar el origen. Un tripulante podría decir que es la canción de las sirenas del mito, atrayendo a los marineros hacia su perdición.

Si alguno de los héroes vaga por el barco a altas horas de la noche, pídele que haga una tirada de **Escuchar**; si tiene éxito, oye una música distante y apagada. Tiene reminiscencias de música de iglesia, inquietante y francamente melancólica. Un vistazo a la sala de música revela que está vacía. Con una tirada Difícil de **Escuchar**, parece que el sonido viene de las cubiertas inferiores.

El reptante está probando la máquina de energía etérea en la bodega de carga 7. El sonido se hace un poco más fuerte y claro con cada nuevo sacrificio. El Guardián debería ir dando pistas o referencias sutiles sobre la música a través de varios pasajeros («Tuve un sueño extraño, lleno de música sobrenatural»), aumentando la expectación cada día que pasa hasta que los héroes la escuchan por sí mismos.

El encuentro con el capitán

Mientras algunos héroes trabajan en silencio para no llamar la atención, otros pueden comportarse de una forma más cinematográfica. Cualquier persona que se dedique a molestar a otros pasajeros o a la tripulación acabará tarde o temprano frente a frente con el capitán Henry Nelson. Después de todo, es probable que se haya visto a los héroes en la mayor parte de las «escenas del crimen». El capitán interroga a los héroes individualmente o en pequeños grupos, según corresponda. Las entrevistas deben ser rápidas y directas.

El capitán no tiene ninguna razón en particular para confiar en los personajes, pero también se enfrenta a una situación cada vez más turbia a bordo del barco, con desapariciones, robos y muertes. Cualquiera que esté bajo sospecha (como cualquier persona que haya empuñado armas, entrado en peleas, acechado en lugares donde no deberían estar) podría descubrir que su camarote ha sido registrado mientras le estaban interrogando. Los héroes que ataquen a otras personas sin razón aparente pueden acabar confinados en sus camarotes a menos que puedan dar una explicación convincente de sus actos.

Si los personajes son capaces de convencer al capitán de sus buenas intenciones (lo que puede requerir una tirada Difícil de **Encanto** o **Persuasión**), pueden ganarse su confianza. En particular, los héroes perspicaces y honorables pueden lograr que el capitán les dé poderes para ayudar a resolver el misterio antes de atracar en Shanghai.

Registrar el barco

Los héroes querrán registrar la bodega de la nave en algún momento durante el viaje, tal vez en un intento de buscar el libro robado, la música extraña o a las personas desaparecidas. Varias pistas pueden llevar a los héroes por debajo de la cubierta de tercera clase y al reino del compartimiento del motor (24 calderas diésel, ubicadas directamente en el centro del barco), o a las bodegas de carga, situadas en las cubiertas inferiores, con acceso desde un pasillo a lo largo de la quilla del barco y por cuatro escotillas de carga selladas en la cubierta de tercera clase.

Los héroes pueden investigar las sentinas, bodegas de carga y calderas, pero si carecen de la aprobación del capitán Nelson o de su tripulación, pueden meterse en serios problemas; los pasajeros no tienen autorización para vagar por las bodegas de carga sin una buena razón y tienen claramente prohibido el acceso a las salas de máquinas sin escolta. Si los héroes no cuentan con el permiso del capitán, tienen que usar **Sigilo**, sobornos (**Encanto**, **Psicología** o **Persuasión**), o **Charlatanería** para pasar el control de la tripulación de servicio (el segundo oficial Gustav Knutsen durante el día y el ingeniero ayudante Barry O'Rourke por la noche).

Las puertas de las bodegas están cerradas con escotillas herméticas, destinadas a evitar inundaciones en caso de emergencia y casi imposibles de forzar (tirada Extrema de **FUE**); una palanca facilita un poco las cosas (tirada Difícil de **FUE**). Forzar cerraduras requiere una tirada de **Cerrajería**.

Ten en cuenta que la bodega y las sentinas son lugares excelentes para que los héroes sean emboscados, ya sea por Bunny Bates (u otra persona dominada), un monstruo convocado por el reptante o por magia.

Pide a los jugadores que hagan tiradas de **Descubrir** cuando los héroes estén en las bodegas: con un éxito, encuentran una extraña piel de rata, completamente intacta y flexible. La carne y los órganos están ausentes y la piel parece perfectamente curtida y suave al tacto. No presenta agujeros o heridas que no sean naturales, como los ojos y la boca. En el interior suenan los pequeños huesos al chocar entre sí. Los héroes con **Ciencia (Biología o Zoología)**, o **Arte/Artesanía (Marroquinería o similar)** saben que es imposible desollar a un animal de esta manera. Además, si el animal acabara de pudrirse, la piel estaría rígida o podrida. Parece como si se hubiera consumido desde dentro hacia afuera.

La piel es, por supuesto, lo que queda después de alimentarse el reptante; su forma de masa de insectos solo deja la piel, el cabello y los fragmentos de hueso que resultan incomibles. Se podrían encontrar animales gradualmente más grandes, misteriosamente desollados y curtidos (un perro mascota y quizás la piel de un polizón). Sitúa estas pistas para hacer avanzar a los héroes y pide tiradas de **Cordura** cuando sea apropiado.

SENTINAS

Las sentinas contienen agua de lastre, enormes tanques llenos de combustible diésel y poco más. Las ratas y otras alimañas son lo más espeluznante que se puede encontrar aquí; sin embargo, si el reptante se ve obligado a esconderse en su forma de masa de alimañas, lo hará aquí.

CALDERAS

La sala de máquinas y las calderas son un infierno en el que trabaja un equipo de 45 hombres en turnos de 15 para cubrir las 24 horas. Regulan los motores, reparan las turbinas y las calderas, y abren y cierran manualmente las complejas tuberías que alimentan el combustible diésel de las calderas y la electricidad de los motores turboeléctricos.

Los héroes que entren en una sala de máquinas serán interceptados a menos que hayan realizado tiradas con éxito de **Sigilo**, o si han convencido a algún miembro de la tripulación para que les lleve de visita. La tripulación de la sala de máquinas intentará expulsar a cualquiera que no deba estar allí, notificando el incidente a la tripulación superior y reteniendo a cualquier intruso hasta que el capitán puede disponer de él. Solo una tirada Extrema de **Charlatanería** o **Persuasión** convence a los ingenieros de que los héroes tienen el permiso del capitán para vagar por allí abajo.

BODEGA DE CARGA 1

Esta bodega de carga está cerca de la proa del barco y permanece cerrada en todo momento. La bodega de proa es el lugar de reunión privada de los Tcho-Tcho, lejos del ruido de la bodega de pasajeros (ver **Los Tcho-Tcho** en la página 236). Cualquiera que busque aquí puede encontrar dos artículos de interés que requieren una tirada con éxito de **Descubrir**:

- Los restos de una pequeña hoguera hecha con cajas rotas. Estos restos tienen al menos 24 horas. Las cenizas se han enfriado y parecen contener algunos pedazos de hueso carbonizado (los restos de una comida improvisada de los Tcho-Tcho).
- Las cenizas gastadas de una pipa de opio. Requiere una tirada de **Conocimientos** o **Ciencia (Química o Farmacología)** para identificarlas.

Los héroes que busquen en este lugar de noche pueden encontrarse con los Tcho-Tcho, que se enojarán por la intrusión, a menos que los héroes puedan demostrar que están trabajando con el doctor Soong.

BODEGA DE CARGA 2

Esta bodega está destinada a alojar el equipaje de los pasajeros y permanece cerrada. Contiene más de 2.700 artículos, incluyendo baúles, taquillas, cajas fuertes, carteras pesadas y cajas envueltas en papel de estraza y cordeles, así como cajas de sombreros, urnas cuidadosamente decoradas y cristalería, dos docenas de cajas de vino francés e incluso un conjunto de instrumentos musicales, suficientes para una pequeña orquesta sinfónica. Las armas de los pasajeros también se almacenan en esta bodega.

BODEGA DE CARGA 3

Esta es la bodega frigorífica y está cerrada por un mango que se puede girar y abrir fácilmente. En el interior se almacenan alimentos perecederos, como carne, fruta, leche, etc., así como artículos que requieren frío para su conservación, como flores, muestras científicas y suministros médicos. Los cocineros vienen aquí a menudo para reabastecer sus despensas.

BODEGA DE CARGA 4

Esta bodega no está cerrada y contiene más de 2.000 cajas de madera, baúles y otros envíos, junto a una serie de tanques de agua de lastre. Si los héroes abren los tanques, encontrarán los restos en descomposición de Phyllis Barnes (ver **Personas desaparecidas** en la página 232). Al abrir la escotilla superior del tanque, se libera una nube de gas increíblemente nauseabundo; el personaje que abre el tanque debe hacer una tirada de **CON** o vomitará por el hedor. El descubrimiento del cuerpo conlleva una tirada de Cordura (pérdida de 0/1D2).

BODEGA DE CARGA 5

Esta es la sección de las perreras y el ganado, que se mantiene caliente y está siempre atendida por el personal y abierta. Toda la bodega huele a animales. El ganado incluye veinte vacas mareadas, cinco caballos pura sangre (y a Arthur Pendury, su cuidador, que los visita tres veces al día y a veces duerme aquí en lugar de en la bodega de pasajeros), así como más de treinta perros y catorce gatos. El joven James Hawthorne (de 17 años) cuida de todos.

Observar a Hawthorne o hablar con él deja claro que pasa algo extraño. Es asustadizo y mira constantemente al suelo a su alrededor, como si buscara algo. Murmura y es difícil entender lo que está diciendo. Una tirada de **Psicología** sugiere que está muy asustado y posiblemente loco. Si ve una araña o cucaracha, grita y se va corriendo a su pequeña guarida. Si los héroes dedican un tiempo a calmar a Hawthorne o hacen una tirada de **Psicoanálisis**, pueden entender lo que dice, que es algo sobre «bichos raros». Hawthorne relata que ha visto alimañas espeluznantes yendo y viniendo, como si se tratara de un ejército. Puede oír sus patitas caminando por el barco y está seguro de que vendrán a comérselo.

El desafortunado joven vio al reptante disolverse en una masa de horrores que se retorcían en la bodega y desde entonces se ha vuelto irremediablemente loco. Ten en cuenta que si los héroes se aventuran en las bodegas mucho más adelante en el viaje, es muy probable que Hawthorne ya no esté allí después de que Bates o el reptante se lo lleven para sacrificarlo a los Tubos de Leng.

BODEGA DE CARGA 6

En la cubierta de esta bodega abierta hay amarrados tres sedanes Packard nuevos, un coche turismo Hudson, un Bugatti de carreras

y una docena de tractores Oliver. Unos contenedores grandes contienen lo que parecen ser cientos, si no miles, de sacas de correo. Cerca de allí se encuentra una docena de barriles de coñac francés y otros cincuenta etiquetados como «Muestras botánicas de Hawái». Se deja a elección del Guardián si los barriles hawaianos son lo que dicen o en realidad contienen algo ilegal cargado por los Tcho-Tcho, como drogas o algo peor (ver **Los Tcho-Tcho** en la página 236).

Una caja grande con la etiqueta «Suministros funerarios» contiene el cuerpo de un Tcho-Tcho que murió en San Francisco y que está siendo repatriado a su tierra natal a cargo del doctor Soong.

BODEGA DE CARGA 7

Esta bodega contiene varios objetos de valor y está cerrada por partida doble con un candado (tirada de **Cerrajería**) y una cerradura de seguridad en la escotilla (tirada Difícil de **Cerrajería**). Los objetos de valor incluyen veintidós pinturas al óleo (todas en cajas), cuatro estatuas de bronce y mármol (también en cajas), un gran cargamento de tablones de diferentes maderas, entre ellas secuoya, y dieciséis grandes garrafas de vidrio con productos químicos peligrosos (como éter y ácido clorhídrico). También está presente la caja de metal verde cargada en los muelles de San Francisco (ver **Ascender por la pasarela** en la página 226), así como una enorme caja de madera, cuya etiqueta indica que contiene un órgano de 50 tubos de la compañía Wm. Wood Pipe Organ Co., Inc. de Portland, Oregón. Además, una taquilla contiene el suministro de armas cortas y fusiles del barco.

La caja de metal verde mide 2 m de altura y está cerrada. Es necesario hacer una tirada Difícil de **Cerrajería** o **FUE** para forzarla. Dentro hay diagramas de ingeniería (para el dispositivo de energía etérea) y otras notas sobre ensamblaje, materiales, coste y planes de construcción. A pesar de los numerosos símbolos extraños y de apariencia ocultista escritos a mano en los planos, es razonablemente sencillo comprender que son planos con una tirada de **Mecánica** o **Ciencia (Ingeniería)**, pero entender que el dispositivo está destinado a convocar siniestros horrores de más allá de las estrellas a través de medios mecánicos con la idea de capturar sus esencias es algo más difícil que requiere una tirada con éxito de **Mitos de Cthulhu** y un examen de al menos dos horas.

Si los héroes no han llevado una fuente de luz y quieren examinar la enorme caja de madera que contiene el órgano de Portland, pídeles que hagan una tirada Difícil de **Descubrir**; si tienen luz, la dificultad de la tirada se reduce a Normal. Si tienen éxito, detectan manchas de sangre en el panel de madera del lado izquierdo de la caja (proveniente de la sangre de un sacrificio utilizado para alimentar el dispositivo). Un examen más detenido detecta que el panel lateral se ha abierto recientemente, ya que los tornillos que lo mantienen en su lugar parecen haber sido desatornillados repetidas veces. Abrir o destrozar la caja es relativamente fácil. En su interior se encuentran los Tubos de Leng. El dispositivo es, en apariencia, un órgano de tubos como los de las iglesias, pero tiene numerosos cables, válvulas, tubos y nódulos adicionales de aspecto extraño que lo cubren. Hay sangre (seca o fresca, dependiendo del momento en que lleguen los héroes) cubriendo gran parte del dispositivo. Cuando uno permanece cerca del dispositivo de energía etérea, puede detectar un zumbido siniestro y susurrante.

Al reptante no le gustará nada que su valioso artefacto sea descubierto o maltratado, y hace todo lo que está en sus manos para eliminar la amenaza a sus planes. Un solo personaje puede ser la víctima de sus hechizos (como Dominar, Explosión mental o Sugestión mental). Un grupo entero de héroes podría obligarle a convocar un horrendo cazador para deshacerse de ellos.

Opcional: Más caos y horror

Los Guardianes que quieran aumentar el nivel *pulp* de este escenario pueden usar el hechizo Beso del cementerio del reptante para crear una serie de zombis que garanticen el caos y el horror a bordo.

En este caso, el reptante ha dado instrucciones a Bates para que, en lugar de arrojar fuera del barco los cuerpos de las víctimas sacrificiales de los Tubos de Leng, los oculte en diversos puntos de la bodega de carga 7 como un seguro adicional contra cualquier persona que se entrometa en sus asuntos. Al primer indicio de problemas, el reptante activa a los zombis, que salen en pos de los humanos vivos más cercanos. De esta forma, los zombis emergerían de las cubiertas inferiores para hostigar y poner en peligro las vidas de todo el mundo a bordo. Los zombis son un gran reemplazo de Bunny Bates y la escena **Bunny toma un rehén** (ver página 236), si Bates hubiera sido eliminado antes de tiempo.

Tal y como está escrito, el reptante cuenta con cinco zombis al haber matado y sacrificado a cinco personas. En caso de utilizar esta opción, es recomendable aumentar el número, dado que los zombis regulares no son un gran reto para los típicos héroes de *Pulp Cthulhu*. Por ejemplo, cada zombi puede infectar a más personas y crear nuevos zombis. El hechizo del reptante (una variación del hechizo Beso del cementerio estándar) requiere la colocación de parte de su masa de insectos en la boca del cadáver para que se levante. Estos zombis pueden crear más zombis cuando los insectos saltan de sus bocas a las bocas de los pasajeros que han matado, insectos antinaturales que hacen que los cuerpos se levanten bajo el control y dirección del reptante. ¡En teoría, podría tener lugar un apocalipsis zombi en el barco! Mientras los zombis comienzan a tomar la nave a su alrededor, los héroes se enfrentan a un desafío aún mayor: la aparición de un pólipo volante (ver **La prueba final**).

El reptante debería intentar desviar la atención de los héroes del dispositivo para evitar una confrontación demasiado pronto, pero si te estás acercando a un punto de conclusión adecuado, ¡entonces sumérgete en una gran confrontación culminante! Mientras el reptante prepara y lanza hechizos, Bunny Bates (o alguien que esté más cerca, como uno de los héroes bajo los efectos del hechizo Dominar) desviará la atención e infligirá daño. Si las cosas se tuercen para el reptante, se desintegrará con el objetivo de volver a la máquina más tarde y realizar una prueba completa del dispositivo. Si los héroes consiguen destruir los Tubos de Leng (ver **La prueba final** en la página siguiente), el reptante dedicará todas sus fuerzas a vengarse.

Los Tcho-Tcho

El papel de los Tcho-Tcho en este escenario (y su deuda con el doctor Soong) es servir como una distracción destinada a conducir a los héroes desconfiados hasta una conclusión equivocada. Aparecen principalmente como neutrales respecto a los eventos a bordo del barco y potencialmente podrían ayudar a los héroes a través del doctor. Sin embargo, si el Guardián quiere que los Tcho-Tcho jueguen un papel más amenazador, podrían abandonar su lealtad al doctor Soong y ponerse del lado del reptante durante el viaje, proporcionando a su nuevo amo un pequeño grupo de secuaces listo para cumplir su voluntad, que podría incluir cualquier cosa: desde confusión a robo o asesinato. Estas son algunas de las posibilidades que puede utilizar el Guardián para presentar a los Tcho-Tcho completamente odiosos y malvados.

Se dice que los Tcho-Tcho son caníbales y los cincuenta barriles de la bodega de carga 6 (etiquetados como «Muestras botánicas de Hawái») podrían contener perfectamente cadáveres humanos que les proporcionan desagradables ágapes. Si los héroes vigilan la bodega de carga 6 o siguen a los Tcho-Tcho hasta allí, pueden asistir ocultos a una de sus reuniones secretas y ver cómo abren uno de los barriles para cocinar y comen su espantoso contenido, lo que provoca una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D4 puntos.

Los héroes pueden ser testigos de la reunión de la figura de Chad Peterson (en realidad el reptante disfrazado) con los Tcho-Tcho en la bodega de carga 6. Si vigilan y esperan, pueden oír que Peterson les ofrece algún tipo de trato para que trabajen para él («protección y toda la carne que podáis comer»). La conversación puede ir en cualquier dirección, a discreción del Guardián:

- Si los Tcho-Tcho se unen al reptante y los héroes intervienen, Peterson sale corriendo al primer indicio de problemas (quizás sus nuevos aliados atacan a los héroes, proporcionándole la oportunidad de escapar). Si Peterson es acorralado, se desintegra en una miríada de insectos y el reptante logra escapar (una oleada de cucarachas y otros bichos espeluznantes cubren a los héroes, causando 1D4 puntos de daño. Ver la transformación del reptante supone una tirada de Cordura con una pérdida de 1D3/2D6 puntos.
- Si los Tcho-Tcho rechazan la oferta de Peterson, el reptante convoca de inmediato a un horrendo cazador para atacarlos. Si los héroes no intervienen, los matará a todos. Si los héroes logran expulsar o matar al monstruo, entonces los Tcho-Tcho estarán agradecidos. Si queda un solo superviviente, se inclina y declara:

  —Sheng Tsin, su sirviente ahora y siempre.

  Sheng Tsin cree que tiene una deuda vitalicia con los héroes y los acompaña, sirviendo de asistente para todo, cocinero, traductor y el más devoto ayudante. El resultado final queda a decisión del Guardián y los jugadores. Sheng Tsin podría convertirse con el tiempo en un personaje de reemplazo.

Bunny toma un rehén

19 DE DICIEMBRE

Mientras Bunny Bates provoca una distracción, el reptante realiza una prueba completa del dispositivo de energía etérea (ver **La prueba final** a continuación). Bates llega al comedor de primera clase y toma como rehén a la primera persona que encuentra, que puede ser un PNJ sin importancia, alguien que hayan conocido los héroes o incluso uno de ellos. Bates vocifera hablando sobre las voces en su cabeza que le obligan a hacer todo. Amenaza con matar a su rehén si no le dejan abandonar el barco de inmediato. Su comportamiento es claramente homicida y trastornado. Tendrá que ser abatido por la fuerza o mediante una negociación inteligente (una tirada Extrema de **Persuasión** o **Charlatanería**, o una tirada Difícil de **Psicoanálisis**).

Juega la escena hasta su conclusión, cuando Bates acabe muerto o capturado. Si los héroes pueden ser distraídos el tiempo suficiente, la primera noticia que tienen de la prueba final del reptante es la aparición de un gran remolino en el océano por el que emerge un pólipo volante desde las profundidades para atacar el barco y destruir los Tubos de Leng.

La prueba final

19 DE DICIEMBRE

Mientras Bunny Bates toma un rehén en el comedor de primera clase, el reptante se encuentra en la bodega de carga 7 realizando la prueba definitiva del dispositivo de energía etérea.

La máquina de energía etérea es un dispositivo que combina la sangre de las víctimas sacrificiales y los armónicos inhumanos de los tubos metálicos encantados con magia de los Mitos, sintonizados con las frecuencias de otro mundo. Cuando el reptante toca el teclado del dispositivo, los armónicos inhumanos comienzan a atraer de inmediato a las entidades de los Mitos, así como a afectar a todos los que se encuentran a 30 m de distancia o menos de los tubos, como el hechizo **Flautas de la locura** (ver la página 239).

Después de tocar unos instantes, el reptante puede dejar que la máquina siga tocando sola.

Por desgracia para el reptante, la máquina no funciona exactamente según lo previsto. El dispositivo de energía etérea envía ondas de energía y música que atraen a las entidades de los Mitos cercanas, pero no las contienen ni atan. El reptante planeaba extraer conocimiento y poder indescriptibles de las criaturas convocadas, pero, en cambio, lo único que hace el dispositivo es enfurecerlas, y como consecuencia, las entidades buscan el dispositivo de energía etérea para destruirlo.

Poco tiempo después de que el reptante empiece a tocar, un pólipo volante es convocado desde el fondo del océano. En su ascenso genera un gran remolino que hace girar el barco y provoca el pánico de tripulación y pasajeros. No tarda en lanzarse sobre el barco y tratar de atravesar el casco para alcanzar la bodega de carga 7 y destruir el dispositivo. El monstruo tarda 10 asaltos en abrirse camino y llegar hasta su objetivo, a menos que los héroes lo detengan.

Si los tubos dejan de tocar, el monstruo se da media vuelta y vuelve por donde vino, dejando detrás de sí un rastro de destrucción. Mientras los tubos continúen tocando, el pólipo seguirá arrasando el barco. El pólipo volante ataca con mayor ferocidad cuanto más le enfurezcan los tubos. Sus tentáculos son capaces de colarse en los espacios cerrados y rozar a los pasajeros y la tripulación, causando daños que se asemejan a la desecación o una quemadura solar extrema. Sus ataques basados en el viento revientan las ventanas y destrozan los muebles, que salen volando por las habitaciones. El pólipo permanece visible debido a su rotunda furia. Su visión provoca tiradas de **Cordura** a todo el mundo a bordo, con pérdidas de 1D3/1D20 puntos.

Cuando el reptante comprende el peligro de la situación, intenta ejecutar un hechizo de Portal para alcanzar Shanghai a menos que sea detenido por los héroes. En su prisa por escapar, deja la máquina de tubos tocando sin parar.

Si el pólipo volante llega hasta la bodega de carga 7, utiliza su ataque de ráfaga de viento para destruir los tubos arrancándolos, igual que al reptante o a cualquier otra persona en las proximidades (daño 5D6). Una vez neutralizada la fuente de la música, el pólipo puede desaparecer de nuevo en el océano, causando una gran ola que golpea el barco. Si el Guardián quiere, el pólipo puede permanecer algunos asaltos adicionales, tiempo suficiente para que los héroes traten de vencerlo. Si los héroes lo están pasando mal, el Guardián puede hacer que el pólipo desaparezca cuando sea necesario.

Acabar con el pólipo

La destrucción de los Tubos de Leng detiene la máquina y, como consecuencia, el pólipo volante se va. Para ello es necesario causar 50 puntos de daño al dispositivo, que tiene un índice de armadura de 3. Los explosivos serían de ayuda, pero no hay ninguno a bordo del barco. Cuando los Tubos dejan de sonar, el pólipo puede tardar algunos asaltos en darse cuenta de que el ruido antagónico ha cesado, lo que significa que continuará su asalto mientras el Guardián lo desee. En el momento adecuado, el monstruo se detiene, se gira y vuela de repente hacia arriba antes de lanzarse hacia las profundidades del océano.

Los héroes en posesión del *Libro de Jade Rojo* pueden intentar usar el hechizo Atar a un pólipo volante para detener el progreso del monstruo. Para que el hechizo tenga efecto, el hechicero (que no puede estar trabado en combate con la criatura y debe estar a 100 m o menos de la misma) debe ganar una tirada enfrentada de POD contra el pólipo (POD 80); no se puede forzar esta tirada. El hechizo cuesta 1 Punto de Cordura. El hechicero tiene la opción de invertir una cantidad de Puntos de Magia equivalentes a una quinta parte del POD del monstruo (16 Puntos de Magia) para añadir un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD para atar al monstruo (el héroe, por supuesto, no conocerá el POD de la criatura y por lo tanto tiene que apostar la cantidad de Puntos de Magia que sacrificará). Una tirada con éxito de **Mitos de Cthulhu** deduce la cantidad correcta de Puntos de Magia requeridos. Si el pólipo es atado, responde a las órdenes del hechicero y puede ser enviado de regreso a las profundidades del océano.

Acabar con el monstruo en combate es probablemente la opción más difícil. A pesar de sus 4 puntos de armadura y el hecho de que las armas físicas solo le causan el daño mínimo, los héroes tienen alguna posibilidad de éxito. Ten en cuenta que las armas encantadas le causan el daño completo, al igual que los ataques basados en el fuego y la electricidad. Un uso inteligente del ácido clorhídrico que se encuentra en la bodega de carga 7 puede causarle un daño grave al monstruo (1D10 por asalto, ignorando la armadura). Los héroes más listos con inclinaciones militares pueden optar por la acción más *pulp* y tratar de pedir ayuda a buques de guerra británicos, estadounidenses o japoneses que estén atracados cerca para que disparen al pólipo. Una batería de cañones de guerra le causa un daño de 10D10; una o dos salvas deberían destruir al pólipo o herirlo tan gravemente que se retire al océano. Si el pólipo es destruido, su cuerpo se estrella contra el barco con un fuerte crujido y comienza a descomponerse casi de inmediato. En pocos minutos solo queda una especie de líquido grasiento y un terrible hedor.

En cualquier caso, el pólipo ha causado daños tremendos al barco. El agua entra por el gran agujero del casco y el barco se inclina de ese lado. No pasará mucho tiempo antes de que se hunda. Pregunta a los héroes qué quieren hacer: ¿corren hacia los botes salvavidas, pensando solo en sí mismos? ¿O ayudan a salvar a tantas personas como puedan, organizando sus fuerzas para encontrar y rescatar a pasajeros atrapados, subiendo a mujeres y niños en los botes salvavidas, etc.? Juega esta conclusión según sea necesario.

Conclusión

Lo más probable es que el escenario concluya con el hundimiento del *SS President Coolidge* en el océano, en algún lugar frente a la costa de Japón o China. El reptante y sus Tubos de Leng defectuosos son destruidos, probablemente por el pólipo volante, pero los héroes también podrían ser la causa. Con suerte habrán ayudado a algunos de los pasajeros y tripulación a subir a los botes salvavidas, como habrán hecho ellos mismos.

Los supervivientes son rescatados a las pocas horas y se hacen muchas preguntas sobre lo sucedido. Con el tiempo, los periódicos informan de que una ola monstruosa hundió la nave, pero los supervivientes saben mejor que nadie lo que pasó en realidad.

Si el reptante logra ejecutar el hechizo Portal, llega a Shanghai y se une a sus socios de la Sociedad de Ayuda Mutua Ocho Fortunas. Durante los meses o años siguientes planea su venganza sobre aquellos que provocaron su caída. En tal caso, el reptante supone para el Guardián un potencial villano destacado, que buscará a los héroes para conseguir una venganza mortal.

Aplica las recompensas de Cordura siguientes:

- Los héroes impiden que Bunny Bates mate al rehén: +1D6 Puntos de Cordura.
- Los héroes destruyen el dispositivo de energía etérea: +1D4 Puntos de Cordura.
- Los héroes capturan o matan al reptante: +2D6 Puntos de Cordura.
- Los héroes no evitan que el reptante escape: –1D6 Puntos de Cordura.
- Los héroes derrotan al pólipo volante: +1D20 Puntos de Cordura.
- Los héroes intentan salvar a la mayor cantidad posible de personas de ahogarse: +1D10 Puntos de Cordura.
- Los héroes abandonan el barco sin tener en cuenta a los demás: –1D10+2 Puntos de Cordura.

Apéndice A: Personajes

Henry Nelson,

54 años, capitán

FUE 75	**CON** 85	**TAM** 80	**DES** 45	**INT** 65
APA 70	**POD** 55	**EDU** 65	**COR** 50	**PV** 16
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 5	**PM:** 11	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 75% (37/15), daño 1D3+1D4

Revólver .38 60% (30/12), daño 1D10

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Música) 20%, Derecho 95%, Descubrir 65%, Encanto 40%, Escuchar 30%, Intimidar 60%, Nadar 60%, Persuasión 50%, Pilotar (Embarcación) 80%, Psicología 70%.

Idiomas: francés 60%, inglés 80%, japonés 15%, noruego 80% (propio).

Hugo Schramm,

46 años, primer oficial

FUE 55	**CON** 70	**TAM** 65	**DES** 60	**INT** 70
APA 80	**POD** 50	**EDU** 75	**COR** 50	**PV** 13
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 6	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D2+1D4

Revólver .38 40% (20/8), daño 1D10

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Pintura) 40%, Derecho 75%, Descubrir 65%, Encanto 80%, Escuchar 40%, Nadar 70%, Persuasión 40%, Pilotar (Embarcación) 70%, Psicología 50%.

Idiomas: francés 70%, inglés 75% (propio), japonés 30%.

Martin Aimesworthy,

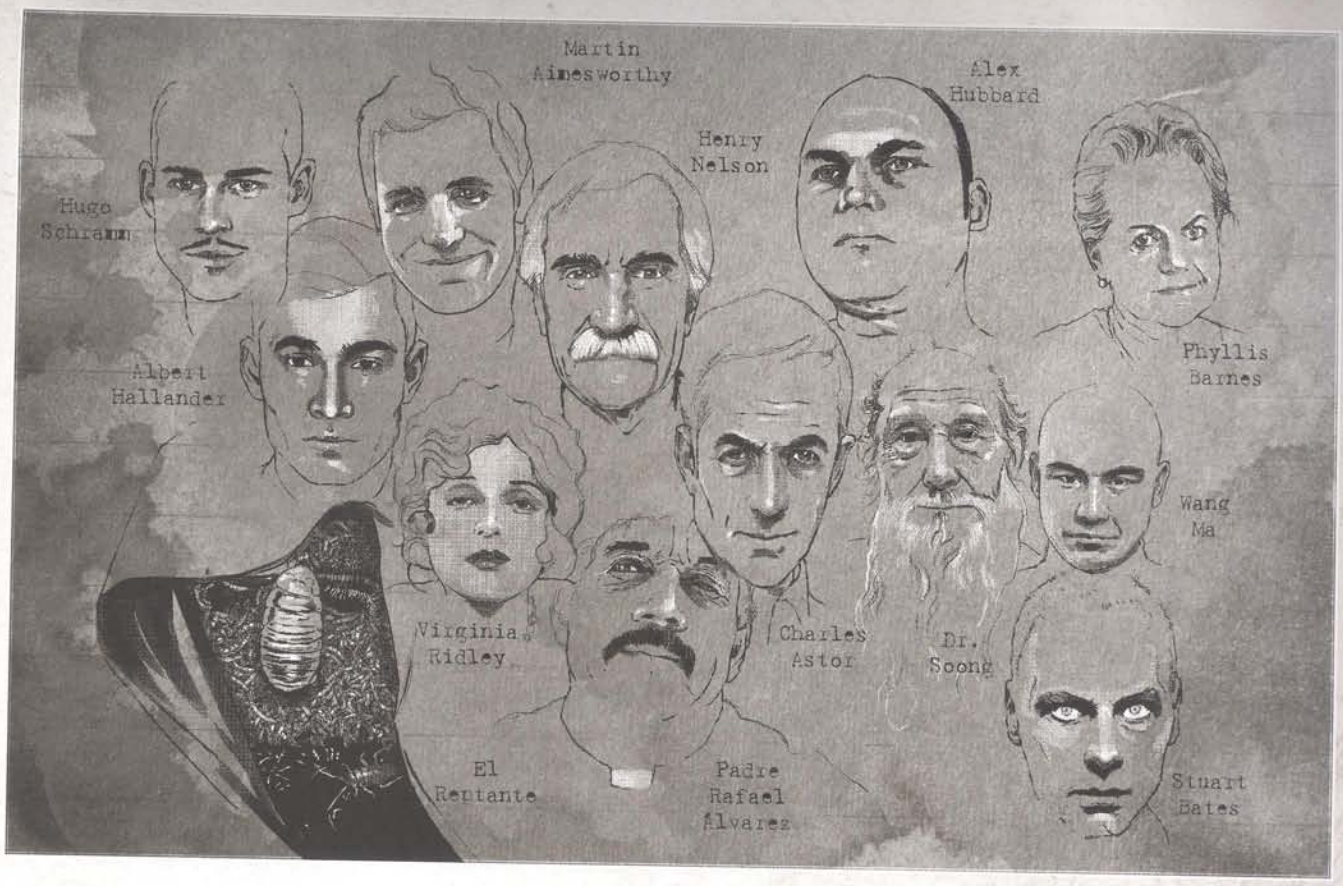
38 años, camarero de primera clase

FUE 45	**CON** 50	**TAM** 55	**DES** 70	**INT** 70
APA 60	**POD** 40	**EDU** 65	**COR** 40	**PV** 10
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 6	**PM:** 8	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)



Habilidades

Arte/Artesanía (Sembrar) 40%, Charlatanería 40%, Derecho 35%, Descubrir 35%, Encanto 70%, Escuchar 45%, Mecánica 40%, Nadar 40%, Persuasión 30%, Psicología 40%, Sigilo 45%.

Idiomas: francés 40%, inglés 65%, japonés 10%.

Dr. Erik Hartmann,

56 años, médico de a bordo

FUE 50	**CON** 35	**TAM** 50	**DES** 40	**INT** 75
APA 55	**POD** 85	**EDU** 80	**COR** 85	**PV** 8
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 6	**PM:** 17	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 20% (10/4)

Habilidades

Ciencia (Biología) 50%, Ciencia (Química) 30%, Derecho 40%, Descubrir 50%, Encanto 60%, Escuchar 40%, Juego de manos 60%, Medicina 60%, Persuasión 35%, Primeros auxilios 70%, Psicología 45%.

Idiomas: alemán 45%, danés 80% (propio), inglés 80%.

Flautas de locura

Coste: 5 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Cualquiera que escuche estas melodías ultraterrenas corre el riesgo de caer en la locura. Todo el que pueda oír la extraña melodía debe hacer una tirada de Cordura: fallar causa una pérdida de 5 Puntos de Cordura y un episodio de locura inmediato (el oyente se vuelve temporalmente loco); si la tirada de Cordura tiene éxito, el oyente pierde 1D3 Puntos de Cordura (y no se vuelve loco). Los oyentes deben hacer una tirada de Cordura cada 5 asaltos si los instrumentos siguen tocando y pueden oírse (las pérdidas son acumulativas). Como hechizo, debe ser ejecutado con una flauta de hueso encantada. El hechicero toca una melodía extraña específica en el instrumento y hace los sacrificios necesarios.

Albert Hallander,

28 años, marinero de primera

Utiliza este perfil para el tripulante medio.

FUE 60	**CON** 60	**TAM** 55	**DES** 60	**INT** 65
APA 50	**POD** 45	**EDU** 55	**COR** 45	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 9	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4, o porra, 1D6+1D4

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Charlatanería 40%, Descubrir 35%, Electricidad 40%, Ingeniería marina 20%, Lanzar 45%, Mecánica 40%, Navegación 40%, Pilotar (Embarcación) 20%, Sigilo 40%, Psicología 25%.

Virginia Ridley,

26 años, diletante

FUE 35	**CON** 45	**TAM** 40	**DES** 60	**INT** 55
APA 70	**POD** 45	**EDU** 75	**COR** 45	**PV** 8
BD: –1	**Corp.:** –1	**Mov:** 8	**PM:** 9	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Escopeta de corredera 75% (37/15), daño 4D6/2D6/1D6

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Piano) 20%, Charlatanería 60%, Conocimiento (Nueva York) 80%, Conocimiento (Shanghai) 60%, Crédito 70%, Descubrir 45%, Equitación 60%, Escuchar 40%, Nadar 70%, Sigilo 40%.

Idiomas: chino 20%, francés 40%.

Charles Winston Astor,

58 años, magnate

FUE 45	**CON** 40	**TAM** 70	**DES** 60	**INT** 65
APA 50	**POD** 55	**EDU** 70	**COR** 55	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 5	**PM:** 11	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3

Fusil .303 60% (30/12), daño 2D6+4

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Conducir automóvil 30%, Contabilidad 50%, Crédito 90%, Derecho 25%, Descubrir 40%, Equitación 35%, Intimidar 50%, Nadar 45%, Persuasión 40%, Pilotar (Lancha) 30%, Psicología 45%.

Idiomas: chino mandarín 20%, francés 20%.

Alex Hubbard,

41 años, cazador de caza mayor

FUE 80	**CON** 65	**TAM** 60	**DES** 65	**INT** 50
APA 60	**POD** 65	**EDU** 60	**COR** 65	**PV** 12
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 13	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4, o cuchillo de caza, 1D8+1D4

Escopeta calibre 12 80% (40/16), daño 4D6/2D6/1D6

Revólver .44 65% (32/13), daño 1D10+2

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Ciencias ocultas 40%, Descubrir 75%, Escuchar 75%, Intimidar 60%, Mecánica 60%, Nadar 50%, Orientarse 50%, Primeros auxilios 55%, Saltar 20%, Seguir rastros 55%, Sigilo 90%, Trepar 45%.

Idiomas: afrikáans 30%.

Dr. Yung Yao Soong,

78 años, herbolario y erudito

FUE 40	**CON** 75	**TAM** 40	**DES** 70	**INT** 80
APA 55	**POD** 95	**EDU** 95	**COR** 56	**PV** 11
BD: –1	**Corp.:** –1	**Mov:** 4	**PM:** 19	**Suerte:** 35

Combate

Pelea 55% (27/11), daño 1D3–1, o nunchaku, 1D8–1

Esquivar 40% (20/8); con abanico* 80% (40/16)

Hechizos: Atormentar, Encantar cuchillo, Nublar la memoria, Protección corporal.

* **Artículo mágico:** Abanico reflectante armónico, un abanico de seda con hojas laqueadas que brillan con los colores del arcoíris del aceite sobre el agua. El abanico añade +40% a la habilidad de Esquivar del usuario.

Habilidades

Arte (Música) 20%, Buscar libros 60%, Ciencias ocultas 60%, Descubrir 45%, Encanto 50%, Historia 60%, Juego de manos 60%, Medicina (China) 70%, Mitos de Cthulhu 30%, Naturaleza 70%, Sigilo 50%.

Idiomas: chino mandarín 95%, inglés 50%, Tcho-Tcho 40%.

Talentos pulp

- **Constitución robusta:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para reducir a la mitad el daño y los efectos producidos por venenos o enfermedades.
- **Superioridad táctica:** Se considera que el personaje tiene un punto más de Corpulencia al iniciar una maniobra.

Wang Ma/Lo Mai,

34 años, sirviente Tcho-Tcho del Dr. Soong

Utiliza este perfil para Sheng Tsin y los demás Tcho-Tcho.

FUE 60	**CON** 70	**TAM** 45	**DES** 75	**INT** 65
APA 30	**POD** 50	**EDU** 95	**COR** —	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 10	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3, o cuchillo de caza, 1D8

Cerbatana 45% (22/9), daño 1D2 + veneno (tirada de CON para evitar la parálisis durante 1D4 asaltos)

Esquivar 32% (16/6)

Pérdida de Cordura: 0 por Wang Ma/Lo Mai/Sheng Tsin; 0/1D3 por otros Tcho-Tcho.

Habilidades

Arte/Artesanía (Cocina) 10%, Escuchar 45%, Intimidar 40%, Lanzar 35%, Mitos de Cthulhu 20%, Nadar 45%, Saltar 60%, Seguir rastros 50%, Sigilo 60%.

Phyllis Barnes,

58 años, profesora de música

FUE 40	**CON** 40	**TAM** 55	**DES** 70	**INT** 75
APA 55	**POD** 45	**EDU** 75	**COR** 45	**PV** 9
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 6	**PM:** 9	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Arte/Artesanía (Piano) 80%, Ciencia (Matemáticas) 45%, Descubrir 55%, Encanto 50%, Escuchar 85%, Historia 40%, Intimidar 35%, Primeros auxilios 50%.

Idiomas: alemán 60%.

El padre Rafael Álvarez,

31 años, sacerdote jesuita

FUE 70	**CON** 60	**TAM** 70	**DES** 40	**INT** 85
APA 70	**POD** 70	**EDU** 85	**COR** 70	**PV** 13
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 14	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 35% (17/7), daño 1D3+1D4

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Arte/Artesanía (Poesía) 50%, Buscar libros 40%, Descubrir 55%, Encanto 40%, Escuchar 30%, Historia 60%, Mecánica 30%, Nadar 30%, Persuasión 70%, Primeros auxilios 50%, Psicoanálisis 50%, Sigilo 45%.

Idiomas: chino mandarín 15%, español 85% (propia), francés 20%, inglés 40%, latín 35%.

Takishi Suroda,

33 años, empresario entrometido

FUE 60	**CON** 60	**TAM** 55	**DES** 60	**INT** 70
APA 50	**POD** 55	**EDU** 70	**COR** 55	**PV** 11
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 9	**PM:** 11	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 40% (20/8), daño 1D3+1D4

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Charlatanería 50%, Contabilidad 60%, Crédito 55%, Derecho 30%, Descubrir 40%, Nadar 50%, Persuasión 40%, Psicología 30%, Sigilo 45%.

Idiomas: chino mandarín 50%, inglés 60%, japonés 70% (propia).

Miles Hardaway,

37 años, reportero agresivo

FUE 50	**CON** 70	**TAM** 60	**DES** 50	**INT** 75
APA 65	**POD** 45	**EDU** 65	**COR** 45	**PV** 13
BD: 0	**Corp.:** 0	**Mov:** 7	**PM:** 9	**Suerte:** 0

Combate

Pelea 35% (17/7), daño 1D3+1D4

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Charlatanería 65%, Contabilidad 20%, Descubrir 60%, Nadar 35%, Persuasión 40%, Psicología 55%, Sigilo 45%.

Idiomas: chino mandarín 20%.

Stuart «Bunny» Bates,

32 años, gánster dominado

FUE 85	**CON** 80	**TAM** 85	**DES** 65	**INT** 55
APA 45	**POD** 45	**EDU** 65	**COR** 34	**PV** 16
BD: +1D6	**Corp.:** 2	**Mov:** 8	**PM:** 9	**Suerte:** 45

Combate

Pelea 80% (40/16), daño 1D3+1D6, o cuchillo, 1D4+1

Pistola automática .32 45% (22/9), daño 1D8

Subfusil Thompson 65% (32/13), daño 1D10+2

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Cerrajería 70%, Charlatanería 65%, Descubrir 55%, Escuchar 65%, Saltar 50%, Sigilo 80%, Trepar 50%.

Talentos pulp

- **Resistente:** Absorbe daño; puede gastar 10 puntos de Suerte para ignorar hasta un máximo de 5 Puntos de Vida recibidos en un asalto de combate.
- **Disparar rápidamente:** Ignora el dado de penalización por varios disparos de arma corta.

El reptante

(alias señor Diego Gutiérrez de Almacán)

FUE 60	**CON** 90	**TAM** 85	**DES** 60	**INT** 90
APA —	**POD** 90	**EDU** —	**COR** —	**PV** 17
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 8	**PM:** 18	**Suerte:** 90

Combate

Ataques por asalto: 1 (por arma o hechizo)

Combatir 80% (40/16), daño 1D3+1D4, o cuchillo grande, 1D8+1D4

Pistola automática .45 40% (20/8), daño 1D10+2

Esquivar 35% (17/7)

Armadura: Ninguna; sin embargo, debido a la cualidad blanda y resistente de su masa corporal, las armas normales le causan el mínimo daño posible y las balas solo le causan 1 punto de daño, excepto los perdigones de una escopeta, que le causan el daño mínimo.

Hechizos: Beso del cementerio (variante), Convocar/Atar a un horrendo cazador (versión alternativa que permite convocar al cazador donde quiera el reptante), Crear niebla de R'lyeh, Crear portal, Dominar (versión alternativa, permite al reptante dominar a una persona a una distancia de hasta 1,5 km y 1 día por cada Punto de Magia gastado), Encantar flauta, Explosión mental, Imitar apariencia, Puño de Yog-Sothoth, Sugestión mental.

Pérdida de Cordura: Ver a un reptante produce una pérdida de 1D3/2D6 Puntos de Cordura.

Habilidades

Ciencia (Física) 90%, Ciencia (Matemáticas) 90%, Descubrir 60%, Escuchar 50%, Saltar 80%, Sigilo 80%, Trepar 80%.

Talentos pulp

- **Ciencia insólita.**
- **Alerta:** Nunca puede ser sorprendido en combate.

Horrendo cazador

FUE 145	**CON** 60	**TAM** 200	**DES** 80	**INT** 70
APA —	**POD** 100	**EDU** —	**COR** —	**PV** 26
BD: +3D6	**Corp.:** 4	**Mov:** 7/11*	**PM:** 20	**Suerte:** —

* *Volando.*

Combate

Ataques por asalto: 2

Un horrendo cazador puede atacar sirviéndose de su mordisco, su corpulencia demoledora o su cola tentacular.

Apresar (mnbr): puede utilizar la cola para rodear a la víctima y prevenir cualquier movimiento. Después, el horrendo cazador podrá alzar el vuelo con su víctima o continuar luchando. La víctima solo se podrá liberar venciendo en una tirada enfrentada de FUE. Cuando una víctima se encuentra apresada por la cola, el horrendo cazador solo puede atacar con su mordisco, dando bocados a la víctima indefensa con un dado de bonificación en su tirada de ataque debido a que los brazos de su objetivo suelen estar inmovilizados.

Combatir 65% (32/13), daño 1D6+3D6

Apresar (mnbr) objetivo inmovilizado, deberá vencer en una tirada enfrentada de FUE para poder escapar

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: 9 puntos por la piel.

Hechizos: Los horrendos cazadores tienen una probabilidad del 25% de conocer 2D10 hechizos.

Pérdida de Cordura: Ver a un horrendo cazador produce una pérdida de 0/1D10 Puntos de Cordura.

Zombi

FUE 80	**CON** 80	**TAM** 65	**DES** 35	**INT** 00
APA —	**POD** 05	**EDU** —	**COR** —	**PV** 14
BD: +1D4	**Corp.:** 1	**Mov:** 6	**PM:** 1	**Suerte:** —

Combate

Ataques por asalto: 1

Combatir 40% (20/8), daño 1D3 (o según el arma) +1D4

Esquivar Al no tener voluntad propia, carecen de esta opción

Armadura: Las Heridas graves que causan la mitad de los Puntos de Vida totales del zombi provocan la pérdida de una extremidad. Si no, ignora cualquier daño excepto aquel

dirigido a la cabeza (aplica un dado de penalización en las tiradas que apunten a la cabeza).

Pérdida de Cordura: Ver a un zombi produce una pérdida de 0/1D8 Puntos de Cordura.

Pólipo volante,

el horror del inframundo

FUE 250	**CON** 125	**TAM** 250	**DES** 65	**INT** 70
APA —	**POD** 80	**EDU** —	**COR** —	**PV** 37
BD: +5D6	**Corp.:** 6	**Mov:** 8/12*	**PM:** 16	**Suerte:** —

* *Volando.*

Combate

Ataques por asalto: 2D6 (tira 2D6 cada asalto para determinar cuántos tentáculos se forman); solo puede utilizar un ataque eólico por asalto.

Ataques de combate: Los cuerpos de los pólipos no paran de formar y hacer desaparecer tentáculos. El daño causado por un tentáculo es siempre de 1D10. Debido a la naturaleza parcialmente inmaterial de estas criaturas, el daño de los tentáculos se aplica directamente a los Puntos de Vida del objetivo, ignorando cualquier armadura corporal. La herida adopta la forma de una dermatitis o una deshidratación de los tejidos provocada por el viento.

Nota: Cada una de las habilidades eólicas le cuesta al pólipo 1 Punto de Magia.

Ráfaga de viento: La ráfaga de viento tiene un alcance básico de 20 m y un área de efecto cilíndrica de 10 m de diámetro que emana del pólipo y causa un daño igual a su bonificación al daño. La ráfaga cilíndrica puede llegar más allá de 20 m, pero pierde 1D6 puntos de daño por cada incremento de 20 m; así, un objetivo que se encuentre a 39 m de distancia sufrirá 4D6 puntos de daño (bonificación al daño menos 1D6), y un objetivo que se encuentre a 41 m sufrirá 3D6. El chorro arrancará literalmente la carne de los huesos de las víctimas, causándoles deshidratación y abrasión en la piel y, además, las empujará hacia atrás tantos metros como los Puntos de Vida que hayan perdido.

Ataque paralizante: Se trata de un misterioso método para capturar a las presas. Este tipo de ataque eólico tiene un alcance de 1.000 m y puede soplar girando esquinas y ascendiendo por pasillos tortuosos sin ver disminuida su potencia. A pesar de que el viento emana del pólipo, tiene un peculiar efecto de succión en la víctima, que verá frenado su avance y deberá hacer una tirada enfrentada de FUE contra el POD del pólipo. El ataque pierde efectividad más allá de 200 m, por lo que el objetivo recibirá un dado de bonificación. Si gana el pólipo, la víctima no podrá avanzar ese asalto. Si gana la víctima, se podrá mover de forma normal. Los pólipos volantes se pueden desplazar a toda velocidad mientras utilizan esta habilidad, por lo que podrán perseguir a una presa de su interés mientras la ralentizan. Esta técnica se puede utilizar sobre varios objetivos que estén separados entre sí a una distancia máxima de 30 m. Todos los objetivos obtienen un dado de bonificación en su tirada de FUE para enfrentarse al pólipo. El pólipo puede elegir a sus objetivos.

Combatir 85% (42/17), daño 1D10

Ráfaga de viento 70% (35/14), Bonificación al daño (se reduce en 1D6 por cada 20 m de distancia)

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: 4 puntos. Los ultraterrenos pólipos volantes solo sufren el daño mínimo causado por cualquier arma física, que además quedará reducido en otros 4 puntos a causa de la armadura cutánea del monstruo. Las armas encantadas, así como otras fuerzas como el calor o la electricidad, causan el daño normal.

Hechizos: Los pólipos tienen una probabilidad del 70% de conocer 1D10 hechizos.

Pérdida de Cordura: Ver a un pólipo volante produce una pérdida de 1D3/1D20 Puntos de Cordura.

Poderes especiales

- **Invisibilidad:** Los pólipos se pueden hacer totalmente invisibles gastando 1 Punto de Magia por asalto. Seguirá siendo posible localizarlos gracias al constante y nauseabundo sonido aflautado que siempre les acompaña. Todo aquel que intente golpear a un pólipo invisible deberá tener éxito en una tirada de Escuchar para poder localizarlo y si le localiza, cualquier tirada de ataque se hará con un dado de penalización. Además, los pólipos oscilan entre la visibilidad y la invisibilidad de forma natural, de modo que cualquier ataque contra él deberá ir acompañado de una tirada de Suerte. Si la tirada de Suerte fracasa, el pólipo se habrá hecho invisible en ese preciso instante y el ataque recibirá un dado de penalización. Cuando los pólipos son invisibles, no atacan con sus tentáculos, pero seguirán pudiendo usar uno de sus ataques eólicos o ejecutar hechizos.

CAPÍTULO 14

AYUDAS DE JUEGO

Ayuda de juego: Desintegrador 1

Estados Unidos — Servicio telegráfico

Arkham, Massachusetts

CLASS OF SERVICE DESIRED	
DOMESTIC	CABLE
TELEGRAM	FULL RATE
DAY LETTER	DEFERRED
NIGHT MESSAGE	NIGHT LETTER
NIGHT LETTER	WEEKEND LETTER

PATRONS SHOULD CHECK CLASS OF SERVICE DESIRED

CVTY 35 ARKHAM, MAS. TVG 11

= PROFESOR LIONEL FINCH =

= ARKHAM =

= QUERIDO AMIGO STOP ME GUSTARÍA CONVENCERLE PARA QUE ME REPRESENTE EN UN ASUNTO DELICADO DE MÁXIMA URGENCIA STOP ESTOY CONFINADO DE NUEVO EN SILLA DE RUEDAS Y NECESITO QUE ME AYUDE Y SEA MIS OJOS Y OÍDOS STOP PUEDE QUE SEA UN FRAUDE PERO SI NO TEMO POR EL FUTURO STOP LO SIENTO POR LA POCA INFORMACIÓN STOP MATERIA CONFIDENCIAL HABLARÉ MÁS EN PERSONA STOP VENGA A VERME CUANTO ANTES PAGARÉ TODOS LOS GASTOS Y HONORARIOS GENEROSOS STOP POR FAVOR RESPONDA A VUELTA DE MENSAJE PAGADO STOP =

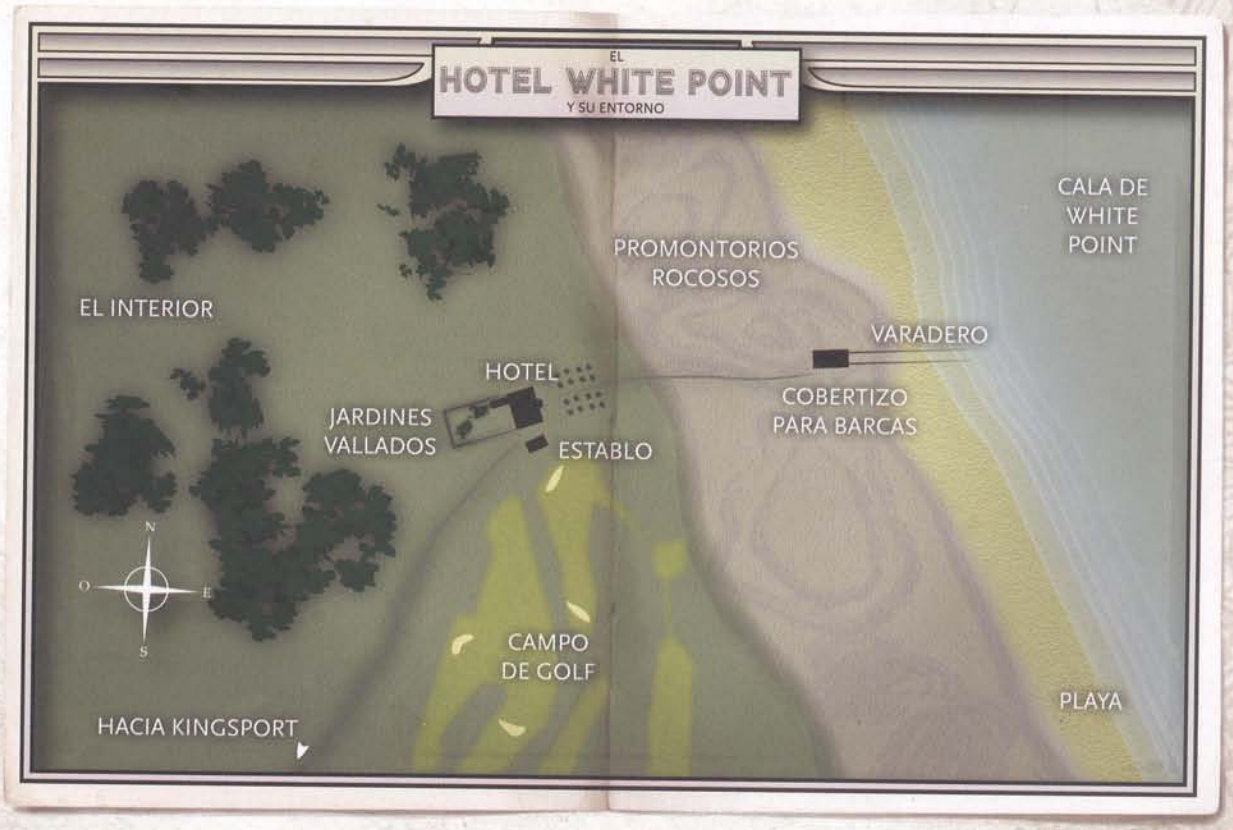
= L =

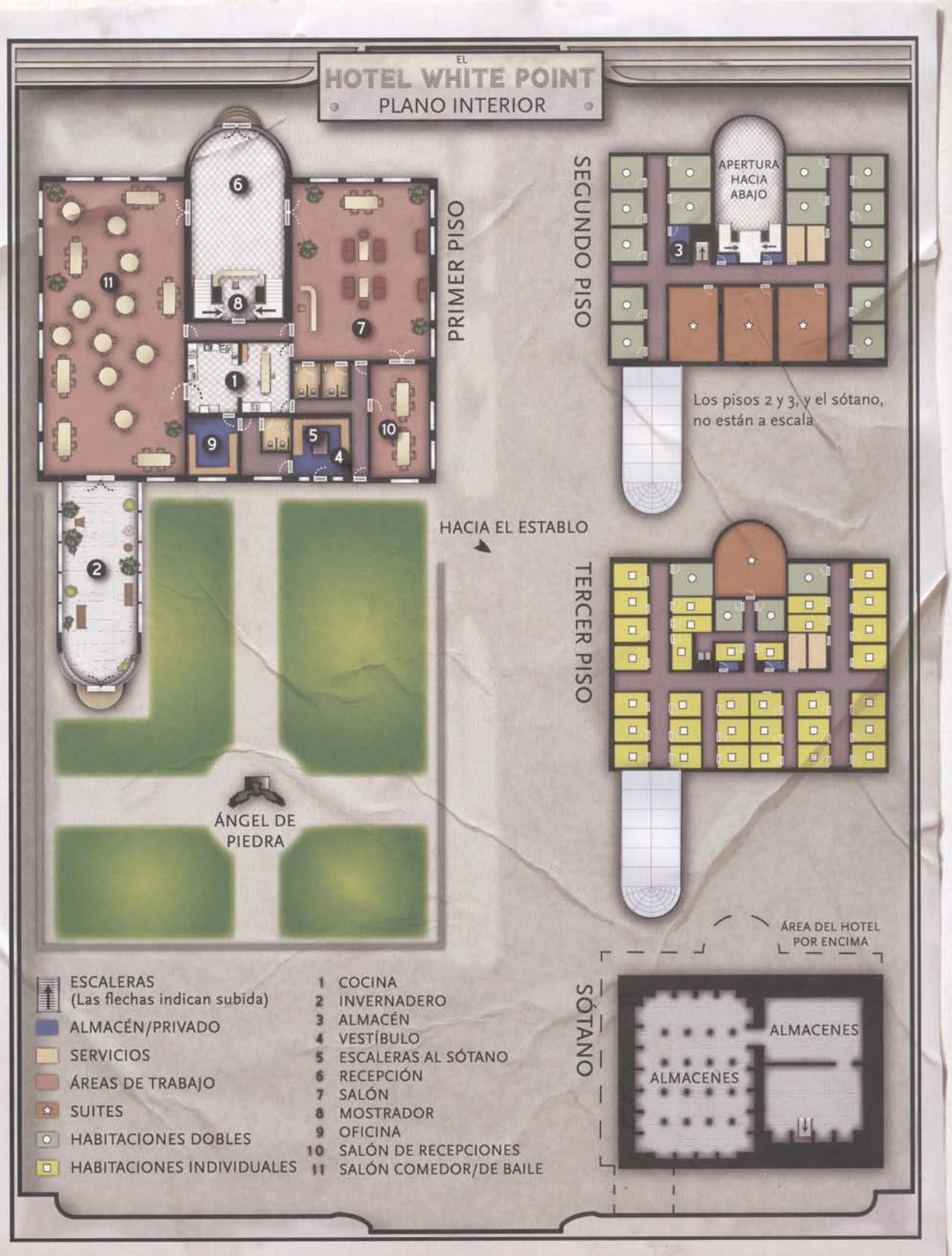
Ayuda de juego: Desintegrador 2

PROGRAMA DE LA SUBASTA

6:00 P. M.	DEMOSTRACIÓN DEL DESINTEGRADOR EN LOS JARDINES TRASEROS DEL HOTEL.
8:00 P. M.	SE SIRVE LA CENA, POR CORTESÍA DE LA SUBASTA.
9:00 P. M.	PRIMERA RONDA DE PUJAS EN EL COMEDOR. LAS PARTES INTERESADAS HARÁN SUS OFERTAS EN SECRETO.
9:30 P. M.	SE ANUNCIARÁ LA OFERTA ACTUAL MÁS ALTA. SI HAY ACUERDO PARA CONTINUAR CON LA PUJA, LAS PARTES INTERESADAS HARÁN UNA SEGUNDA Y ÚLTIMA RONDA DE OFERTAS EN SECRETO.

EL MEJOR POSTOR TOMARÁ POSESIÓN DEL DISPOSITIVO DESINTEGRADOR TAN PRONTO COMO SE LLEVE A CABO EL INTERCAMBIO DE CAPITAL. EL PAGO SE REALIZARÁ EN UN DÍA.



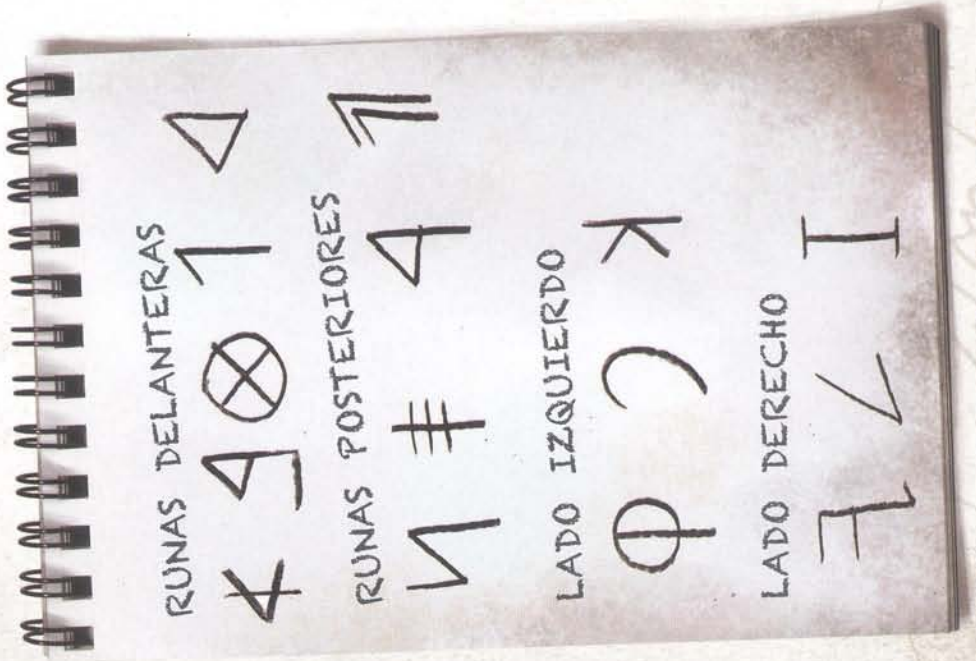

EL
HOTEL WHITE POINT
PLANO INTERIOR
PRIMER PISO
SEGUNDO PISO
APERTURA HACIA ABAJO
Los pisos 2 y 3, y el sótano, no están a escala
HACIA EL ESTABLO
TERCER PISO
ÁNGEL DE PIEDRA
ÁREA DEL HOTEL POR ENCIMA
SÓTANO
ALMACENES
ALMACENES
ESCALERAS (Las flechas indican subida)
ALMACÉN/PRIVADO
SERVICIOS
ÁREAS DE TRABAJO
SUITES
HABITACIONES DOBLES
HABITACIONES INDIVIDUALES
1 COCINA
2 INVERNADERO
3 ALMACÉN
4 VESTÍBULO
5 ESCALERAS AL SÓTANO
6 RECEPCIÓN
7 SALÓN
8 MOSTRADOR
9 OFICINA
10 SALÓN DE RECEPCIONES
11 SALÓN COMEDOR/DE BAILE


LA ISLA WISTERIA
DONDE SE REALIZAN LOS RITOS OSCUROS
N
O
E
S
BOSQUE
CÚPULA DEL TEMPLO
SENDERO ENTRE LOS ÁRBOLES
YATE VARADO
BOSQUE
100 METROS
ISLA TANK
(CAYO SUNSET)
CAYO HUESO


EL TEMPLO
DE ISLA WISTERIA
N
O
E
S
BOSQUE
PERÍMETRO DE LA CÚPULA
RAMPA DESCENDENTE
1
2
3
4
5
6
7
PISCINA DESCUBIERTA
ALMACÉN
ACCESO
ALMACÉN
VESTUARIOS
SALA DE ESTAR
APOSENTOS DE WHITING
ROCA
BOSQUE
1. ACCESO AL TEMPLO DESDE EL FONDO DE LA RAMPA
2. PRIMER ALTAR
3. SEGUNDO ALTAR
4. ESTATUA DEL GRAN CTHULHU
5. SENDERO HACIA LA ORILLA
6. TÚNEL ACUÁTICO CONECTADO CON EL MAR
7. GUARDIA
50 METROS



Ayuda de juego: Caja de Pandora 4




GRAN HOTEL
PLANOS INTERIORES
ESCALERA DE INCENDIOS
DESPENSA
ASCENSOR DE SERVICIO
LAVANDERÍA
OFICINA DEL CONSERJE
CUARTO DE EMPLEADOS
ESCALERA DE INCENDIOS
OFICINAS
COCINA
ALMACENES
TAQUILLAS
RESTAURANTE
VESTÍBULO
SALA SOCIAL
PRIMER PISO
ESCALERA DE INCENDIOS
HABITACIÓN INDIVIDUAL
ASCENSOR DE SERVICIO
GRAN SUITE
HABITACIÓN INDIVIDUAL
ESCALERA DE INCENDIOS
HABITACIÓN DOBLE
HABITACIÓN DOBLE
ALMACENES
ALMACENES
ALMACENES
HABITACIONES INDIVIDUALES
SEGUNDO PISO
MONTACARGAS
ESCALERA
ASCENSOR
ÁREAS PRIVADAS EN NARANJA
ÁREAS PÚBLICAS EN VERDE

Ayuda de juego: Caja de Pandora 5



Ayuda de juego: Caja de Pandora 6

MITOLOGÍA GRIEGA

En la mitología griega, Pandora fue la primera mujer, creada por Zeus usando agua y tierra. Los dioses le concedieron sus regalos: Atenea la vistió, Afrodita le dio su belleza, Apolo le dio su habilidad musical y Hermes el don del habla. Cuando Prometeo robó el fuego del cielo para dárselo a la humanidad, Zeus lo castigó presentando a Pandora a su hermano, pero la venganza fue más allá. Pandora recibió como regalo de bodas una vasija grande y hermosa con instrucciones de no abrirla nunca. Movida por la curiosidad (que era otro regalo de los dioses), Pandora la abrió, liberando todos los males que contenía, que se extendieron por la tierra. Solo quedó dentro una cosa: el espíritu de la esperanza. Pandora temía la ira de Zeus por su desobediencia, pero no hubo mayor castigo que vivir en un mundo donde todos aquellos males campaban libres. La etimología de la palabra «caja» es problemática, dado que la palabra griega original era pithos, una vasija grande.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 7

Resumen de fuentes ocultas estándar

Se puede extraer información sobre la Caja de Pandora de libros sobre ocultismo, desde La rama dorada de Fraser hasta ejemplos más raros. Todas las fuentes coinciden en que la caja es un elemento muy peligroso, ya que no hay ningún recurso ni defensa conocidos para enfrentarse a todas las eventualidades que pueden surgir del interior del receptáculo. La mayoría de los estudiosos están de acuerdo en que un hombre sabio evitaría abrir la caja. Una fuente sugiere que los intentos de destruir la caja pueden ser desastrosos y potencialmente apocalípticos.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 8

Las memorias de sir William Crake

Al servicio del Imperio (1925), las memorias de Sir William Crake, menciona concretamente el artefacto. Crake fue embajador británico en Turquía a principios del siglo xx. Ilustra su política de escepticismo a la hora de recibir regalos con la anécdota descrita a continuación.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 8

63

AL SERVICIO DEL IMPERIO

Mi colega y segundo embajador en la corte montenegrina de la montañera capital Cetinje, sir Martin Fotheringham, era más confiado. En 1910, cierto noble local le agradeció profusamente su simpatía al escuchar la historia de las desafortunadas muertes de una rama entera de su familia en uno de los repentinos estallidos de violencia que a menudo se experimentan allí, y obsequió al embajador con una caja hecha de metales preciosos. Lo hizo con todo el respeto y le transmitió la condición que dictaba la costumbre local de no abrir nunca la caja «en respeto a los muertos». Le sugerí a Fotheringham a su vuelta que, en mi opinión, le habían entregado la causa misma del problema, una verdadera caja de Pandora, pero él ya la había enviado y decidió ignorar mi advertencia. En menos de cinco años, tanto él como su joven nieto habían desaparecido sin dejar rastro. Con la muerte de su prometedor hijo en la guerra, se extinguió toda la línea Fotheringham. Siempre digo que uno no solo debe desconfiar de los regalos si son troyanos.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 9

De una edición anotada del *Liber Ivonis*

El *Liber Ivonis*, impreso en latín en 1662, es una supuesta traducción del siglo X de una obra anterior. El libro habla de una tierra llamada Hiperbórea que se encuentra en algún lugar del norte (posiblemente Groenlandia), y las actividades de un hechicero llamado Eibon. Al parecer, un hechicero rival, Ssaneth, creó «*un cofre del mal para la producción de monstruos que enviar contra sus enemigos. Este receptáculo del mal le causó grandes problemas a Ssaneth y su raza de gente serpiente. El dispositivo fue sepultado por la reina de Pangea antes de la llegada de los Tiempos Fríos. El cofre ha entrado a formar parte de las leyendas de los hombres a través de la gente del mar*».

Ayuda de juego: Caja de Pandora 10

De *Cultes des goules*

Cultes des Goules, c. 1702, por el conde de Erlette, comenta los escandalosos asesinatos cometidos en el castillo danés del conde Magnus De la Gardie (alrededor de 1660) y se pregunta: «¿Qué fue lo que la criatura que vino de la caja maldita del conde sacó de sus víctimas? ¿La ayudó a escapar? ¿O hay otro mal desatado por esta *caja de Pandora sobre el mundo?*».

Ayuda de juego: Caja de Pandora 11

De *Unaussprechlichen Kulten*

Unaussprechlichen Kulten, c. 1839, de Von Junzt, tiene una digresión en el capítulo 6 de la época en que Junzt visitó Rusia, al respecto de un incidente donde un obispo ortodoxo que coleccionaba relicarios desapareció misteriosamente de su estudio una noche.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 11

91 ~ Unausprechlichen Kulten

El ermitaño dijo que había escuchado el rumor de que al hombre le habían vendido la Caja de Pandora original y que esta le había supuesto el mismo destino que a tantos otros desde su creación en la antigüedad. Él quería el dispositivo para convocar a su terrible dios en lugar de usar las escrituras de Aklo, a pesar de saber que la caja raramente otorga lo que quiere el que la abre. Cuando le pregunté por el destino del obispo y la caja, el ermitaño dijo que el obispo había sido consumido por la caja y que esta había sido vendida a un turco.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 1

UN CLUB ABRIRÁ LA CAJA DE PANDORA

REPORTAJE ESPECIAL DE MARION ALDEN

El Palacio de Pandora, club nocturno del norte de la ciudad regentado por Pandora Moulin, exhibirá en un evento único y durante un tiempo limitado, el famoso artefacto histórico conocido como la Caja de Pandora. Fue fabricada por los dioses griegos y, según se dice, contenía todos los males del mundo, ¡hasta que la pobre y bella Pandora los liberó, dejando solo la esperanza en el interior! El artefacto se exhibirá en el centro del complejo del club nocturno, restaurante y casino, con capacidad para 1.000 personas.

Esta es la primera vez que se exhibe públicamente la Caja de Pandora, ya que su propietario, el señor John Drummond de Providence, Rhode Island, ha rechazado hasta ahora las solicitudes de museos de todo el mundo. El señor Drummond ha declarado que Pandora Moulin le convenció de que su nuevo club nocturno era el escaparate perfecto para exhibir el artefacto, ¡aunque la legendaria mala suerte que rodea a la caja puede disuadir a algunos jugadores asistentes!

La Caja de Pandora está supuestamente asociada a una serie de muertes y desapariciones misteriosas que se produjeron en Inglaterra a principio de siglo. La caja en cuestión estaría fabricada en latón y metales preciosos. El señor Drummond cuenta cómo uno de los propietarios anteriores, Teophilus Carney, apareció muerto de forma sangrienta en un misterio de la habitación cerrada que aún no ha sido resuelto. En 1927, se encontró a otro antiguo propietario aplastado bajo las ruinas de un edificio derrumbado.

El señor Drummond heredó la caja de un pariente lejano de Inglaterra. Por desgracia, Drummond parece haber heredado también la mala suerte de los anteriores propietarios, pues al año siguiente su mujer, la heredera de la familia Mucheson de Rhode Island, murió de repente de una enfermedad del corazón.

El señor Drummond espera que la exhibición de la Caja de Pandora sea un éxito, dado que está pensando en poner el artefacto a la venta. Teniendo en cuenta la historia de la caja y la aparente maldición, el señor Drummond ha estipulado que permanezca cerrada durante su exhibición en el Palacio de Pandora.

DEFINITIVAMENTE FALSA

El profesor Theodore Culler de la Universidad de Brown afirma que la caja presentada como la Caja de Pandora no puede ser la misma que la legendaria. Según el profesor: «Que la historia de un artículo sea desafortunada, como el Diamante Hope, no lo convierte en el contenedor de todos los males del mundo. Me temo que las fuentes originales de la leyenda describen una vasija, no una caja. Este artículo no puede ser objeto de un estudio arqueológico serio».

Esta reportera presentó los comentarios del profesor a Pandora Moulin, que respondió diciendo: «¿Y él qué sabe? ¡Si no sabe ni bailar una rumba!».

Los asistentes al club nocturno podrán llegar a sus propias conclusiones sobre si la antigua caja está maldita.

Ayuda de juego: Caja de Pandora 2

ROBAN LA CAJA DE PANDORA: VERN BAILEY HA DESAPARECIDO

REPORTAJE ESPECIAL DE MARION ALDEN

El artefacto conocido como la Caja de Pandora ha sido robado del club nocturno Palacio de Pandora tras una primera exhibición para un público de pago. Las sospechas recaen sobre el señor Vern Bailey, socio de la gerente del local, Pandora Moulin, que tiene una oficina en el club. No se ha visto a Bailey desde que la caja fue depositada en la caja fuerte a las 4:00 a. m. tras una primera exhibición exitosa.

El personal del club notó por primera vez la ausencia de Bailey hacia el mediodía de ayer tras varias llamadas de su esposa, la señora Connie Bailey, preguntando por él. Esa misma tarde, cuando la Caja de Pandora debía volver a su podio fuertemente vigilado, el señor Bob Quinn, director del local, descubrió que había desaparecido de la caja fuerte de Bailey.

El señor John Drummond, dueño de la Caja de Pandora, llamó a la policía insistiendo en que se debía hacer algo para devolverle su propiedad. Los primeros comentarios de la policía indican que el ladrón pudo haber accedido al local por el tejado. La investigación continúa.

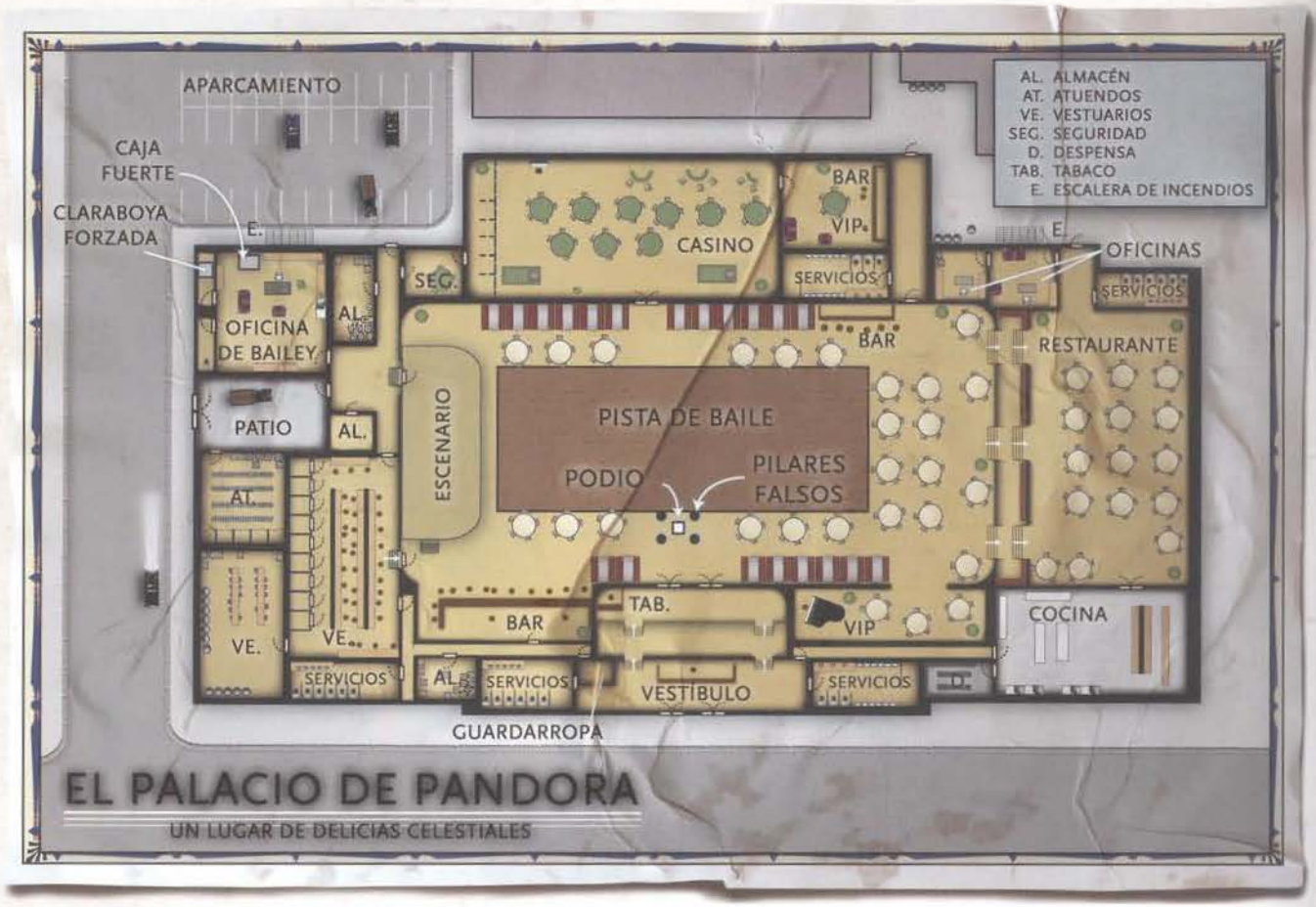
No está claro si la ausencia del señor Bailey y la desaparición de la Caja de Pandora están relacionadas. Circulan rumores y acusaciones sobre la persona del señor Bailey que no han sido refutados. Este incidente tampoco es de mucha ayuda para refutarlas. Una fuente que prefiere permanecer anónima por miedo a las represalias afirma que Vern Bailey no es otro que Eddie «el Asesino» Bartlett, el famoso ladrón de bancos y sospechoso de asesinato de gánsteres, aunque aún no existen pruebas fehacientes al respecto. Los numerosos amigos del señor Bailey no dudan en afirmar que, a pesar de su oscuro pasado, se le debería juzgar por lo que haga a continuación. Otros dirán que el mayor error del señor Bailey ha sido acercarse a la Caja de Pandora, ¡el artefacto notable por su maldición de que trae problemas a todo el que lo abre!

Ayuda de juego: Caja de Pandora 3

EXPLOSIÓN EN UNA CASA DE EMPEÑOS

A última hora de la tarde de ayer se produjo una deflagración en la casa de empeños Conklin. La ventana frontal y la reja de la tienda volaron por los aires y su dueño, Lester Conklin, de 53 años, apareció muerto en el tejado del edifico de enfrente. El señor Conklin parece haber sufrido toda la fuerza de la explosión, que lo lanzó por el aire hasta el cercano tejado. Afortunadamente, los daños materiales en las cercanías fueron mínimos.

Equipos de los departamentos de policía y bomberos están investigando la causa de la explosión. Se especula una conexión con bandas mafiosas debido a los cargos que pesaban sobre el finado por traficar con bienes robados, que fueron desmentidos por los tribunales el año pasado. La policía querría hablar con un hombre rubio que, según testigos presenciales, se encontraba en el área instantes antes de la explosión.



Ayuda de juego: Caja de Pandora 12

Contactado por un hombre de ascendencia italiana que da un nombre claramente falso, ofrece un artículo ocultista que cree que me interesará. Inmediatamente sospecho que el artículo es robado, pero me intriga como para echar un vistazo. Sospecho que el italiano es Leo Carpozi, hombre de Himes en el 23, que me ha encontrado de alguna manera. Probablemente error mío al incluir remite en algún envío al anterior local de Himes. Dice que me mostrará el artículo esta noche. ¿Lo sabrán los Buscadores?

30 DE ABRIL DE 1923: Subasta de Frasch. Mi agente, Himes, falló en adquirir De vermis mysteriis. Himes pudo adquirir subrepticiamente del subastador la dirección del comprador. Puede que no todo esté perdido. Aparentemente se llaman los Buscadores de la Sabiduría Eterna. ¿Ahora qué? Los Buscadores tienen una casa en el 1.575 de la avenida Nº7. Himes va a preguntar si estarían dispuestos a vender el libro por dinero.

10 DE MAYO DE 1923: Los Buscadores se niegan a vender el libro, aunque Himes encontró otra forma de adquirirlo (¡es un hombre de recursos!). Todo fue perfecto. El libro está en mis manos y seguro en mi caja fuerte. ¡La fortuna sonríe a los valerosos!

18 DE JUNIO DE 1923: Himes me ha informado que un hombre, Leo Carpozi, ha sido arrestado en relación con otros robos y cree que puede delatarle a cambio de negociar una apelación. Himes me asegura que mi nombre no se mencionará nunca.

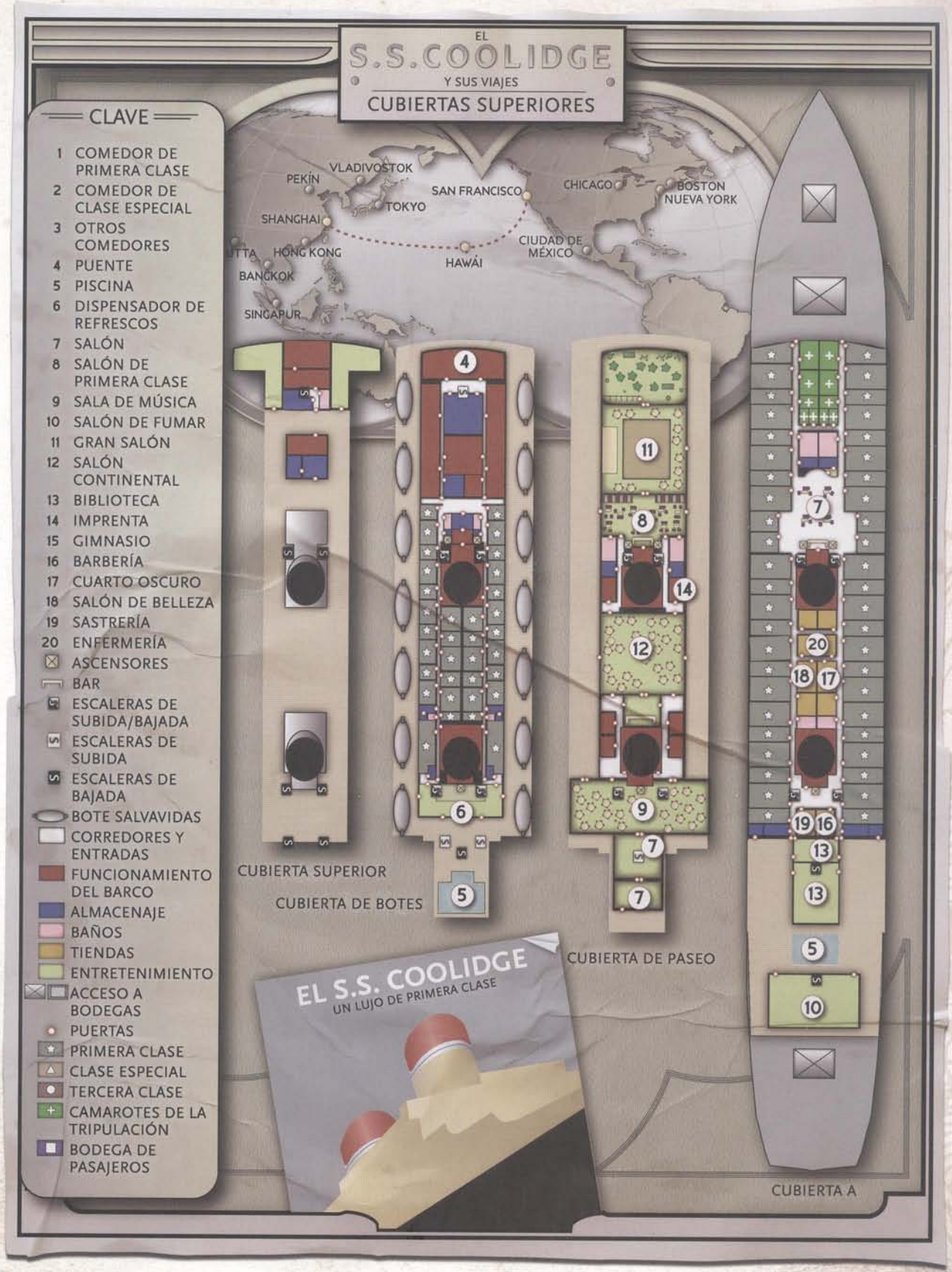
2 DE JULIO DE 1923: Bien, las cosas fueron de perlas para Himes después de todo. Carpozi no cantó y no lo delató, así que creo que estoy seguro por ahora. Carpozi ha sido condenado a diez años.

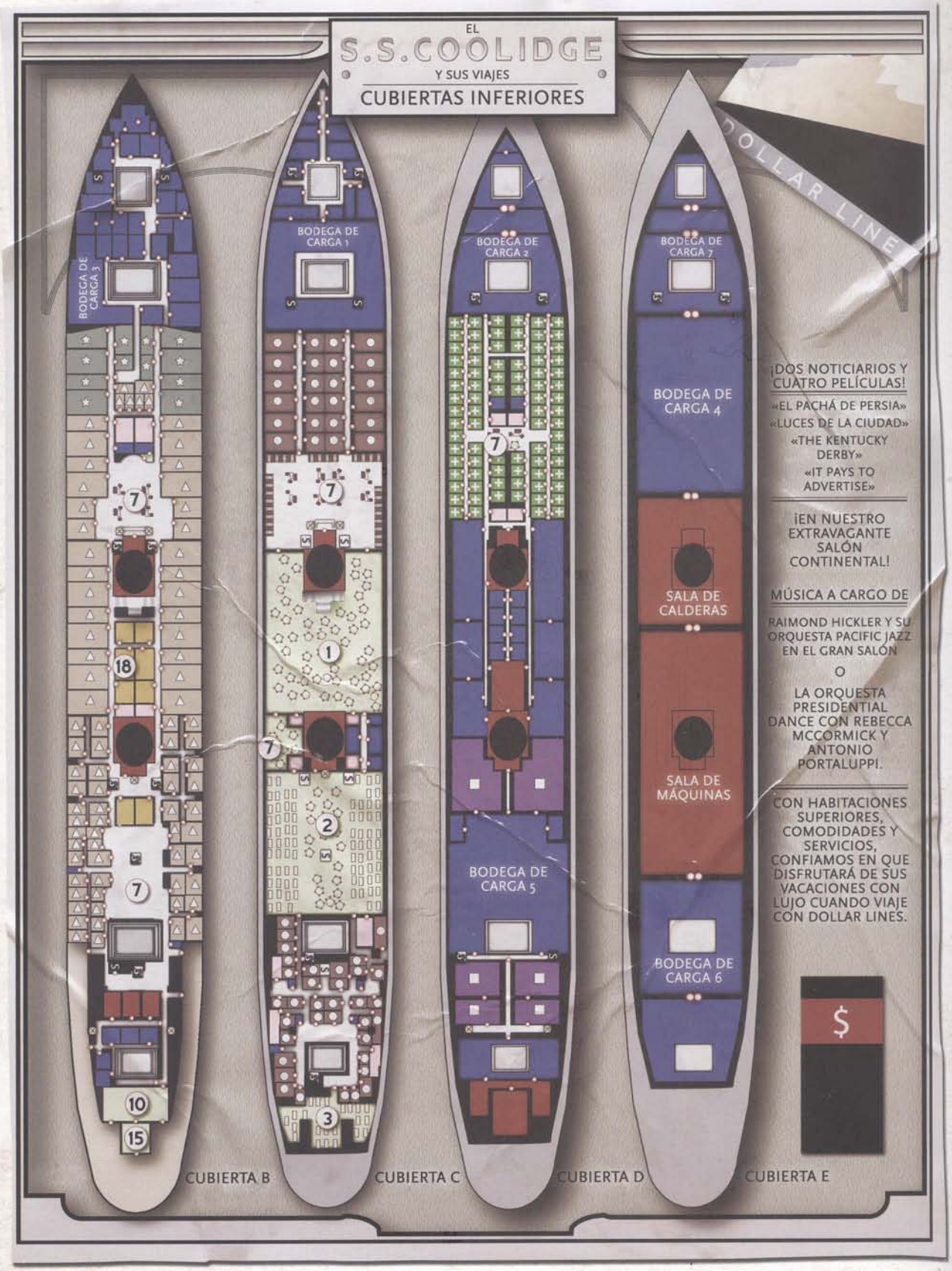
25 DE JULIO DE 1923: ¡Noticias terribles! Himes ha muerto en un accidente en la calle. Aparentemente fue atropellado por un tranvía. ¡El cuerpo quedó terriblemente desmembrado! Según el forense, Himes cayó bajo un coche y entonces fue arrollado por varios vehículos. Dicen que tuvo una mala caída del tranvía en marcha, pero pudo ser víctima de un atropello y fuga. Quizás fue un accidente, ¿o tal vez no?

8 DE AGOSTO DE 1923: Como Himes no tiene familia he organizado su funeral y le dije a Richards que recogiera sus artículos personales de su oficina y apartamento. Creí prudente no dejar nada que me relacionara. Además, es lo decente.



LA CASA DE LOS BUSCADORES

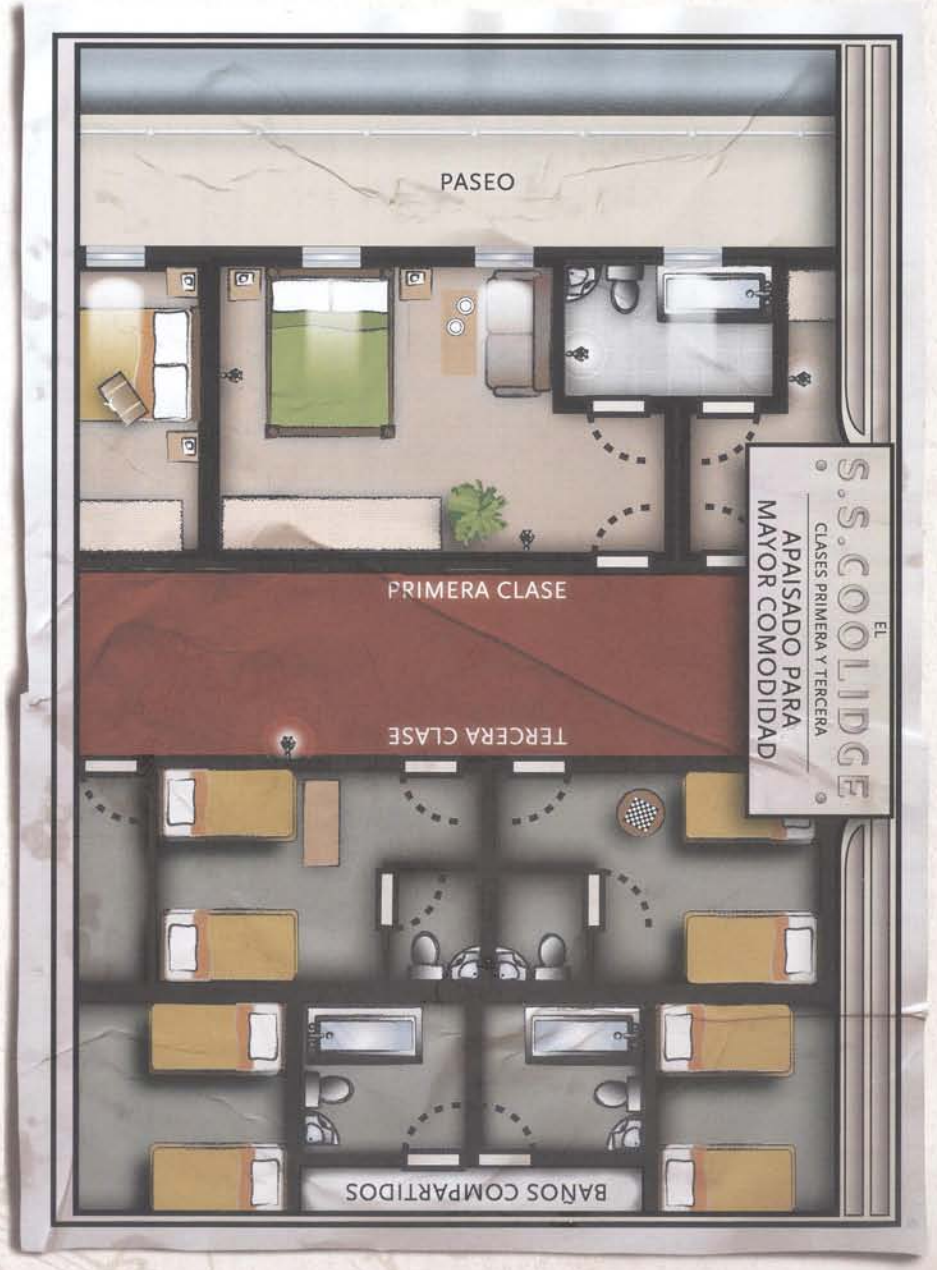

EL
S.S.COOLIDGE
Y SUS VIAJES
CUBIERTAS SUPERIORES
CLAVE
1 COMEDOR DE PRIMERA CLASE
2 COMEDOR DE CLASE ESPECIAL
3 OTROS COMEDORES
4 PUENTE
5 PISCINA
6 DISPENSADOR DE REFRESCOS
7 SALÓN
8 SALÓN DE PRIMERA CLASE
9 SALA DE MÚSICA
10 SALÓN DE FUMAR
11 GRAN SALÓN
12 SALÓN CONTINENTAL
13 BIBLIOTECA
14 IMPRENTA
15 GIMNASIO
16 BARBERÍA
17 CUARTO OSCURO
18 SALÓN DE BELLEZA
19 SASTRERÍA
20 ENFERMERÍA
ASCENSORES
BAR
ESCALERAS DE SUBIDA/BAJADA
ESCALERAS DE SUBIDA
ESCALERAS DE BAJADA
BOTE SALVAVIDAS
CORREDORES Y ENTRADAS
FUNCIONAMIENTO DEL BARCO
ALMACENAJE
BAÑOS
TIENDAS
ENTRETENIMIENTO
ACCESO A BODEGAS
PUERTAS
PRIMERA CLASE
CLASE ESPECIAL
TERCERA CLASE
CAMAROTES DE LA TRIPULACIÓN
BODEGA DE PASAJEROS
VLADIVOSTOK
PEKÍN
SAN FRANCISCO
CHICAGO
BOSTON
NUEVA YORK
TOKYO
SHANGHAI
CIUDAD DE MÉXICO
HONG KONG
HAWÁI
BANGKOK
SINGAPUR
CUBIERTA SUPERIOR
CUBIERTA DE BOTES
CUBIERTA DE PASEO
CUBIERTA A
EL S.S. COOLIDGE
UN LUJO DE PRIMERA CLASE


EL
S.S.COOLIDGE
Y SUS VIAJES
CUBIERTAS INFERIORES
DOLLAR LINE
BODEGA DE CARGA 3
BODEGA DE CARGA 1
BODEGA DE CARGA 2
BODEGA DE CARGA 7
BODEGA DE CARGA 4
SALA DE CALDERAS
SALA DE MÁQUINAS
BODEGA DE CARGA 5
BODEGA DE CARGA 6
¡DOS NOTICIARIOS Y CUATRO PELÍCULAS!
«EL PACHÁ DE PERSIA»
«LUCES DE LA CIUDAD»
«THE KENTUCKY DERBY»
«IT PAYS TO ADVERTISE»
¡EN NUESTRO EXTRAVAGANTE SALÓN CONTINENTAL!
MÚSICA A CARGO DE
RAIMOND HICKLER Y SU ORQUESTA PACIFIC JAZZ EN EL GRAN SALÓN
O
LA ORQUESTA PRESIDENTIAL DANCE CON REBECCA MCCORMICK Y ANTONIO PORTALUPPI.
CON HABITACIONES SUPERIORES, COMODIDADES Y SERVICIOS, CONFIAMOS EN QUE DISFRUTARÁ DE SUS VACACIONES CON LUJO CUANDO VIAJE CON DOLLAR LINES.
$
CUBIERTA B
CUBIERTA C
CUBIERTA D
CUBIERTA E

Ayuda de juego: Crucero 1

MI VIDA ES UNA MENTIRA CONSTRUIDA CON EL DINERO DE MI PADRE.
A PESAR DE MI APARIENCIA EXTERIOR, SOY UN MILLONARIO HUECO.
SIN DINERO, NO TENGO FORMA DE CUMPLIR LO QUE SIEMPRE QUISE QUE FUERA MI VIDA.
ADIÓS AL MUNDO, ME VOY A UN LUGAR MEJOR.

CHAD



CAPÍTULO 15

REFERENCIAS

Equipo

Si no se indica lo contrario, todos los precios son los de un objeto normal en la década de 1930. Los precios pueden variar dependiendo de la escasez y la demanda, y el Guardián podrá reducirlos o aumentarlos en consecuencia.

Ropa de caballero

Esmoquin	25 $
Ropa de golf	20 $
Abrigo	11 $
Traje de lana	10,50 $
Zapatos	4 $
Pantalones	2 $
Suéter	2 $
Camisa	50 ¢
Guantes de cuero	1 $
Sombrero, Stetson	4 $
Sombrero, gorra de golf	89 ¢

Ropa de señora

Abrigo de visón	600 $
Abrigo de leopardo	100 $
Abrigo de tela	7 $
Traje de lana	4 $
Impermeable	2,75 $
Vestido de buena calidad	10 $
Vestido de lana	2 $
Jersey de lana	1,75 $
Medias de seda	75 ¢

Para el bolsillo

Kodak Brownie de cajón	2,50 $
Maletín	1 $
Pluma estilográfica	1 $
Encendedor de cigarrillos	40 ¢
Paquete de cigarrillos	15 ¢

Accesorios de viaje

Gafas de aviador/motocicleta	5 $
Mochila	2 $
Mochila de cuero	6 $
Pistolera	1 $
Mira de buena calidad	20 $
Mira de calidad media	5 $
Cámara, modelo de campo Bantam	110 $
Cámara de película, 8mm	29,50 $
Patines sobre ruedas	1,25 $
Trineo	1,45 $
Máscara antigás	8 $

Investigación

Microscopio (x425)	16 $
Máquina de escribir	37 $
Caja fuerte a prueba de incendios	12 $
Esposas	5 $
Kit de Arqueología	20+ $
Herramientas de carpintería	5-10 $
Juego de ganzúas	5-10 $
Herramientas de mecánica	25 $
Kit médico	10+ $
Binoculares (x5)	12 $

Accesorios para el hogar

Piano de cola	400 $
Receptor de radio	50 $

Lavadora eléctrica	50 $
Juego de dormitorio de 3 piezas	50 $
Juego de comedor de 8 piezas	45 $
Sillón acolchado	40 $
Estufa de gas	25 $
Aspiradora	20 $
Cama doble con somier de muelles	15 $
Cubertería	5 $
Plancha eléctrica	2 $
Manta de lana	1 $

Algo para comer

Jamón	31 ¢
Solomillo de ternera	29 ¢
Mantequilla	28 ¢
Café	26 ¢
Queso	24 ¢
Pollo	22 ¢
Chuletas de cerdo	20 ¢
Plátanos	7 ¢
Arroz	6 ¢
Azúcar	5 ¢
Cebollas	3 ¢
Patatas	2 ¢
Whisky (por litro)	1,50 $ (después de 1932)

En el restaurante (precios de Nueva York)

Chuletas de cerdo grandes (3)	30 ¢
Jamón o tocino y huevos	20 ¢
Guiso *Yankee*	20 ¢
Filete de hamburguesa con cebollas	15 ¢
Huevos, patatas y café	10 ¢
Sopa de pan	5 ¢

Viviendas

Casa nueva (promedio de 1930)	7.145 $
Casa nueva (promedio de 1939)	11.945 $
Granja con casa de seis habitaciones	4.250 $
Kit para el hogar de Sears	2.800 $
Apartamento	15 $ al mes
Casa alquilada	22,50 $ al mes
Hotel de buena calidad	5-10 $ por noche
Tienda de campaña	5-25 $

Transporte

Coche nuevo (promedio de 1930)	640 $
Coche nuevo (promedio de 1939)	700 $
Auburn 1931	945 $
Auburn 1931 convertible	1.045 $
Buick 1932	995 $
Cadillac 1936	1.900 $
Chevrolet Six 1930	555 $
Chevrolet Standard 1935	465 $
Chrysler Coupe 1932	1.925 $
Chrysler descapotable personalizado	2.995 $
Dodge 1935	645 $
Ford Sedan 1932	500 $
Ford V8 1935	510 $
Plymouth Sedan 1938	685 $
Caravana Silver Cloud	695 $
Bicicleta	7 $

Transporte

Aéreo, Nueva York a Chicago ida y vuelta	86,31 $
Aéreo, Chicago a Los Ángeles ida y vuelta	207 $
Tren, Chicago a San Francisco ida y vuelta	80,50 $
Tren, bono de 80 km	10,39 $
Marítimo, crucero europeo	495 $
Marítimo, crucero de las Bermudas	110 $
Marítimo, por todo el mundo	749 $
Marítimo, Nueva York a San Francisco ida y vuelta	220 $
Hindenburg, transatlántico ida y vuelta	720 $



| Armas cuerpo a cuerpo

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Precio años 30	FD
Antorcha encendida	Combatir (Pelea)	1D6 + quemadura	Toque	1	-	5 ¢	-
Arcos y flechas (i)	Armas de fuego (Arco)	1D6 + ½BD	30 m	1	1	5 $	97
Ballesta (i)	Armas de fuego (Arco)	1D8+2	50 m	1/2	1	15 $	96
Bumerán de guerra	Lanzar	1D8 + ½BD	FUE/5 m	1	-	2 $	-
Cable estrangulador*	Combatir (Cable)	1D6 + BD	Toque	1	-	50 ¢	-
Cuchillo, grande (machete, etc.) (i)	Combatir (Pelea)	1D8 + BD	Toque	1	-	4 $	-
Cuchillo, mediano (cuchillo de trinchar, etc.) (i)	Combatir (Pelea)	1D4+2 + BD	Toque	1	-	2 $	-
Cuchillo, pequeño (navaja, etc.) (i)	Combatir (Pelea)	1D4 + BD	Toque	1	-	1 $	-
Destral/hoz (i)	Combatir (Hacha)	1D6+1 + BD	Toque	1	-	3 $	-
Espada, ligera (florete, bastón espada) (i)	Combatir (Espada)	1D6 + BD	Toque	1	-	30 $	-
Espada, mediana (estoque, espada) (i)	Combatir (Espada)	1D6+1 + BD	Toque	1	-	20 $	-
Espada, pesada (sable de caballería) (i)	Combatir (Espada)	1D8+1 + BD	Toque	1	-	30 $	-
Hacha de leñador	Combatir (Hacha)	1D8+2 + BD	Toque	1	-	5 $	-
Lanza (lanza de caballería)* (i)	Combatir (Lanza)	1D8+1	Toque	1	-	30 $	-
Lanza, arrojada (i)	Lanzar	1D8 + ½BD	FUE/5 m	1	-	1 $	-
Látigo	Combatir (Látigo)	1D3 + ½BD	3 m	1	-	6 $	-
Motosierra* (i)	Combatir (Motosierra)	2D8	Toque	1	-	300 $	95
Nudillera	Combatir (Pelea)	1D3+1 + BD	Toque	1	-	1 $	-
Nunchaku	Combatir (Mayal)	1D8 + BD	Toque	1	-	1 $	-
Palo (Bastón y similares)	Combatir (Pelea)	1D8 + BD	Toque	1	-	1 $	-
Palo, grande (bate de béisbol, palo de cricket, atizador)	Combatir (Pelea)	1D8+BD	Toque	1	-	3 $	-
Palo, pequeño (porra de policía)	Combatir (Pelea)	1D6 + BD	Toque	1	-	2 $	-
Piedra, arrojada	Lanzar	1D4 + ½BD	FUE/5 m	1	-	-	-
Shuriken (i)	Lanzar	1D3 + ½BD	FUE/5 m	2	un solo uso	50 ¢	100



| Armas cortas (i)

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Precio años 30	FD
Derringer .25 (1 bala)	Armas de fuego (Arma corta)	1D6	3 m	1	1	20 $	100
Mauser C96	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+1	15 m	1 (3)	6	40 $	99
Pistola automática .22 corto	Armas de fuego (Arma corta)	1D6	10 m	1 (3)	6	30 $	100
Pistola automática .32 o 7,65 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D8	15 m	1 (3)	8	25 $	99
Pistola automática .45	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+2	15 m	1 (3)	6	35 $	100
Pistola automática. 38	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	6	30 $	99
Pistola de chispa	Armas de fuego (Arma corta)	1D6+1	10 m	1/4	1	35 $	95
Revólver .32 o 7,65 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D8	15 m	1 (3)	6	20 $	100
Revólver .38 o 9 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	6	30 $	100
Revólver .41	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	6	30 $	100
Revólver .45	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+2	15 m	1 (3)	6	35 $	100
Revólver .44	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+2	15 m	1 (3)	6	35 $	100

| Fusiles (i)

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Precio años 30	FD
Carabina de palanca .30	Armas de fuego (Fusil)	2D6	50 m	1	6	20 $	98
Fusil de aire comprimido Coronel Moran	Armas de fuego (Fusil)	2D6+1	20 m	1/3	1	200 $	88
Fusil de caza de elefantes (2 balas)	Armas de fuego (Fusil)	3D6+4	100 m	1 o 2	2	400 $	100
Fusil de cerrojo .22	Armas de fuego (Fusil)	1D6+1	30 m	1	6	20 $	99
Fusil de cerrojo .30-06	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	10	45 $	100
Fusil Garand M1, M2	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	8	400 $	100
Fusil Martini-Henri .45	Armas de fuego (Fusil)	1D8+1D6+3	80 m	1/3	1	25 $	100
Lee-Enfield .303	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	10	60 $	100
Mosquete Springfield .58	Armas de fuego (Fusil)	1D10+4	60 m	1/4	1	40 $	95



| Escopetas*

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Precio años 30	FD
Escopeta calibre 10 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6+2/2D6+1/1D6	10/20/50 m	1 o 2	2	300 $	100
Escopeta calibre 12 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	2	20 $	100
Escopeta calibre 12 (2 cañones, recortados)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/1D6	5/10 m	1 o 2	2	N/A	100
Escopeta calibre 12 (de corredera)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	5	25 $	100
Escopeta calibre 12 (semiautomática)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	2	5	30 $	100
Escopeta calibre 16 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	2D6+2/1D6+1/1D4	10/20/50 m	1 o 2	2	20 $	100
Escopeta calibre 20 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	2D6/1D6/1D3	10/20/50 m	1 o 2	2	20 $	100

| Subfusiles*

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Precio años 30	FD
Beretta 1938A	Armas de fuego (Subfusil)	1D10	20 m	1 o fuego automático	10/20/30/40	200 $	95
MP18	Armas de fuego (Subfusil)	1D10	20 m	Fuego automático	32	200 $	95
MP-28/II	Armas de fuego (Subfusil)	1D10+2	20 m	1 o fuego automático	20/32	200 $	96
Thompson	Armas de fuego (Subfusil)	1D10+2	20 m	1 o fuego automático	20/30/50	200 $/1.600 $	96

| Ametralladoras*

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Precio años 30	FD
Browning automática M1918	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	90 m	1 (2) o fuego automático	20	800 $	100
Browning M1917A1 .30	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	150 m	fuego automático	250	3.000 $	96
Gatling modelo 1882	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	100 m	fuego automático	200	2.000 $	96
Mark I Lewis	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	110 m	fuego automático	27/97	1.000 $	96
Mark VI Lewis	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	140 m	fuego automático	47	1.500 $	97



| Explosivos, Armas pesadas, Misc.

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Precio años 30	FD
Bomba casera	Demolición	1D10/3 m	colocada	un solo uso	1 solo	N/A	95
Cañón 75 mm	Artillería	10D10/2 m	500 m	1/4	individual	1.500 $	99
Cartucho de dinamita*	Lanzar	4D10/3 m	FUE/5 m	1/2	1 solo	2 $	99
Cóctel Molotov (artefacto explosivo improvisado)	Lanzar	2D6 + fuego	FUE/5	1/2	1 solo	N/A	95
Detonador	Electricidad	2D10/1 m	N/A	N/A	un solo uso	20 $/caja	100
Granada de mano*	Lanzar	4D10/3 m	FUE/5 m	1/2	1 solo	N/A	99
Lanzallamas	Armas de fuego (Lanzallamas)	2D6 + fuego	25 m	1	mínimo 10	N/A	93
Mina antipersonal	Demolición	4D10/5 m	colocada	colocada	un solo uso	N/A	99
Pistola de señalización (de bengalas)	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+1D3 fuego	10	1/2	1	20 $	100

| Leyenda:

Habilidad: Habilidad requerida para usar el arma.

Daño: Tira los dados indicados para determinar el daño causado por el arma. El daño aumenta cuando se obtiene un éxito Extremo en la tirada de ataque. Las armas se dividen en dos grupos a efectos de determinar el incremento de daño: empaladoras y no empaladoras. Las armas no empaladoras causan el daño máximo (y la Bonificación al daño máxima si fuera aplicable). Es importante recordar que solo aquellos que inician un ataque son capaces de causar más daño cuando obtienen un éxito Extremo; cualquier ataque exitoso que se hace al contraatacar no causa daño aumentado, ni siquiera obteniendo un éxito Extremo.

(i): Indica una categoría de armas o un arma específica capaz de empalar. Cuando se obtiene un éxito Extremo en la tirada de ataque se habrá producido un empalamiento: daño máximo (y la Bonificación al daño máxima en el caso de las armas cuerpo a cuerpo) y añade a esto la tirada de daño del arma. No se aplica el empalamiento al contraatacar. A muy largo alcance, cuando solo un éxito Extremo conseguirá impactar al objetivo, el empalamiento solo sucederá cuando se obtenga un crítico (una tirada de 01).

Alcance básico: La distancia normal a la que ataca el arma.

Usos por asalto: La cantidad de ataques que se pueden iniciar en un asalto de combate (no afecta a la cantidad de veces que un personaje puede contraatacar con un arma cuerpo a cuerpo). La mayoría de las armas de fuego disparan una sola bala sin penalización alguna; se pueden disparar más balas hasta alcanzar el máximo (el número que se muestra entre paréntesis), pero cada disparo se hará con un dado de penalización. Algunas armas tienen la capacidad de ráfaga o fuego automático; cuando utilices alguna de ellas, aplica las reglas de fuego automático. Cuando se dispara dos veces al mismo objetivo con una escopeta no se aplica una penalización al segundo disparo, pero si el segundo disparo se realiza sobre otro objetivo, sufre la penalización.

Balas en el arma (cargador): Pueden darse varias opciones, dependiendo del tamaño del cargador o el tambor que se utilice.

Precio en los años 30: Puede reflejar la disponibilidad y aumentará en el mercado negro.

+BD: Más Bonificación al daño, que varía de una persona a otra.

Fuego: El objetivo deberá superar una tirada de Suerte para evitar arder. En el asalto siguiente sufrirá el daño mínimo. Dobla esta cantidad cada asalto hasta extinguir el fuego (suponiendo que el objetivo sea inflamable).

Ráfaga/Fuego automático: El modo de disparo de algunas armas automáticas se puede cambiar entre ráfaga y fuego automático; estas armas de fuego no suelen estar a disposición de los civiles; los precios reflejan el del mercado negro.

1C, 2C: 1 cañón, 2 cañones.

1/2, 1/3: Se puede disparar de forma precisa una vez cada dos o tres asaltos.

1 o 2: Se pueden disparar uno o dos cañones en el mismo asalto.

N/A: No suele estar disponible comercialmente (en su configuración de fuego automático o ninguna).

Funcionamiento defectuoso (Fun.): Si una tirada de dados obtiene un resultado igual o mayor al Índice de funcionamiento defectuoso del arma, el tirador no solamente fallará, sino que el arma no disparará. Se necesita una tirada de Armas de fuego o Mecánica para repararla.

2 m, 3 m, etc.: Radio del daño de una explosión en metros; desde esa distancia hasta el doble de la misma, el daño se reduce a la mitad. Desde el doble hasta el triple de la misma, el daño se reduce a un cuarto. Más allá de esa distancia se ignora el daño.

*** Véase la nota a continuación:**

Arma corta: Si se hace más de un disparo por asalto, se aplica un dado de penalización en todas las tiradas. El número entre paréntesis indica la cantidad máxima de disparos que se pueden hacer en un solo asalto.

Cable estrangulador: Si la víctima no supera una maniobra de combate para poder escapar, sufrirá 1D6 puntos de daño cada asalto. Solo es efectivo contra seres humanos u otros adversarios similares.

Cartucho de dinamita y granada de mano: Causan 4D10 puntos de daño a aquellos que se encuentren en un radio de 3 m, 2D10 a aquellos que se encuentren de 3 a 6 m y 1D10 a aquellos que se encuentres de 6 a 9 m.

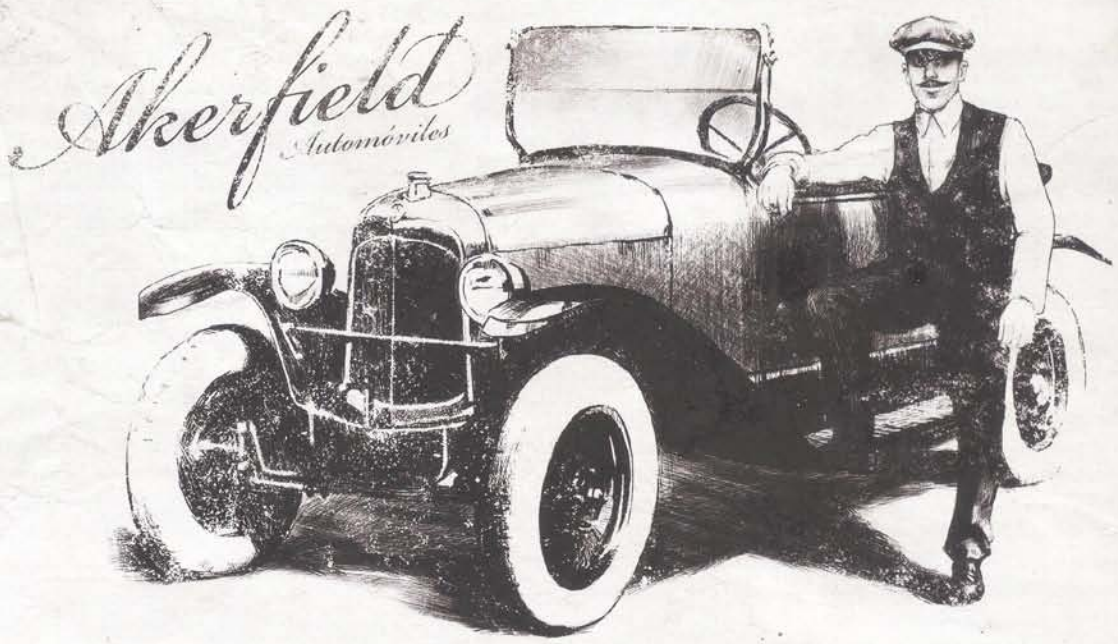
Escopetas: Tienen tres niveles de daño dependiendo del alcance, indicado como «corto alcance/medio alcance/largo alcance». Los fusiles y las armas cortas pueden empalar; sin embargo, las escopetas, que disparan una masa de proyectiles más pequeños, no pueden empalar (aunque una escopeta cargada con balas en lugar de postas sí podrá empalar). Esto no quiere decir que las escopetas no sean letales; obtener un nivel de éxito Extremo a corto alcance con una escopeta causará 24 puntos de daño.

Fusiles: La mayoría de los fusiles, excepto el Martini-Henry .45 y el Coronel Moran de aire comprimido, disparan 1 vez por asalto. Lo que lleva tanto tiempo es la recarga, no el amartillado de la bala.

Fusil de aire comprimido Coronel Moran: Utiliza aire comprimido en lugar de un propulsor explosivo, permitiendo disparar de forma relativamente silenciosa.

Motosierra: Es muy complicado usarla como arma; dobla las posibilidades de pifiar del usuario. Las pifias de la motosierra son terribles y causan 2D8 puntos de daño al usuario, ya que es probable que rebote hacia su cabeza o su hombro o continúe cortando hacia sus piernas o sus pies. Otra posibilidad es que la cadena se rompa y golpee el cuerpo del usuario (2D8 puntos de daño). Un funcionamiento defectuoso hace que el motor se gripe o que la cadena se atasque o se suelte. Una Herida grave producida por una motosierra amputa un miembro al azar.

Proyectiles sólidos para escopeta: Calibre 10 1D10+7, calibre 12 1D10+6, calibre 16 1D10+5, calibre 20 1D10+4; alcance básico 50 m. Pueden empalar.



Akerfield mod. A, 5 pasajeros, $1475

Referencias y fuentes de inspiración

La década de 1930

Allen, Frederick Lewis. *Since Yesterday: The Nineteen-Thirties in America*. Nueva York: Bantam. 1939.

This Fabulous Century. Vol. IV (1930-1940). Nueva York: Time-Life Books. 1969.

Gibson, Campbell. *Population of the 100 Largest Cities and Other Urban Places in the United States: 1790 to 1990*.

Página web de la Enciclopedia Británica: www.britannica.com

Página web The Greatest Films (Tim Dirks): www.filmsite.org

Página web de investigación de los «Oklahombres»: www.oklahombres.org

Página web de la Oficina del Censo de los Estados Unidos: www.census.gov

www.airships.net

Los pulp

Trombetta, Jim. *The Horror! The Horror! Comic Books The Government Didn't Want You To Read*. Abrams ComicArts, Nueva York. 2010.

Página web del Proyecto de las Revistas *Pulp*: www.pulpmags.org

Página web de The Vintage Library: www.vintagelibrary.com

Página web The Pulp Net: www.thepulp.net

Página web The Pulp Rack: pulprack.blogspot.com.es

Página web The Pulp Gallery: www.pulpgallery.com

Cultura popular

¿Por dónde empezar? Hay tantas películas de estilo *pulp* buenas que solo podemos escoger unas pocas…

King Kong, Merian C. Cooper (Director no acreditado), Ernest B. Schoedsack (Director no acreditado), 1933.
Ángeles con caras sucias, Michael Curtiz (Director), 1938.
El halcón maltés, John Huston (Director), 1941.
La diosa de fuego, Robert Day (Director), 1965.
Doc Savage, el hombre de bronce, Michael Anderson (Director), 1975.
En busca del arca perdida, Steven Spielberg (Director), 1981.
Las aventuras de Buckaroo Banzai, W. D. Richter (Director), 1984.
Indiana Jones y el templo maldito, Steven Spielberg (Director), 1984.
Golpe en la Pequeña China, John Carpenter (Director), 1986.
Están vivos, John Carpenter (Director), 1988.
Indiana Jones y la última cruzada, Steven Spielberg (Director), 1989.
Dick Tracy, Warren Beatty (Director), 1990.
Rocketeer, Joe Johnston (Director), 1991.
La sombra, Russel Mulcahy (Director), 1994.
The Phantom: El hombre enmascarado, Simon Wincer (Director), 1996.
La momia, Stephen Sommers (Director), 1999.
El regreso de la momia, Stephen Sommers (Director), 2001.
Planet Terror, Robert Rodríguez, (Director), 2007.
Enemigos públicos, Michael Mann (Director), 2009.



CAPÍTULO 15

ÍNDICE

A

Actor 26
Adivinación 24, 88, 123
Afortunado 25
Agencia de Recuperación Nacional (NRA) 106, 107
Agente federal 26
Ágil 25, 123
Agonía y muerte 69, 70
Aguante 24, 123
Ajustar la suerte 72
Ajustar las tiradas de habilidad o característica 63
Al borde de la muerte 64, 70
Alcohol 74, 75
Alerta 25, 123
Arqueólogo 26
Arquetipo 15, 16, 37
Aristócrata 26
Arizona Clark Barker 110
Arlequín 16
Artista 26
Ataque rápido 25, 123
Ataques psíquicos y posesiones 89, 90
Atar a un enemigo 130
Aterrador 25
Atleta 26
Aventurero 16
Aviador 27

B

Balas con el Símbolo arcano 92
Barman 27
Becario 29
Beneficios de un éxito crítico 74
Bibliotecario 27
Bonnie y Clyde 105, 110
Boxeador 27
Buena puntería 25, 123
Buscador 16

C

Cachas 16
Cadudeo 53
Caleb Lusk 58, 30, 123, 137
Camarera 27
Canto de sirena 130
Capa de fuego 130
Características 23
Cazador 17, 27
Cazador de caza mayor 27
Cazador de recompensas 27
Cerebrito 17, 90
Charles Floyd 110
Chófer 28
Ciencia insólita 8, 25, 37, 83, 90
Científico 28
Círculo de nausea 131
Clarividencia 24, 88
Club Vanguardia, El 47
Combativo 17
Compañero 18
Compañero animal 25
Conductor experto 28
Conexiones para escenarios 96
Conocimiento de los Mitos 25
Constitución robusta 24, 123
Creación rápida de los héroes 45
Crédito 36, 44, 72
Criminal 28, 109
Cuerpo Civil de Conservación 106, 107

Cuervo, El 135
¡Cuidado, señor! 67
Curación acelerada 24, 69

D

Department 29 52
Desempleo 112
Desenfundado rápido 25, 123
Despiadado 18
Desvanecimiento 131
Desviar el daño 131
Detective de agencia 29
Detector de fantasmas 91
Diletante 29
Dinero y propiedades 44
Dirigibles 117
Disparar a un objetivo a través de cobertura 68
Disparar rápidamente 25, 123
Dispositivo 25, 90, 91, 92
Dust Bowl 105, 110, 114

E

Edad 23
Ejecutar hechizos 87
Emperador de Jade, El 125
Empuñar dos armas 73
Endurecido 24
Enfermera 29
Erudición 24
Erudito 18
Escritor 29
Espía 29
Espíritu malévolo 139
Esquivar 67, 73
Estudiante 29
Estudio rápido 24
Evitar perder el conocimiento 64
Evitar una muerte segura 8, 64, 72
Éxitos críticos y pifias 65
Exorcista 29
Explorador 19, 29

F

Fanático 30
Fase de desarrollo 71, 74
FBI 52, 53, 56, 61, 109, 110, 111
Feng Wang 126
Forastero 30
Fortachón de Caravaggio 124
Fotógrafo 30
Fragmento, El 56, 136
Fuego de cobertura 68
Funcionario electo 30
Fundación Ambrosía 55, 56, 57, 58, 136

G

Gallardo 19
Gamberro 30
Gánster 30
Ganzúa automática 91
Generador de MacGuffin 97
George Kelly 110
Giros del guión 98
Gran Depresión 12, 103, 105, 106, 109, 111
Guardabosques 30
Guardia nacional 138
Gup, El 128, 129

H

Habilidades de arquetipo 37
Habilidades de ocupación 37
Habilidades psíquicas 88
Halterofilia 24
Hechizo 85, 86, 87, 130, 131
Herederos, Los 60
Heridas graves 69
Heridas y curación 69
Héroe 15, 23, 45
Héroes pulp 10, 15
Hígado de acero 24
Hipnosis 37, 39
Hooverville 113
Huir de un combate cuerpo a cuerpo 67

I

Imitador de voces 91
Informática 39, 90
Ingeniero 30
Ingenio aguzado 24
Inspector de policía 31, 138
Inspiración arcana 25
Intereses particulares 37
Intérprete 31
Intruso 19
Inventivo 25
Investigador privado 31

J

J. Edgar Hoover 52, 53, 103, 105, 111
John Dillinger 110
Jueves Negro 103
Jugador 31

K

KO 68

L

La ciencia de los Mitos 90
Labia 24
Ladrón de bancos 31
Ladrón de casas 31
Ladrón de Tumbas, El 133
Ley Seca 52, 105, 107, 109
Líder de una secta 32
Línea roja 94
Lingüista 24
Lingüistáfono 92
Locura indefinida 71, 74
Locura permanente 77
Los efectos de la locura 77
Luchador 27

M

Macguffin 97
Maestro del disfraz 25
Magia 85
Manitas 25
Marinero 32
Matón a sueldo 32
Mayordomo 32
Mecánica 79, 90, 91, 92, 99
Mecánico 33
Medicina 40, 69, 79
Médico 33
Médium 24, 88, 123
Memoria fotográfica 24
Miembro de una tribu 33
Misionero 33
Místico 20, 87, 89, 90
Mitos de Cthulhu 25, 33, 37, 38, 40, 41, 71, 74, 77, 78, 79, 83, 85, 90, 91
Mochila propulsora 92
Momentos de máximo suspense 101
Muerte gloriosa 71
Mujer fatal 20
Muñeca armada 33
Músico 33

N

National Firearms Act (Ley Nacional de Armas de Fuego) 111
New Deal 105, 106, 108, 113
Niño de Lindbergh 109
Nivel de gasto 44
Nivel de vida 36

O

Oakies 114
Obrero itinerante 33
Ocultista 33, 87, 90
Ocupaciones 26
Oficial militar 34
Oído agudo 24
Oponentes más duros 100
Organizaciones 47
Orquídea Escarlata 132

P

Parapsicólogo 34
Peligros 98
Peón 34
Pérdida de Cordura 64, 74, 89, 90, 101
Periodista de investigación 34
Periodista entrometido 138
Peso pesado 25, 123
Pícaro 20
Pies ligeros 25, 123
Poderes psíquicos 8, 24, 37, 85
Policía de a pie 34, 138
Posesión 89
Potenciador cerebral 92
Primeros auxilios 41, 69
Profesor Cobalto 127
Profesor de universidad 34
Prostituta 34
Psicoanálisis 41
Psicometría 24, 88, 123
Public Works Administration (Administración de Obras Públicas) 107
Puntos de Magia 23
Puntos de Mitos de Cthulhu 74
Puntos de Vida 23, 69, 70, 123

R

Rayo de la muerte 92
Recarga rápida 25
Recompensas 71, 101
Recuperación más rápida 69
Recuperar Cordura 71
Reglas opcionales 45, 72, 87
Reportero 34
Resistente 24, 123
Resoluto 21
Resumen del desarrollo de los héroes 72
Robot 140

S

Sacerdote 35
Secretaria 35
Secuaz 67
Sicario 35
Silas Carvaggio 124
Sindicalista 35
Soldado 35
¡Solo es un rasguño! 64
Sombra 25
Soñador 21
Suerte 8, 23, 45, 63, 64, 65, 67, 70, 71, 72, 81, 86, 91, 98, 99, 100, 101, 123
Sugerencias para habilidades incrementadas 79
Superioridad táctica 25

T

Tabla de referencia rápida 46
Talento, Pulp 15, 24, 25, 45, 78, 79, 82, 83, 123
Talentos de combate 25
Talentos de locura 78, 79, 82, 83
Talentos físicos 24
Talentos mentales 24
Talentos varios 25
Telefonía portátil 92
Telequinesis 24, 89, 123
Temerario 21
Tenaz 24, 64, 72, 123
Tigres Grises 58, 59, 60
Timador 35
Tipo duro 22
Tomos de los Mitos 85
Tramas 93
Tramas pulp 93
Trampas 95, 96, 99
Trasfondo 41, 42, 43
Tuercas 22, 90
Tumbado 68
Tyrannosaurus Rex 139

V

Vagabundo 36, 113
Velociraptor 139
Visión aguda 24
Visión nocturna 24, 123
Vividor 22
Voluntad férrea 24, 123

W

Works Progress Administration (Administración para el Progreso de Obras) 107

Y

Y'ssiss 134
Yogi 36, 87, 90

El desintegrador

A

Ambrose King 155
Andy Gilman 155
Arkham 144, 145
Ayuda de juego: Desintegrador 1 145
Ayuda de juego: Desintegrador 2 150

B

Bill Sampson 142, 143, 147

C

Cronología 156

D

Daniel Wade 142, 143, 146, 147, 148, 150, 151, 152, 154, 156, 158, 160
Demostración 148, 150, 156
Desintegrador 144, 145, 148, 150, 160
Dramatis Personae 150

E

Ed Dalton 142, 153, 161
Emmeline Pelfry 142, 143, 150, 154, 158, 159, 160
Ernest Kepler 142, 148, 151, 153, 158, 159, 161

G

Gabe Dyer 155, 157, 158
George Pelfry 141, 142, 143, 145, 147, 150, 158, 160

H

Hotel White Point 141, 142, 147, 148, 154, 162

I

Investigación 147

J

James Gilroy 155
John Dorcas 142, 151, 160

K

Kingsport 142, 146, 147, 148, 154, 155, 157

L

Lucas Stockman 155

M

Marionetas de carne de los Mi-Go 163
Matt Kelly 151, 160
Mazy Tulle 155
Mi-Go 142, 154, 157, 159, 162, 163

O

Oscar Brown 142, 153, 161

P

Paul Gardiner 154, 162
Peggy Peartree 155
Personal del hotel y otros huéspedes 155
Pietro Morasini 142, 151, 152, 159, 160
Profesor 141, 144, 147, 159
Profesor Lionel Finch 141, 144, 145, 146, 147, 159

R

Recompensas 159
Russo 142, 151, 152, 160, 161

S

Sara Mullins 155
Señor Sleep 142, 154, 155, 156, 158, 159, 162
Subasta 141, 142, 147, 148, 150, 156, 157

T

Tenaz 161

U

Universidad de Miskatonic 145

V

Valery Hind 142, 153, 154, 162

W

William Walker 141, 142, 148, 152, 158, 161

Esperando el huracán

A

Aliento de las profundidades 179

C

Calle Bertha 169
Calle Violet 171
Capitán del puerto 173
Carretera estatal 4A 165, 166
Cayo Boca Chica 166
Cayo Hueso 165, 166, 167, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 177, 178
Cementerio 171, 172

D

Dick Hodges 170
Dinamita 173
Douglas Whiting 165, 178

E

Eleanor Harris 167, 169

F

Fort Zachary Taylor 170
Fosa de Puerto Rico 165

G

Gran Cthulhu 165, 166, 169, 172, 177, 178, 179, 181
Gran Hotel 165, 166, 169, 170, 174

H

Héctor Méndez 165, 166, 171, 172, 173, 174, 178, 180
Huracán del Día del Trabajo 165, 178

I

Innsmouth 165
Isla Tank 173, 174
Isla Wisteria 169, 172, 173, 174

J

Jennifer Flint 167
Joe Marshall 170
Joseph Reese 174, 177, 178, 179, 180

L

La persecución 171, 172
Leon Doyle 166, 167, 169, 174, 179

O

Ola de olvido 181
Orden Esotérica de Dagón 165, 166, 174, 178, 180

P

Playa Smathers 166
Policía 166
Profundo 165, 166, 171, 174, 177, 178, 179, 181
Puerto 173

R

Rha'thylla 165, 166, 172, 174, 178, 179
Richard Lowrie 167, 169
Ritual 166, 169, 172, 174, 177, 178

S

Semilla estelar de Cthulhu 173, 177, 178, 181

T

Tercera Avenida 171
Tommy Jacobs 167

V

Vincent Lloyd 166

Z

Zodiaco 169, 170

La Caja de Pandora

A

Armand de Soto 201, 208
Ayuda de juego: Caja de Pandora 1 195
Ayuda de juego: Caja de Pandora 2 195
Ayuda de juego: Caja de Pandora 3 197
Ayuda de juego: Caja de Pandora 4 187
Ayuda de juego: Caja de Pandora 5 186
Ayuda de juego: Caja de Pandora 6 188
Ayuda de juego: Caja de Pandora 7 188
Ayuda de juego: Caja de Pandora 8 188
Ayuda de juego: Caja de Pandora 9 189
Ayuda de juego: Caja de Pandora 10 189
Ayuda de juego: Caja de Pandora 11 189
Ayuda de juego: Caja de Pandora 12 198
Ayuda de juego: Caja de Pandora 13 199

B

Banda de Whitlock 194, 206
Bestia lunar 185, 209
Bob Quinn 190, 191, 194, 196, 203
Buscadores de la Sabiduría Eterna 184, 190, 194, 198, 200
Byakhee 185, 209

C

Caballeros de San Jerónimo 200
Caja de Pandora 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 191, 192, 194, 195, 197, 198, 199, 202
Carey Hooper 191, 197, 203
Carlo Stompanato 192, 196, 205
Charles Jefferson 192, 200, 205
Chez Paree 191
Club Sky High 191
Connie Bailey 183, 190, 191, 192, 193, 194, 196, 197, 204

D

Denny McDaid 191, 192, 194, 204
Dhole 185, 210
Dramatis Personae 190

E

Elliott Gaskell 184, 198, 200, 201
Ephraim Frosch 200

F

FBI 194, 196

G

Ginette Polk 202
Gug 185, 210

H

Harris Doll 200, 208
Herman Bukowsky 193, 197, 206
Himes 184, 201
Hiperbóreo 183, 187
Hugo Wittering 200, 208
Horrendo cazador 185, 210

J

Jimmy Bandello 191, 192, 197, 205
John Drummond 183, 187, 190, 191, 194, 204

K

Klaus Sauerfeld 184, 194, 200, 201, 202, 207, 208

L

Lawrence Whitlock 194, 206
Leo Carpozi 184, 191, 192, 193, 194, 197, 198, 200, 202, 203, 204
Lester Conklin 184, 197, 198
Lilith Chalmers 190, 191, 192, 194, 200, 202, 207

M

Marion Alden 202
Maurice Denning 202
Mike Petrosini 196
Minnie Whitlock 194, 207

N

Neville Lammas 193, 197, 206

P

Palacio de Pandora 183, 187, 190, 191, 194, 197, 201, 203
Pandora Moulin 183, 187, 190, 194, 203
Phil Montana 192, 205
Policía 194, 196, 198, 200, 207

R

Ralph Canino 192, 205
Recompensas 202
Richards 184, 198
Robert Heath 202
Roland Lembrace 187, 190, 191

S

Shantak 185, 210
Shoggoth 185, 211
Siegfried Mecklenburg 200, 208
Sindicato 184, 190, 191, 192, 196, 197, 198, 200, 202, 203, 205, 206
Sir Martin Fotheringham 187, 188, 252
Ss'an-eth 187
Sylvia Fane 198, 200, 201, 208

T

Teniente Dobringhaus 193, 207
Theophilus Carney 187
Tony Porello 192, 206

U

Universidad de Miskatonic 187

V

Vagabundo dimensional 185, 211
Vampiro estelar 185, 211
Vern Bailey 183, 184, 190, 191, 192, 193, 194, 200, 203,
Victor Charnley 201

W

Wilson Ives 201, 208

Z

Zelda Green 202

Un largo crucero a China

A

Albert Hallander 215, 218, 222, 228, 240
Alex Hubbard 223, 240
Anthony Deplace 215
Arthur Benedict Carmel 215
Arthur Pendury 234
Ayuda de Juego: Crucero 1 229
Azathoth 216, 231

B

Biblioteca de primera clase 216, 232
Bodega ..... 214, 215, 216, 217, 219, 224, 226, 227, 230, 232, 233, 234, 235 ,236, 237
Bodega de carga 1 234
Bodega de carga 2 234
Bodega de carga 3 234
Bodega de carga 4 234
Bodega de carga 5 234
Bodega de carga 6 234
Bodega de carga 7 ..... 219, 232, 233, 235, 236, 237

C

Calderas 219, 233, 234
Chad Peterson 217, 218, 222, 223, 224, 225, 226, 228, 229, 230, 236
Charles Astor 223, 224, 228, 229, 240
China 213, 217, 222, 223, 226, 227, 238
Clase especial 214, 216, 218, 223, 224, 226, 226, 227, 228
Comidas 215
Cronología de a bordo 218
Cubierta A 216, 226, 228
Cubierta de paseo 228, 229
Cubierta del barco 223

D

Doctor Soong 218, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 236, 240
Dollar Line 214, 215, 219, 226
Dramatis Personae 222

E

Entretenimiento 216
Erik Hartman 215, 228, 239

F

Flautas de locura 236, 239

G

Gustav Knutsen 233

H

Habitaciones para fumadores 214, 216, 232
Hank Henson 215, 228
Henry Nelson 215, 222, 233, 238
Honolulu 214, 216, 218, 223, 225, 230, 232
Horrendo cazador 232, 235, 236, 242
Hugo Schramm 215, 222, 226, 228, 229, 238

I

Institut Orientale 214

J

James Hawthorne 234

L

Libro de Jade Rojo 218, 229, 231, 237
Lo Mai 224, 226, 227, 241

M

Marco Borrely 215
Marineros capaces 215
Martin Aimesworthy 215, 222, 228, 230, 238
Martin Dungass 215, 216, 218, 229, 230
Miles Hardaway 218, 226, 229, 232, 241
Muestras botánicas de Hawái 226, 235, 236

N

Nyarlathotep 231

O

Oliver Grossmann 215
Oregón 213, 226, 235

P

Padre Álvarez 218, 225, 226, 229, 230, 232, 241
Pasajeros 214, 215, 218, 222, 224, 225, 226, 229
Phillipe d'Alsace 215
Phyllis Barnes 218, 223, 224, 227, 232, 234, 241
Pólipo volante 218, 231, 235, 236, 237, 238, 243
Portal 217, 237, 238
Primera clase 214, 215, 216, 217, 218, 219, 222, 223, 226, 227, 228, 229, 232, 236, 238

R

Reptante 213, 214, 215, 216, 218, 222, 225, 226, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 242
Robert Reid 215

S

Sala de música 216, 218, 224, 228, 233
San Francisco 213, 214, 216, 217, 218, 225, 226, 227, 229, 233, 235
San Francisco Chronicle 218, 226, 229
Sentinas 233, 234
Shanghai 213, 214, 218, 222, 223, 224, 225, 227, 231, 233, 237, 238
Siete libros crípticos de Hsan 231
SS President Coolidge 214, 216, 217, 219, 226, 230, 238
Stuart «Bunny» Bates 218, 222, 224, 225, 226, 230, 232, 233, 234, 235, 236, 238, 242

T

Takishi Suroda 218, 225, 227, 230, 232, 241
Tcho-Tcho 213, 224, 226, 227, 233, 234, 235, 236, 241
Tercera clase 214, 215, 216, 225, 226, 227, 233
Tripulación 214, 215, 216, 217, 218, 219, 222, 228, 229, 230, 232, 233, 234, 237, 238
Tubos de Leng 213, 217, 218, 225, 232, 234, 235, 236, 237, 238

V

Virginia Ridley 217, 218, 222, 223, 224, 226, 228, 229, 230, 232, 240

W

Wang Ma 218, 224, 225, 226, 228, 229, 230, 241
Wilhelm Schubert 215
William Ranta 230

Z

Zombi 235, 242

¡Héroe Pulp!

Nombre _____
Jugador _____
Ocupación _____
Género _____ **Edad** _____
Arquetipo _____
Lugar de residencia _____
Lugar de nacimiento _____

Características

FUE		**DES**		**POD**	
CON		**APA**		**EDU**	
TAM		**INT** Idea		**MOV**	+1 / -1

Pulp Cthulhu

Puntos de Vida

Moribundo — 00 01 02 03 04 05 06
Máximo ☐ 07 08 09 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40

Cordura

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐
Inicial ☐ Máxima ☐

Loco 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Puntos de Magia

00 01 02 03 04 05
06 07 08 09 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20
Máximo ☐ 21 22 23 24 25

Suerte

Agotada 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Habilidades del Héroe

Armas de fuego
☐ (Arma corta) (20%) ..... % ☐☐
☐ (Fusil/Escopeta) (25%) ..... % ☐☐
☐ (Subfusil) (15%) ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐
☐ Arqueología (01%) ..... % ☐☐
Arte/Artesanía (05%)
☐ ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐
☐ Bucear (01%) ..... % ☐☐
☐ Buscar libros (20%) ..... % ☐☐
☐ Cerrajería (01%) ..... % ☐☐
☐ Charlatanería (05%) ..... % ☐☐
Ciencia (01%)
☐ ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐
☐ Ciencias ocultas (05%) ..... % ☐☐
Combatir
☐ (Pelea) (25%) ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐

☐ Conducir automóvil (20%) ..... % ☐☐
☐ Conducir maquinaria (01%) ..... % ☐☐
☐ Contabilidad (05%) ..... % ☐☐
Crédito (00%) ..... % ☐☐
☐ Demolición (01%) ..... % ☐☐
☐ Derecho (05%) ..... % ☐☐
☐ Descubrir (25%) ..... % ☐☐
☐ Disfrazarse (05%) ..... % ☐☐
☐ Electricidad (10%) ..... % ☐☐
☐ Encanto (15%) ..... % ☐☐
☐ Equitación (05%) ..... % ☐☐
☐ Escuchar (20%) ..... % ☐☐
☐ Esquivar (DES/2) ..... % ☐☐
☐ Historia (05%) ..... % ☐☐
☐ Intimidar (15%) ..... % ☐☐
☐ Juego de manos (10%) ..... % ☐☐
☐ Lanzar (20%) ..... % ☐☐
Lengua propia (EDU)
☐ ..... % ☐☐
Otras lenguas (01%)
☐ ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐

☐ Mecánica (10%) ..... % ☐☐
☐ Medicina (01%) ..... % ☐☐
Mitos de Cthulhu (00%) ..... % ☐☐
☐ Nadar (20%) ..... % ☐☐
☐ Naturaleza (10%) ..... % ☐☐
☐ Orientarse (10%) ..... % ☐☐
☐ Persuasión (10%) ..... % ☐☐
Pilotar (01%)
☐ ..... % ☐☐
☐ Primeros auxilios (30%) ..... % ☐☐
☐ Psicoanálisis (01%) ..... % ☐☐
☐ Psicología (10%) ..... % ☐☐
☐ Saltar (20%) ..... % ☐☐
☐ Seguir rastros (10%) ..... % ☐☐
☐ Sigilo (20%) ..... % ☐☐
Supervivencia (10%)
☐ ..... % ☐☐
☐ Tasación (05%) ..... % ☐☐
☐ Trepar (20%) ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐
☐ ..... % ☐☐

Armas

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	.....	.....	.....	1D3+BD	-	1	-	-
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Combate

Bonif. Daño ☐
Corpulencia ☐
Esquivar ☐☐

Trasfondo

Descripción personal

Ideología/Creencias

Allegados

Lugares significativos

Posesiones preciadas

Rasgos

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y Posesiones

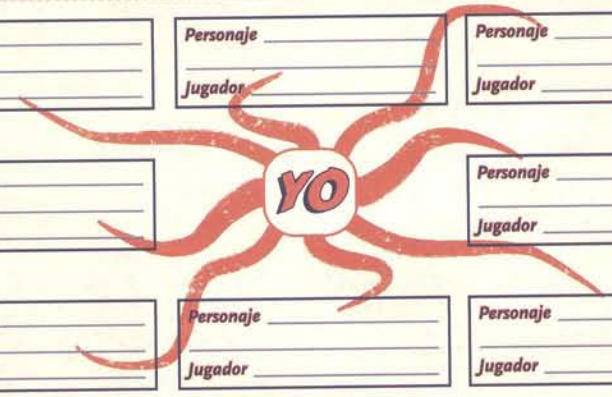
Dinero y Bienes

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

Compañeros Héroes



Personaje / *Jugador*

Talentos

Notas

Reglas de Referencia Rápida

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:

Pifia	100/96+
Fracaso	> Habilidad
Normal	≤ Habilidad
Difícil	½ Habilidad
Extremo	⅕ Habilidad
Crítico	01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Utilizar la suerte

Tirada de habilidad (1 de Suerte por cada punto de habilidad);
Evitar pifias/funcionamiento defectuoso de un arma (10 de Suerte).
Dividir la pérdida de COR en 2 (pérdida x 2);
Permanecer consciente (1 de Suerte y el doble en cada asalto consecutivo).
Eludir la muerte (gasto de toda la Suerte, al menos 30 puntos).

Curación

Curación natural: +2 PV al día
Primeros auxilios: +1D4 PV
Medicina: +1D4 PV

La llamada de Cthulhu

Pulp Cthulhu

Aventuras de acción trepidante contra los Mitos

¡Atención todos los héroes! ¡Es hora de responder a Cthulhu con contundencia!

Pulp Cthulhu es un juego de aventuras trepidantes, ciencia insólita, proezas cuestionables y héroes valientes. Con este libro, unos pocos dados de los que se usan en los juegos de rol y el ***Manual del Guardián*** de ***La llamada de Cthulhu***, ya tienes todo lo necesario para diseñar y disfrutar de partidas ambientadas en el emocionante género *pulp*.

¿Estás cansado de que tus investigadores mueran en rápida sucesión mientras saltan de un lugar a otro del mundo, en un desesperado intento por salvar a la humanidad? ¿A veces querrías que tu investigador plantase cara a los horrores sobrenaturales en vez de esconderse hasta estar fuera de peligro? ¡***Pulp Cthulhu*** es una apuesta más arriesgada que propone interpretar a héroes más duros y capaces, dispuestos a enfrentarse a las pérfidas maquinaciones de los Mitos de Cthulhu!

En este libro encontrarás un sistema de generación de personajes adaptado, reglas para poderes psíquicos, Cordura, habilidades incrementadas y ciencia insólita, además de consejos para que los Guardianes impriman el estilo de juego *pulp* a sus partidas. También se incluye información sobre las publicaciones *pulp* y la década de 1930, cuando Estados Unidos estaba en las garras de la Gran Depresión y de camino hacia la Segunda Guerra Mundial. Una colección de villanos, monstruos y organizaciones *pulp* le proporcionan al Guardián una base para dirigir escenarios y campañas de estilo *pulp*. Cuatro escenarios llenos de acción completan el libro para que tus partidas de ***Pulp Cthulhu*** comiencen vertiginosamente.

La orientación que proporciona este libro te permite aplicar las reglas de ***Pulp Cthulhu*** a cualquier ambientación y período de tiempo, de forma que los Guardianes pueden añadir el sabor y la acción del estilo *pulp* a otras épocas como los clásicos años veinte o el mundo moderno, así como a cualquier otro sitio que consideren apropiado.

¡Un tiempo de héroes y de aventuras!

Es necesaria una copia del ***Manual del Guardián*** de ***La llamada de Cthulhu*** para usar este suplemento.

Escrito por Mike Mason junto a Bligh, Lowder, Tidball, White,
Fricker, Dorward, Baur, Sanderson y Kramer

EDGE

Chaosium Inc.

PULP CTHULHU
SKU : EECHCT06
ISBN : 8435407629448
D.L. : SE 1914-2019

8 435407 629448

EDGEENT.COM

Call of Cthulhu es © 2019 Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *Call of Cthulhu* y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Edición en español de Edge Entertainment. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Impreso en Lituania.