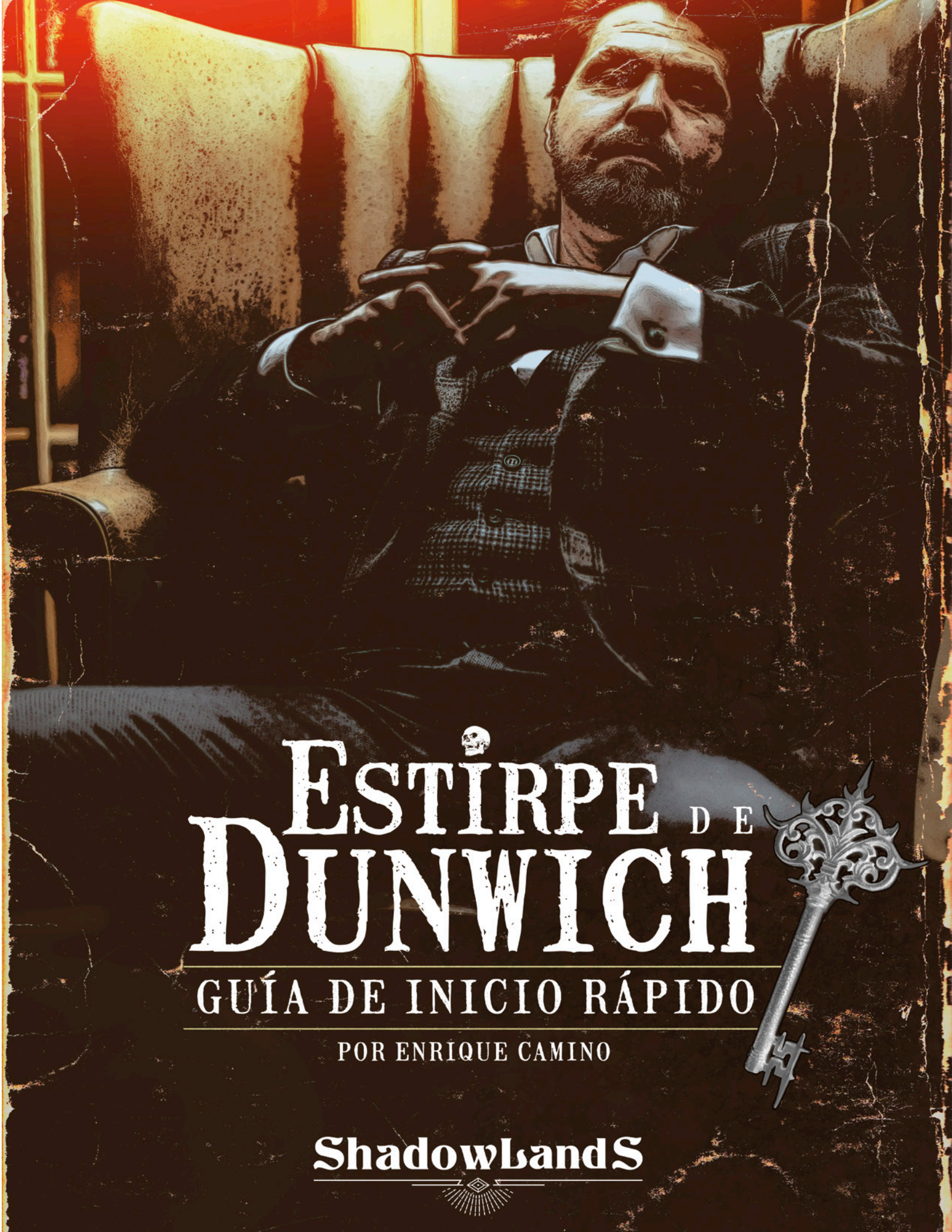


Estirpe de Dunwich

Guía de inicio rápido

POR ENRIQUE CAMINO

ShadowLandS

Autor: Enrique Camino
Edición: Francisco Javier Valverde García, Joaquím M. Marqués y Marta de la Serna
Diseño de maqueta: Dan «Mr. Dantástico» Alonso
Arte: Andrés Sáez «Marlock»
Maquetación. Clara Miralles
Estirpe de Dunwich es una idea original de Enrique Camino

Desarrollada gracias a la colaboración de:
Juan Vera, Francisco Crespo, Rubén G. Collantes, Pablo González, Francisco Valverde, Joaquim M. Marqués, Andrés Sáez, César Bernal, Ariadna Márquez, Xavier Tomàs, David Martín Mora y Arturo Losada.

Pruebas de juego:
Juan Vera, Francisco Crespo, Pablo González, Francisco Valverde, Joaquim M. Marqués, Andrés Sáez, David Martín Mora, Eugenia López, Elena Rodríguez, Manuel García Moro, Arturo Losada, David Fuertes, Carlota Ucha, Daniel Beiroa y Sara Veiga, César Bernal, Ariadna Márquez, Xavier Tomàs y Skype of Cthulhu: Randall, Rachael, Jim, Edwin, Gary, Steve.

Agradecimientos:
Carlos García, Leyenda.net.

© del texto Enrique Camino
© de la edición Shadowlands Ediciones
Juegos de mesa y rol, S.L.
Calle Pere IV, 51, 4º 4ª, 08018 Barcelona Tel.: 697 271 052
https://shadowlands.es/ info@shadowlands.es

© Shadowlands Ediciones

ÍNDICE

EN TORNO AL UMBRAL 5

MARCADOS 6
LA «PROFECÍA MI-GO» 7
LOS OTROS HABITANTES 8
HISTORIAS DE LA ESTIRPE 8
ADAPTAR EL GÉNERO 10

REFERENCIA RÁPIDA DE REGLAS 15

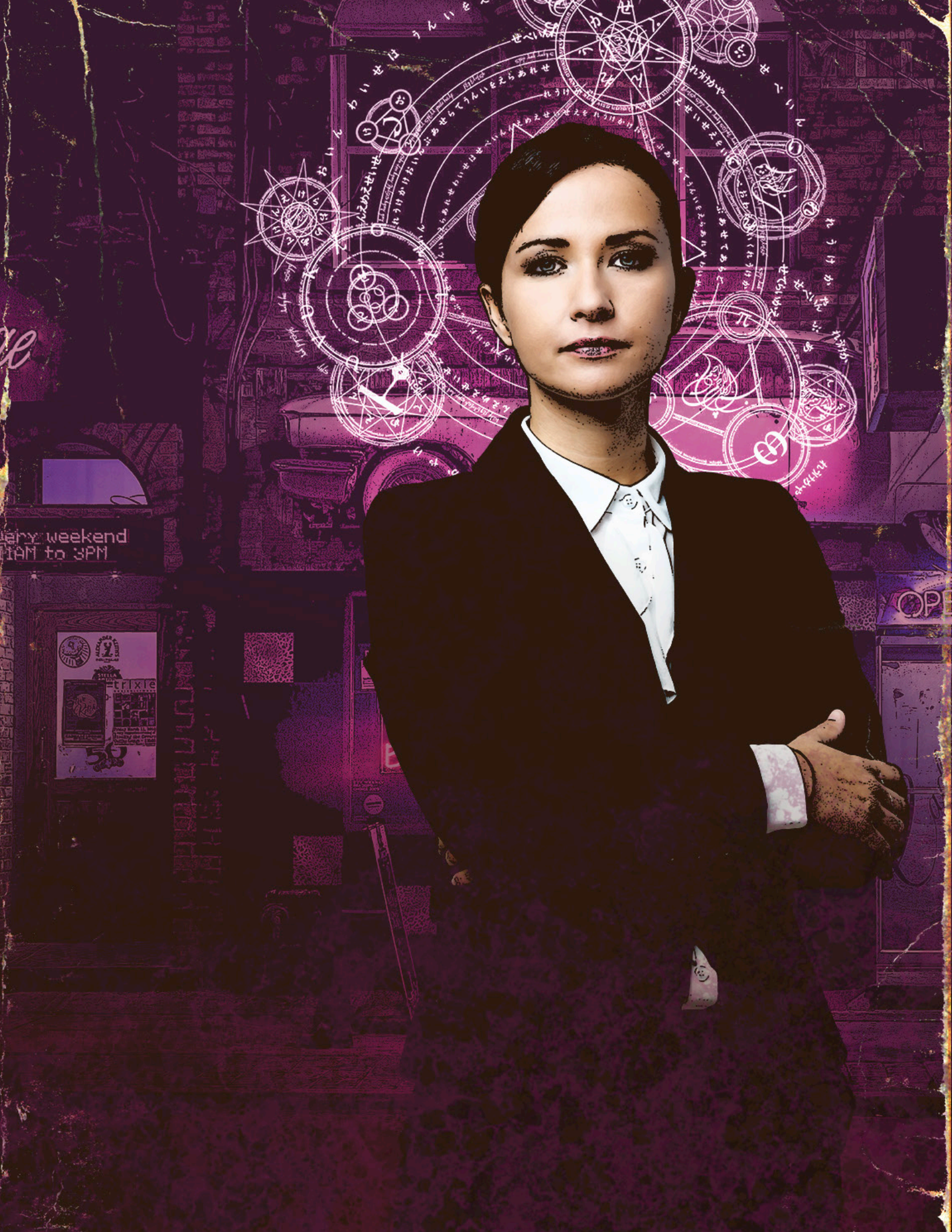
RESOLUCIÓN DE TAREAS 16
PERCEPCIÓN 17
COMBATE 18
DAÑO 20
MANIFESTACIONES DE YOG-SOTHOTH 21

PERSONAJES PREGENERADOS 29

ESCENARIO INTRODUCTORIO 35

PREMISA 36
EL TRÉBOL NEGRO 36
EL CALLEJÓN 36
LA VELADA 37
EL ASALTO 38
EL GIMNASIO 39
BAJO TIERRA 41
EN EL HOTEL 41
RECOMPENSA 43
Y DESDE AQUÍ... 44

FICHA DE PERSONAJE 45


weekend
to 3PM
trixie

Estirpe de Dunwich

En torno al umbral

Entráis en La tienda de Sal (ese es el único rótulo), un local oscuro y desordenado que atiende un hombre mayor, negro, y ciego. Aparentemente es un videoclub. Habéis llegado allí guiados por vuestro contacto, una hechicera santera de origen latino, que os acompaña. La mujer, Dolores, saluda: «Hola, Isaiah, ¿está Sal por ahí?». El hombre sonríe y asiente con la cabeza a la vez que dice: «Allí, en su agujero», inclinando la frente hacia el fondo de la tienda donde veis un marco de puerta cubierto por una cortina de bandas de plástico verticales. Cuando os estáis dirigiendo hacia ella, escucháis cómo Isaiah le habla a un cliente que estaba ojeando la oferta: «Eh, deja ese DVD donde estaba, aquí las cosas que te llevas tienes que pagarlas».

Descendéis unos endebles escalones de madera construidos con listones sin lijar ni tratar, y os encontráis en un semisótano en penumbra, lleno de viejas estanterías de diferentes materiales y estilos, y de pilas de libros. En una esquina, una cabeza gigante de serpiente se balancea rítmicamente, de izquierda a derecha, y luego de derecha a izquierda, sobre un libro abierto, a la vez que una diminuta lengua bífida se asoma moviéndose nerviosa por entre sus labios. La cabeza sale de una bata amplia de estilo oriental, quizá un kimono. Al oíros entrar la cabeza gira y saluda: «Doloress, y con vissita, bienvenida querida…». Siempre os ha hecho gracia cómo pronuncian las eses los hombres serpiente. Dolores os presenta fugazmente y pregunta a Sal por el tomo que buscáis. El ofidio enseguida responde: «Ssé que lo tengo y ssé dónde lo tengo». Inmediatamente se desliza por el cuello del kimono y saca todo el cuerpo. Veis cómo avanza hacia las pilas de libros, reptando fluidamente con su cuerpo alargado e impulsándose cuando lo necesita con sus mínimos brazos y patas de dedos casi transparentes. La veis desaparecer ágilmente entre las estanterías para volver de inmediato con un arcaico tomo que apenas puede sujetar con sus pequeños dedos.

MARCADOS

Igual que aprendiste hablar, con dificultad al principio, pero mejorando tu pronunciación y tu gramática poco a poco hasta sentirte cómodo (aunque a veces te sigues trabando), así aprendiste a controlar la Manifestación… hasta cierto punto.

Ahora eres adulto. Sabes hablar. Y sabes manejar tu «capacidad especial», sabes hasta dónde puedes «forzar la máquina». Aunque la «máquina» da para mucho más. Cuando realmente hace falta te puedes dejar llevar. En una situación de vida o muerte sabes que puedes dejar que tu esencia primordial tome las riendas y hacer mucho más. Pero eso tiene un coste. Te acerca a esa puerta entornada.

La luz que sale de detrás de esa puerta, del otro lado del umbral, es tentadora. En el fondo sabes que es a ese otro lado a donde perteneces. Pero es todo un poco complicado. Has acabado en medio de todo sin quererlo ni beberlo. Parece que eres una pepita de oro en un río que desconoces. Un diamante en bruto, dicen. Hay quien te busca para ayudarte, para pulirte y que puedas ser tu mejor versión, pero otros muchos se quieren aprovechar de ti, o simplemente acabar contigo, porque eres una aberración. La versión moderna de las horcas y las antorchas: subfusiles y reflectores. Eres un monstruo.

Tu Manifestación es un don y una condena. Cada vez que te dejas llevar sientes cómo algo se desgarra dentro de ti. Algo que no es humano quiere aflorar. Pero que es también parte de ti. Cada día te preguntas cómo puedes aferrarte a tu humanidad, si podrías ignorar lo que te ocurre, pero también si siquiera merece la pena el esfuerzo. Si cualquier cosa que hagas no será, al fin y al cabo, un paso vano para retrasar lo inevitable durante poco más que un instante.

Aunque ahora, finalmente has encontrado a más como tú. Y como se suele decir, compartir adversidades une. Con los que son como tú te sientes cómodo. De algún modo incluso dirías que te ayuda a controlar tus impulsos. Te sientes… algo más seguro.

Eres parte de la *Estirpe de Dunwich.* No sabes si eso es bueno o malo. Lo que sí sabes es que es peligroso.

Estirpe de Dunwich es un juego que transcurre en la actualidad y en el que los PJ son personas aparentemente normales pero que han nacido tocadas por Yog-Sothoth, lo que les da capacidades especiales «que no comprenden». Usar estas capacidades (estrictamente hablando, «dejar que Yog-Sothoth se manifieste a través de ellos») les provoca dejarse llevar cada vez más por su esencia primigenia (sufren pesadillas, visiones despiertos... y, a la vez, sus habilidades son cada vez más poderosas, pero también más difíciles de controlar).

Además, en el mundo hay una serie de grupos y sectas que saben de la existencia de gente como los PJ. Unos los reverencian porque creen que son los elegidos que acabarán devolviendo a los primigenios a la Tierra, otros los quieren cazar para estudiarlos o hacerse con su poder, otros solo pretenden acabar con ellos y defender a la humanidad ante los dioses exteriores. Y en medio, los PJ que necesitan sobrevivir y entender, y que no saben en quién pueden confiar.

Algunas especies servidoras e independientes de los Mitos interactúan con normalidad y regularidad con los integrantes humanos del submundo arcano (por ejemplo, puedes llegar a un pacto con un gul para que devore un cerebro y que te hable de «sus» recuerdos a cambio de hacer tú algo por él), aunque continúan escondiéndose de la sociedad en su conjunto.

Manifestaciones de Yog-Sothoth

Las Manifestaciones de Yog-Sothoth están siempre vinculadas a la esencia del dios. Pueden provocar que el individuo adquiera una percepción sobrenatural del tiempo (el pasado y el futuro), o incluso que pueda influir sobre él (cambiar el pasado o el futuro), los llamados relojeros. En otros casos hacen que el manchado adquiera capacidades de percepción extrasensorial, siéndole posible encontrar o identificar elementos o personas a voluntad, a distancia o en espacios cerrados más allá de su línea de visión (los monitores). Un tercer grupo de Manifestaciones permite moldear la realidad, alterando la esencia de los objetos o personas, o incluso de uno mismo (los alquimistas). En la misma línea, algunos manchados poseen la capacidad de alterar la mente y la percepción de otras personas, añadiendo o borrando datos y conocimientos (los ilusionistas). El último gran grupo se ve dotado de la posibilidad de caminar entre planos, o de provocar que otras personas u objetos lo hagan, siendo capaces de desaparecer momentáneamente en un lugar para aparecer en otro teóricamente inaccesible o protegido (los acróbatas).

Las Manifestaciones aparecen cuando los Marcados permiten a la esencia de Yog-Sothoth tomar el control y provocar alguno de esos efectos. Por supuesto, esto tiene un coste. Cada vez que un marcado permite a Yog-Sothoth manifestarse a través de su cuerpo se acerca al «umbral», el lugar donde el dios le espera para que se reúna con él. Cuando un Estirpe utiliza demasiado el poder del dios, se despega de su humanidad, y si no toma las medidas adecuadas para aferrarse a esta, se le acaba escapando, y se fusiona con las esferas elementales que forman al dios exterior.

En el submundo arcano, a los miembros de la Estirpe de Yog-Sothoth suele denominárseles Estirpe, Marcados, Manchados, Preferidos de Yog-Sothoth, o Escogidos, entre otras etiquetas menos respetuosas.

La «profecía mi-go»

La vida de un Estirpe está determinada por los equilibrios, muchas veces en segundo plano, de planes y eventos más grandes que él mismo. Por un lado, todo el mundo habla del gran evento que está a punto de ocurrir. Algunos se refieren a él como la «profecía mi-go». Al parecer todas estas filtraciones de la esencia del propio Yog-Sothoth que representan las Manifestaciones y su uso (¿hay cada vez más actividad Estirpe?, ¿nacen cada vez más niños marcados?) están provocando que en nuestro plano de realidad la presencia del dios exterior vaya a alcanzar una masa crítica. Cuando eso ocurra se desatará un evento de dimensiones cósmicas. Esta visión parece compartida por casi todos los habitantes del submundo arcano (si bien hay un debate abierto sobre lo que significa «inminente» en términos de una escala cósmica), en lo que ya hay variación es en qué traerá este evento consigo. ¿Será un nuevo principio?, ¿la tan anticipada alineación de las estrellas que marcará la vuelta de los primigenios?, ¿el fin de todas las cosas tal como las conocemos? ¿O «simplemente» el principio de una nueva era… el principio de un proceso tan largo que quizá incluso nos pase desapercibido en nuestro limitado entendimiento humano…? Los mejor situados para realizar un cálculo de lo que está por venir son sin duda los hongos de Yuggoth, que recogen datos (y estudian Estirpe, vivos —dicen—) sin descanso. Para ellos predecir el evento es como predecir el tiempo, se puede hacer, solo necesitas suficiente información. Y parece que todavía no la tienen. En cualquier caso, el evento va a llegar, y nadie quiere ser el último en estar preparado.

LOS OTROS HABITANTES

El fenómeno de los Estirpe ha hecho que muchas criaturas comiencen a arremolinarse alrededor del umbral. Humanos marcados se relacionan con otros Estirpe, y también con gules y profundos. Todos sienten que existe algo latente en segundo plano y que algo puede estar a punto de pasar, y que las filtraciones de esencia de Yog-Sothoth que los Estirpe representan tienen que ser una de las claves.

GULES

Estas criaturas viven en cementerios, y algunos a veces se ponen ropa holgada y visitan a los humanos del submundo. Es fácil encontrar comunidades estables en el subsuelo de cualquier gran urbe. El exterior de los cementerios, las alcantarillas y las redes de metro son lugares donde la presencia regular de estos individuos es también de esperar.

Los gules pueden hablar idiomas humanos, aunque sus voces son rasposas y a veces no es fácil entenderlos.

También conocidos como carroñeros, sorbecerebros, o comedores de recuerdos.

PROFUNDOS

Los profundos viven bajo el mar. Algunos a gran profundidad, otros en zonas de arrecifes cerca de la costa (dicen que la comida es mejor ahí). Desde la operación en Innsmouth han preferido mantener un perfil bajo en la mayoría de sus comunidades.

Los profundos son fisiológicamente incapaces de hablar lenguas humanas, pero tienen un don especial para interactuar con cualquier dispositivo tecnológico, y se les da bastante bien las redes sociales.

También conocidos como sardinas, ranas, o chicos de las algas.

HOMBRES SERPIENTE

Los pocos individuos que no están hibernando viven desperdigados, dedicados a acumular y gestionar conocimiento. Sus habilidades mágicas les permiten hacerse pasar por humanos, y en general se llevan bien con nosotros, aunque desprecian nuestra tecnología.

Los ofidios son capaces de hablar lenguas humanas, cuyo aprendizaje les resulta trivial, si bien tienden a arrastrar las eses al final de lass palabrass.

También conocidos como lagartijas, aprendices de cocodrilo, buscadores de lentillas (por lo de reptar por el suelo).

MI-GO

Los mi-go adoran a Yog-Sothoth como su dios, lo que hace que cualquier fenómeno relacionado con él atraiga su atención.

La interacción con los humanos se da sobre todo por vías electrónicas. Eso sí, hay que tener en cuenta que no tienen concepto de empatía, por lo que las interacciones suelen resultar algo bruscas.

También conocidos como cangrejos, susurrantes, o árboles/luces de Navidad (por cómo sus cabezas cambian de color).

HISTORIAS DE LA ESTIRPE

Hay una serie de aspectos recurrentes que ayudan a definir el tono de las partidas de *Estirpe de Dunwich:*

PUERTAS Y LLAVES

Yog-Sothoth es la puerta y la llave. Y ese concepto debería impregnar los devenires de los personajes de Estirpe de Dunwich. Todo dato, persona o lugar es la clave para acceder a otro lugar, persona o dato. Los propios PJ son llaves para los PNJ y las criaturas del submundo arcano. Una partida de Estirpe de Dunwich debería ser una sucesión de pequeñas revelaciones (a veces enmarañadas, de modo que tras un paso hacia delante deben desandar otros cuatro para revisitar algo anterior, con otra perspectiva esta vez).

INVESTIGACIÓN

Estirpe de Dunwich es eminentemente un juego de investigación. De los PJ se espera que sean capaces de resolver un enigma o encontrar a una persona o artefacto. Aunque el objetivo principal sea reunir información, o incluso algo tan expeditivo como eliminar una amenaza, habrá siempre una serie de procesos previos que impliquen investigar.

DUALIDAD

Cada decisión que tomen los personajes los va a congraciar un poco más con su parte humana, o con su parte divina. Trabajar por mantener su humanidad (o por hacerse uno con Yog-Sothoth para la eternidad) debería ser una constante que guiara sus acciones. Si bien, eso tiene un coste,

bien hacia un lado, bien hacia el otro. La propia esencia divina de los PJ los lleva a verse implicados, sin que necesariamente lo elijan, en eventos más grandes que ellos. Lo que necesariamente implica que no siempre van a poder controlar las consecuencias.

«NOIR»

El concepto de partida de *Estirpe de Dunwich* pretende presentar un carácter «noir», entendido como una preeminencia de actitudes cínicas y entornos oscuros. Por un lado, el «noir» habla de un mundo en el que la moral sale perdiendo, pues aunque al final se tome la decisión adecuada, el coste implicado en ejecutar todas las acciones que llevan a esa resolución es generalmente mayor que el endeble beneficio finalmente logrado. En este género las alianzas solo aparecen cuando se basan en un beneficio inmediato, y las lealtades no existen. Nadie se siente obligado por un sentido del honor, y los favores recibidos no tienen por qué devolverse.

VIOLENCIA Y BRUTALIDAD

En *Estirpe de Dunwich* se entiende que el recurso a la violencia debe ser una situación desesperada. Porque las armas matan. Y las criaturas de los Mitos también. Afortunadamente muchas Manifestaciones de Yog-Sothoth también hacen que los PJ sean duros de pelar o especialmente letales. Las escenas de violencia en Estirpe de Dunwich deberían ser esporádicas, pero a la vez, cuando se den, deben ser rápidas y brutales.

EL DILEMA DEL DIABLO

En el mundo en torno al umbral rara vez hay buenas noticias. Las comparaciones no se resuelven en términos de «la mejor opción», sino de «la menos mala». La vida en *Estirpe de Dunwich* es complicada. Una constante debe ser que todas las opciones sean malas. Incluso las mejores en términos de resultado final implican un coste que puede parecer demasiado alto. Estos términos, añadidos al juego de grises morales, hacen que cada paso dado signifique aceptar un nuevo peligro, y cada decisión un ejercicio de cálculo.

ADAPTAR EL GÉNERO

Estilos de juego

El punto de partida del diseño de *Estirpe de Dunwich* plantea un entorno de *thriller* sobrenatural, donde la investigación es lo principal —aunque, a la vez, los PJ están en peligro constante— y donde la violencia, cuando no puede evitarse, es brutal. Todo esto dentro de un contexto definido por la mitología de Cthulhu, lo que añade una pátina de extrañeza, opresión y pesimismo a todas las acciones que el grupo emprenda.

Dicho esto, la riqueza de los Mitos de Cthulhu, la libertad para realizar adaptaciones a nuestro mundo contemporáneo, y la propia naturaleza de invención y elaboración de los juegos de rol hacen que el mismo mundo, y el mismo reglamento, dejen la puerta abierta a otros estilos de juego sin alterar las premisas principales. En esta sección repasamos algunos de los géneros hacia los que os puede interesar que vuestras partidas de Estirpe de Dunwich graviten. Por supuesto, una vez escogido un estilo, no hace falta ser fiel a él en todas las siguientes partidas. Como decíamos, una de las grandezas de ser tanto consumidores como creadores del mundo de juego es que podéis, con variaciones menores, recorrer todo este abanico de estilos manteniendo el mismo grupo y mundo de juego.

REFERENCIAS CONCEPTUALES

Todas las obras que se citan a continuación han contribuido a inspirar y dar forma a Estirpe de Dunwich:

Hellblazer **(cómic)**
Neverwhere **(novela)**
Bladerunner **(película)**
Watchmen **(cómic)**
Blade **(cómic)**
The lost room **(televisión)**
John Wick **(película)**
The Blacklist **(televisión)**
Cien balas **(cómic)**
Resident Evil **(videojuego)**

THRILLER SOBRENATURAL / INVESTIGACIÓN ARCANA

Referencias: ***Seven, Hellblazer, Dresden Files, Powers***

En este estilo lo primordial es la investigación. Se plantea un caso sin componente paranormal o que deje intuir, vaga y sutilmente, que puede llegar a haberlo. Idealmente, la sospecha de algo antinatural presente debe ser difícil de corroborar en un primer momento. El grueso de la investigación se lleva como en cualquier historia de detectives, pero aprovechando las capacidades especiales de los personajes, e involucrando elementos paranormales al ritmo que el GM prefiera (puede que desde el primer momento los PJ sospechen que hay un componente de los Mitos, y quieran ir a hablar con Vermont, el gul que siempre está al tanto de todos los rumores del submundo —por cierto, en este estilo los chivatos nunca son de fiar—; o puede que, como en las historias más clásicas de los Mitos, el componente extraño vaya haciéndose evidente de manera más gradual).

En este estilo la motivación de los personajes puede provenir de diferentes circunstancias, y puede que varíe enormemente entre personajes. Quizá algunos buscan a un ente poderoso concreto del que vengarse o librarse, o del que sacar la información que necesitan para responder a una pregunta que llevan años haciéndose («¿Quién estaba en la casa aquella noche, cuando Cindy volvió de la fiesta… quién fue el responsable?»). Puede que sus Manifestaciones y sus relaciones con el submundo sean simplemente un añadido a sus profesiones vulgares (son policías que intentan hacer su trabajo lo mejor posible, beneficiándose de sus peculiaridades). O quizá simplemente pretenden asegurar su propia supervivencia, trabajando en grupo para defenderse de (e idealmente adelantarse a) posibles amenazas.

FANTASÍA URBANA

Referencias: *Mundo de Tinieblas, Nerverwhere, Hellboy*

En la opción de fantasía urbana lo que cobra protagonismo es el submundo creado por las criaturas de los Mitos y sus interrelaciones.

El atractivo principal de este estilo es poner en contraste lo que damos por sabido y conocido como jugadores, la parte «humana» de los personajes, con los escenarios propios de los Mitos.

En un mundo de fantasía urbana se aprovechan todos los rincones oscuros de nuestra realidad: callejones traseros, bajos de las estructuras metálicas de los puentes, basureros, sótanos olvidados y poco transitados de edificios públicos o gubernamentales, garajes, alcantarillas, estadios o teatros abandonados… y sobre ellos se levanta esta segunda sociedad, de relaciones extrañas, de equilibrios inestables. Un mundo dentro de un mundo. Un mundo coherente y compacto, pero que a la vez necesita del mundo real para seguir existiendo, en una especie de relación parasitaria.

En el estilo de fantasía urbana la motivación de los PJ pasa por encontrar su lugar dentro de las estructuras de poder, y entender cuáles son sus activos de cara a negociar y mantener su posición. Es probable que en algún momento (quizá de inicio) se vean en la necesidad de definir sus alianzas, lo que añadiría el defender «a los suyos» como objetivo en segundo plano.

SUPERHÉROES «NOIR» / VIGILANTES

Referencias: *Watchmen, Batman, Alias, City of Mist*

Quizá lo que más os llama la atención de Estirpe de Dunwich es interpretar a superhéroes oscuros. La temática de investigación «noir», las escenas urbanas nocturnas con lluvia y las luces de coches en la calle, y los «superpoderes discretos», con esa obligación de no llamar demasiado la atención con ellos.

En este tipo de historias es importante que haya violencia (enfrentamientos rápidos y decisivos, pero no necesariamente brutales), y tramas sencillas pero enmarañadas (traiciones, dobles juegos…). El punto de partida puede ser una mera excusa que dé pie a poner la historia en marcha: puede ser una situación o un objeto deseado por varias facciones.

También suele haber un componente de decisión ética personal por parte de los personajes. Cuando al final se revela que nadie es totalmente inocente, es decisión de los personajes ponerse de parte de uno o de otro.

En el estilo de superhéroes «noir» la motivación de los PJ suele ser bien la búsqueda de la justicia, en términos generales, o como forma de resarcirse de errores cometidos en el pasado, bien la mejora de la situación personal. En cuanto a los «villanos», siendo los personajes Estirpe, no debería ser complicado para el GM justificar implicarlos en el plan de un tercero que ha sabido de ellos por medios que no hay que detallar necesariamente *(McGuffin).* Ese tercero, como tantos otros grupos, puede estar interesado en ellos, en sus capacidades, en su ayuda o en su destrucción.

PELÍCULA DE ACCIÓN

Referencias: *Matrix, John Wick, Misión imposible*

En este estilo todos los componentes del entorno van encaminados a definir un conflicto que los personajes deben resolver, mediante la violencia, y generalmente en varios pasos. Para hacerlo, el GM puede apoyarse en informaciones que facilite en segundo plano, como noticias en la televisión o periódicos. Una forma de crear cierta tensión desde el principio es añadir una catástrofe ocurrida (o evitada por poco) recientemente, comenzando directamente por apuntar a cierto grupo o individuo como responsable. Así empiezan a dibujarse las líneas éticas. El componente ético en este estilo suele ser «blanco o negro», con los PJ del lado de la justicia, aun por encima de objetivos personales.

Otro recurso típico es la cuenta atrás, a veces aderezada por la existencia de dos tareas que deben resolverse al mismo tiempo, y que son complicadas de priorizar (evitar el atentado versus salvar al familiar/amigo).

En este estilo la motivación de los PJ suele ser primaria, y es de esperar que los jugadores participen voluntariosamente en aceptar los retos enviados por el GM. Proteger a sus seres cercanos o la venganza personal serían los casos más habituales, cambiando a los deseos de justicia y la protección

de los inocentes si el GM quiere presentar una trama que impacte más allá del círculo cercano de los personajes.

BÚSQUEDA DE LA PROPIA IDENTIDAD / TRAUMA PERSONAL

Referencias: *Mundo de Tinieblas*

En este tipo de historias los protagonistas absolutos son los personajes. El mundo alrededor (tanto el común como el submundo de los Mitos) es simplemente una tabla de resonancia contra la que los PJ pueden lanzar sus reflexiones.

Las partidas y la evolución de los personajes se basan en cómo afrontan esa dicotomía entre su humanidad y su componente primigenio: encontrar su camino en la vida, aferrarse a su humanidad o dejarse llevar por su esencia alienígena. En este género es importante que las dos realidades entre las que viven los personajes se definan en escalas de grises. Que ninguna de las dos sea la «elección obvia». Los humanos tienen bondades y miserias, al igual que las criaturas de los Mitos. Es necesario acercar la ética y la cosmología de las especies de los Mitos más cercanas (gules, profundos, hombres serpiente…) a la humana, de manera que los PJ puedan reconocerse en la idiosincrasia de esas sociedades, ahondando así en ese debate interno que deben experimentar.

Un componente habitual suele ser buscar a otras personas en la misma situación que ellos, con la esperanza de que eso les dé más información con la que contar a la hora de tomar sus decisiones.

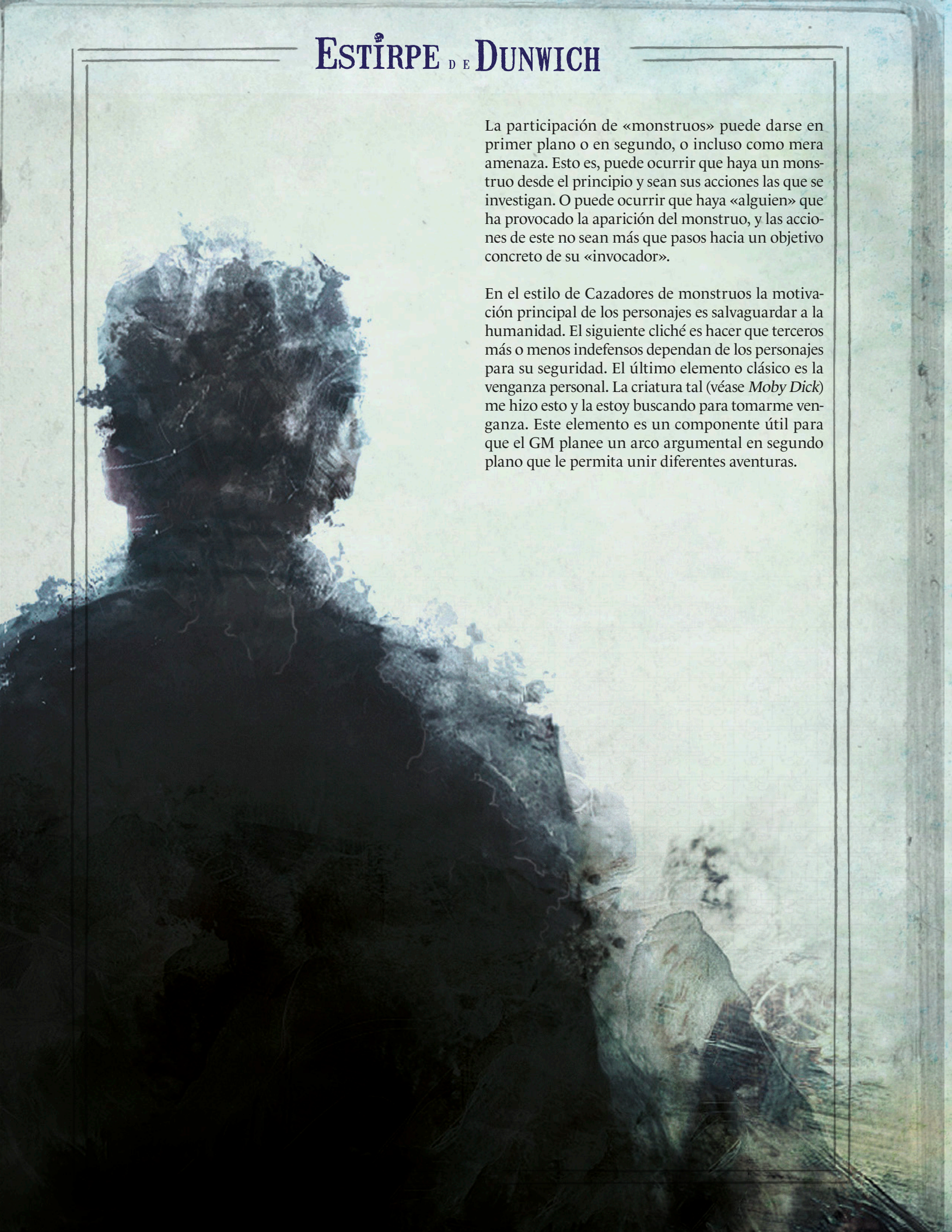
En este estilo de juego la motivación de los PJ es entender su papel en el mundo. Gran parte del peso recae en los jugadores. La tarea del GM es dibujar los pros y contras de los mundos que los rodean para que ellos puedan ir haciendo evolucionar a sus personajes con total libertad. Las tramas que el GM plantee serán en realidad excusas para que los PJ avancen en su viaje y recaben información, que en la mayoría de las ocasiones los llevará a determinar que ninguna decisión va a ser la correcta, y que su marca es su condena.

CAZADORES DE MONSTRUOS

Referencias: *Mundo de Tinieblas, Cazador, Hellblazer*

Puede que tu grupo tenga como prioridad acabar con las amenazas del otro lado del umbral. Valoran su humanidad por encima de todo y, por tanto, es la seguridad de su especie su máxima preocupación. Siguen canalizando manifestaciones de Yog-Sothoth a través de sí mismos, pero es algo con lo que han aprendido a convivir, y hasta cierto punto permanece en segundo plano. Hacen uso de sus capacidades extraordinarias cuando no tienen más remedio, pero procuran obviarlas el resto del tiempo.

Teniendo en cuenta quiénes (qué) son las presas, es de esperar que en algún momento haya una o más confrontaciones violentas en las partidas. Y dadas las características propias de las criaturas de más allá del umbral, es probable que esos enfrentamientos sean especialmente violentos y peligrosos. Los personajes deberían tener esto en mente y haber sido diseñados con buenas capacidades de lucha o manifestaciones que les permitan destacar en una de estas tres áreas: sobrevivir (resistir), combatir o defender a otros.



La participación de «monstruos» puede darse en primer plano o en segundo, o incluso como mera amenaza. Esto es, puede ocurrir que haya un monstruo desde el principio y sean sus acciones las que se investigan. O puede ocurrir que haya «alguien» que ha provocado la aparición del monstruo, y las acciones de este no sean más que pasos hacia un objetivo concreto de su «invocador».

En el estilo de Cazadores de monstruos la motivación principal de los personajes es salvaguardar a la humanidad. El siguiente cliché es hacer que terceros más o menos indefensos dependan de los personajes para su seguridad. El último elemento clásico es la venganza personal. La criatura tal (véase *Moby Dick*) me hizo esto y la estoy buscando para tomarme venganza. Este elemento es un componente útil para que el GM planee un arco argumental en segundo plano que le permita unir diferentes aventuras.

Referencia rápida de reglas

A continuación se muestra una Referencia rápida de las reglas. No cubre todos los mecanismos, pero servirá para que puedas empezar a jugar a Estirpe de Dunwich. Por conveniencia, hemos añadido referencias numéricas a las diferentes partes de la ficha de ejemplo que encontrarás en la página 25, y las citaremos en el resumen de reglas para ayudarte a seguir las explicaciones.

RESOLUCIÓN DE TAREAS

CAPACIDADES

En Estirpe de Dunwich todos los dados que se utilizan son de seis caras (d6). Los resultados siempre se leen de manera individual, nunca se suman.

Los personajes se definen por su nivel en CINCO **Capacidades** [ref. 1] generales y DOS de Combate [ref. 3 y 4] (la media humana es 2 en todas ellas, pueden ir desde 0 hasta 4).

- **Interacción:** Todo lo que implica tratar con otras personas (convencer, interrogar, intimidar, ganarse la confianza, engañar…).
- **Análisis:** Todo lo que implica entender relaciones entre datos y la forma en que se organizan, así como extraer conclusiones o identificar patrones (manejar archivos, contabilidad, burocracia, programación, seguir un rastro…).
- **Técnica:** Todo lo que requiere una mezcla de aprendizaje y habilidad manual o coordinación mano-ojo (bricolaje, conducir, mecánica, cerrajería...).
- **Erudición:** Todo lo que se refiere a conocimiento teórico puro o memorización de datos (arqueología, biología, historia, leyendas urbanas...).
- **Físico:** Todo lo que implica forzar el propio cuerpo (correr, saltar, trepar, esquivar, resistencia, reflejos, nadar, moverse silenciosamente…).
- **Lucha** (cuerpo a cuerpo, con o sin armas) [ref. 3]
- **Armas de fuego** [ref. 4]

TÉCNICA Y ERUDICIÓN

Estas dos Capacidades se refieren a un amplio abanico de habilidades y destrezas, muchas de las cuales requieren un conocimiento teórico importante para siquiera plantearse comenzar a enfrentarse a una tarea de ese campo. Aunque una persona sea un «manitas», si no tiene unas bases sobre mecánica, es muy difícil que pueda reparar un motor de coche. Del mismo modo, alguien que nunca haya aprendido cómo funciona una cerradura, por muy bien que se le dé el bricolaje, no va a poder forzar una. Es prerrogativa del GM determinar si una tarea es imposible de partida y, en ese supuesto, negar la posibilidad de realizar una tirada. En caso de duda, analiza el historial y el perfil del personaje y decide si una persona como esa podría estar familiarizada con la tarea que se plantea.

TIRADAS

La tirada básica consiste en lanzar tantos d6 como nivel tenga el personaje en la Capacidad que corresponda. Se tiene éxito si se logra al menos un resultado de 5 o superior (lo que abreviamos como «5+»).

Ejemplo:
Francis tiene Interacción a nivel 3 y quiere convencer a un maître para que le deje pasar «a ver si está un amigo dentro». Lanza 3d6 y obtiene 1,4, y 5. Ese último 5 le permite tener éxito en la tirada y lograr lo que pretendía.

Si el GM considera que algún factor externo tiene relevancia para determinar el éxito de la acción, debe decirle al jugador que lance más o menos dados (añada o reste al número de dados que lanzaría de acuerdo al valor de su Capacidad).

Factor tiempo: Se tiene más o menos tiempo del necesario, +/- 1d (en casos extremos, +/- 2d).

Factor tamaño/magnitud: El objetivo es especialmente grande o pequeño, ambicioso o trivial, +/- 1d (en casos extremos +/- 2d).

Factor calidad: El resultado deseado debe ser mejor / no hace falta que sea especialmente bueno, +/- 1d (en casos extremos +/- 2d).

Actitud del interlocutor u objetivo: Entre -2d y +2d, en función de su predisposición de partida. Puedes utilizar esta escala como referencia sencilla: Hostil (-2d) / Desconfiado (-1d) / Neutral (no modifica la tirada) / Confiado (+1d) / Amigable (+2d).

Cualquier otro factor externo que el GM considere relevante: +/- 1d, en casos extremos +/- 2d.

Cuando debas determinar el modificador que pretendes aplicar ten en cuenta que una «persona me-

> **NOTA PARA EL GM:**
>
> Si te sientes cómodo valorando dificultades al vuelo puedes utilizar una versión simplificada de lo anterior:
>
> Tarea fácil = el jugador lanza 2d más.
> Tarea difícil = el jugador lanza 2d menos.
> Tarea extremadamente difícil = el jugador lanza 4d menos.

dia» suele tener un nivel de 2d en una Capacidad, por lo que un modificador de -2d es una penalización ya importante.

Si los modificadores hacen que una tirada acabe teniendo que realizarse con cero dados (o menos), utiliza la regla siguiente: para tirar «cero» dados, lanza 2d y lee solo el que haya obtenido un resultado menor; para tirar «menos un» dados, lanza 3d y lee solo el que haya obtenido un resultado menor, etc.

ESPECIALIZACIONES [ref. 2]

Además de las puntuaciones en sus **Capacidades**, los personajes tienen CUATRO **Especializaciones**. Las especializaciones pueden referirse a cualquiera de las CINCO **Capacidades** generales, pero no a las de **Combate**. En una tirada en la que una **Especialización** sea relevante el personaje puede volver a tirar todos los dados que no hayan obtenido 5+.

> *Ejemplo:*
> *Francis tiene Interacción a nivel 3, con una especialización en «Intimidar». Ya dentro del restaurante, un guardaespaldas de la persona con la que quiere hablar le corta el paso. Francis no quiere pelearse en un lugar público, así que va a intentar intimidarle para que le deje pasar. Ya que la actitud del guardaespaldas es Hostil, el GM aplica un modificador de -2d a la tirada. Francis solo puede lanzar 1d (tiene nivel 3, y una penalización de -2d). Lanza y obtiene un 4, un fallo. Afortunadamente, Intimidar es una de sus especializaciones, por lo que puede repetir los dados en que no haya obtenido éxito. Vuelve a tirar el dado y esta vez obtiene un 5. Éxito.*

Una especialización debe enmarcarse en una Capacidad concreta, lo que determina sus posibilidades de uso. Por ejemplo, «Medicina» debería asignarse a «Análisis» en el caso de un médico que debe interpretar los síntomas de un paciente y diagnosticar un tratamiento, o en el de un investigador que hace pruebas y lee resultados para desarrollar nuevos medicamentos, pero debería asignarse a «Erudición» en el caso de un médico que es un teórico, por ejemplo un profesor universitario, o incluso puede que la queramos asociar a «Técnica» si hablamos de un cirujano.

OTRAS REGLAS RELEVANTES PARA LA RESOLUCIÓN DE TAREAS

Éxitos extras: Cada resultado de 5 en un dado es 1 éxito. Cada 6 son 2 éxitos. Cada éxito después del primero es un ÉXITO EXTRA. Los éxitos extras mejoran el resultado de la acción: se hace más rápido, se hace mejor, se evita dejar pruebas… o pueden utilizarse para recibir otros beneficios que se explican más adelante.

Tiradas enfrentadas: Cada participante lanza tantos dados como la **Capacidad** relevante en la tirada. Quien logre más éxitos vence.

PERCEPCIÓN

Tradicionalmente en los juegos de rol los personajes tienen puntuaciones en lo que llamaremos «habilidades pasivas», entendiendo por tales aquellas cuyo uso no es provocado por el personaje, sino por el GM. El ejemplo arquetípico sería «Percepción» o «Escuchar».

En Estirpe de Dunwich no hay una puntuación que represente capacidades cuyo uso no es provocado por el personaje, sino por el GM. El ejemplo arquetípico sería «Percepción» o «Escuchar».

Todos los usos de este tipo quedan en manos del juicio del GM y este debe decidir «el resultado» en función del valor narrativo de la información. ¿Tiene más sentido, o mayor valor dramático, que escuchen el ruido o que no?

Pero ¿qué ocurre cuando una habilidad «tradicionalmente pasiva» es invocada por el jugador? Por ejemplo, «Me acerco a la puerta, pego la oreja, y escucho a ver qué ocurre dentro». Del mismo modo, queda en manos del GM determinar si es adecuado que el PJ reciba la información, y cuánta. Obviamente, respetando siempre la lógica y premiando las buenas ideas de los jugadores.

TAREAS ENCADENADAS

En los casos en que un PJ planee realizar diferentes tareas una detrás de otra, de manera que las subsiguientes dependan de algún modo del éxito de las anteriores (salir corriendo para poder coger algo al vuelo, intimidar a alguien y quitarle un objeto de las manos…), pueden utilizarse los éxitos extras que se logren en la primera tirada como dados añadidos al chequeo en la segunda (y de la segunda a la tercera, etc., si fuera el caso).

La limitación es que un personaje solo puede «encadenar» tantas tareas como su valor en Físico (con un mínimo de dos, es decir, un personaje con Físico 1 podría encadenar dos acciones).

> *Ejemplo:*
> *Benjamin y Casey, en su búsqueda de información sobre la supuesta entrega del Estirpe raptado esta noche en los muelles, han reducido al con-*

table de la banda mafiosa y están analizando los papeles de su despacho. Benjamin realiza una tirada de Análisis, para ver si algo entre los papeles le da una pista sobre dónde va a llevarse a cabo la entrega. Logra tres éxitos en la tirada, el primero de los cuales le permite obtener la información disponible: la localización del almacén concreto donde tendrá lugar la cita. Como en los documentos no hay más datos, Benjamin pasa a interrogar agresivamente a su prisionero, utilizando los dos éxitos extras de la tirada anterior, añadiéndolos a su chequeo de Interacción (interrogando al PNJ). Benjamin amenaza con informar al jefe mafioso sobre todo lo que el contable ha «cantado» y con hacer pública la información sobre los burdeles que gestiona la red… amenazando con decirle al jefe que ha sido él, el contable, quien «se ha ido de la lengua».

Otro tipo de encadenamiento de tareas permitido por esta regla se refiere a la velocidad con que pueden realizarse las acciones. Si el objetivo de encadenar acciones es hacer más cosas en menos tiempo, los éxitos extras de la primera tirada serán el tope de dados que se pueden tirar para determinar el éxito de la segunda tarea. Por ejemplo, si un PJ quiere saltar dentro del coche y «hacer un puente» para arrancarlo, mientras esquiva balas enemigas, es probable que intente hacerlo lo más rápido posible. Deberá realizar primero un chequeo de Físico para saltar hasta el coche. Si esta primera acción tiene éxito y en la tirada hay éxitos de sobra, esa cantidad de éxitos extras es el número máximo de dados que puede lanzar para «hacer el puente» (es un máximo, así que si su nivel en la Capacidad de Técnica es menor que la cantidad de éxitos extras, lanzará tantos dados como su Técnica, pero si tuviera más, estaría limitado a tirar tantos dados como éxitos extras ha logrado en la primera tirada). Podríamos decir que esos éxitos extras de la primera tirada indican cuánto tiempo «ha ganado» en la primera tarea y que puede dedicar a la segunda.

También existe la opción de encadenar tareas entre personajes, de forma que el éxito de un PJ facilite la acción de otro.

Un ejemplo sencillo podría ser: el primer PJ entretiene al encargado de la recepción del hotel para que el segundo pueda colarse mientras tanto y mirar en la oficina. Los éxitos extras en la primera tirada representarían el tiempo extra que el PJ 1 consigue para que el PJ 2 investigue los archivos.

Es posible encadenar una acción de combate con otra de no combate (por ejemplo, saltar a cubierto y disparar). No es posible encadenar tiradas relativas a Manifestaciones de Yog-Sothoth con ninguna otra acción ni con otras Manifestaciones.

En resumen:
- Si el objetivo de encadenar acciones es la Calidad: los éxitos extras de la primera tirada se suman a la tirada de la segunda acción.
- Si el objetivo de encadenar acciones es la Velocidad: la cantidad de éxitos extras en la primera tirada es el tope de dados que se pueden tirar para la segunda acción.

COMBATE

En un combate, turno tras turno, los personajes actúan por orden descendente de **Iniciativa**.
La Iniciativa de un personaje depende de cómo ataque: **[ref. 6]**
- Si va a disparar pero no tiene el arma preparada: Físico + Armas de fuego
- Si va a disparar y tiene el arma preparada: Físico + Armas de fuego + 2
- Si va a combatir cuerpo a cuerpo: Físico + Lucha
- Si no va a realizar una acción de combate: Físico x2.

(En caso de empate, los PJ siempre tienen prioridad sobre los PNJ).

COREOGRAFÍA DEL COMBATE

Una secuencia de combate da comienzo en el momento en que un personaje (PJ, PNJ o criatura) ataca a otro.

Un participante al que le llegue su Turno de Iniciativa puede elegir su acción libremente. Durante el turno de combate puede moverse hasta 7 metros y realizar una acción deliberada (puede mover y realizar la acción, realizar la acción y mover, o realizar la acción mientras se mueve). Si opta por utilizar todo el turno solamente para desplazarse, puede realizar un chequeo de Físico. A los 7 metros iniciales puede añadir otros 4 metros, más 1 metro más por cada éxito extra que haya logrado en el chequeo de Físico (un fallo en el chequeo se lee como «0 metros»).

Un participante al que le llegue su Turno de Iniciativa y que se encuentre a **más** de 5 metros de distan-

cia de cualquier oponente puede optar por realizar un ataque a distancia como su acción deliberada.

Un participante al que le llegue su Turno de Iniciativa que se encuentre a **menos** de 7 metros de distancia (en línea recta y sin obstáculos) de cualquier oponente, puede optar por realizar un ataque cuerpo a cuerpo (correr hasta él y atacarle) como su acción deliberada.

Un participante al que todavía no le haya llegado su Turno de Iniciativa, y que sea elegido como objetivo de una Maniobra de combate cuerpo a cuerpo por un oponente (véase la siguiente sección), debe elegir cómo reacciona ante la agresión, y **pierde su Turno de Iniciativa** (a efectos prácticos, un personaje que recibe una agresión antes de que haya llegado su propio Turno de Iniciativa no tiene Turno de Iniciativa; es decir, un personaje con Iniciativa baja solo puede reaccionar a los ataques que reciba).

Un personaje involucrado en un combate que opte por centrarse en utilizar una Manifestación de Yog-Sothoth solo puede responder a ataques cuerpo a cuerpo Defendiéndose, con la penalización adicional de no poder repetir ningún dado (véase más adelante).

ARMAS DE FUEGO

Para impactar se lanzan tantos dados como el nivel en **Armas de fuego** del personaje **[ref. 4]**).

La dificultad para impactar puede verse penalizada por los siguientes factores:

- Tirador en movimiento -1d
- Objetivo en movimiento -1d
- Por cada 25 % del objetivo oculto por cobertura -1d
- Objetivo lejano (> 12 metros para armas cortas, > 20 metros para armas largas) -1d
- Visibilidad limitada (penumbra, etc.) -1d

Disparos improvisados / de precisión: El tirador puede «pasar» dados de la tirada para Impactar a la de Daño, o viceversa. Limitación: Debe dejar un mínimo de 1d en el lugar original. **[ref. 6]**

Ejemplo:
Un personaje tiene Armas de fuego 2, y usa un arma con daño 3d. Puede «pasar» 1d de la tirada de Daño a la tirada para Impactar: lanzaría 3d para Impactar, pero solo 2d de Daño. (Esto representa la estrategia de «disparar al bulto», con la esperanza de impactar, aun a riesgo de que sea un disparo que cause un daño menor).

NOTA PARA EL GM:

Si te sientes cómodo valorando dificultades al vuelo, puedes utilizar una versión simplificada de lo anterior:

Objetivo probable = el jugador lanza 2d más.
Objetivo improbable = el jugador lanza 2d menos.
Objetivo extremo = el jugador lanza 4d menos.

Daño extra: Cada éxito extra en la tirada para Impactar añade 1d a la tirada de daño.:

Ejemplo:
Un personaje tiene Armas de fuego 2, y usa un arma con daño 3d. Lanza para impactar y obtiene un 4 y un 6. Como el 6 representa dos éxitos, puede impactar y le «sobra» otro éxito; ese éxito extra se convierte en un dado de daño, por lo que el personaje lanzará 4d para determinar el daño de su arma, en vez de 3d.

CUERPO A CUERPO

El atacante elige una Maniobra: **Dañar, Desplazar,** o **Incapacitar**, y un PJ/PNJ/criatura como Objetivo. El Objetivo elige, inmediatamente, con qué Maniobra responde (**Dañar, Defender, Desplazar,** o **Incapacitar**). El forcejeo se resuelve, inmediatamente (sin esperar a que otros participantes declaren sus acciones), con una **tirada enfrentada** de **Lucha [ref. 3].** La diferencia en éxitos que logre el vencedor se convierte en **Puntos de ventaja (1 éxito = 1 punto).**

Cuando alguien lucha habiendo elegido…

Dañar

El Objetivo puede responder con: **Dañar, Defender, Desplazar,** o **Incapacitar**.
Tirada: quien esté utilizando esta Maniobra lanza tantos dados como su nivel en **Lucha** en la tirada enfrentada.
Si vence: Puede hacer una tirada de daño.

Defender

(Solo puede elegirse como reacción a una agresión, es decir, solo puede elegir esta Maniobra un personaje

que haya sido designado Objetivo de una Maniobra de **Dañar, Desplazar,** o **Incapacitar**).
Tirada: Quien esté utilizando esta Maniobra lanza tantos dados como su nivel en **Lucha** en la tirada enfrentada, y puede repetir los resultados que no sean 5+.
Si vence: La diferencia de éxitos son Puntos de ventaja, pero no puede causar daño (no puede hacer una tirada de daño).

Desplazar

El Objetivo puede responder con: **Dañar, Defender, Desplazar,** o **Incapacitar**.
Tirada: Quien esté utilizando esta Maniobra lanza tantos dados como su nivel en **Lucha** en la tirada enfrentada.
Si vence: Desplaza al objetivo tantos metros como el vencedor tenga nivel en Físico, dividido entre dos. Si lo desplaza contra algo sólido (pared…), puede hacer una tirada de **daño**, con tantos dados como metros totales se habría desplazado.

Incapacitar

El Objetivo puede responder con: **Dañar, Defender, Desplazar,** o **Incapacitar**.
Tirada: Quien esté utilizando esta Maniobra lanza tantos dados como su nivel en **Lucha** menos 1 en la tirada enfrentada.
Si vence: Puede hacer una tirada de daño, y vuelve a lanzar (una vez) los dados que no hayan obtenido par, pero **solo marca casillas de Incapacitación [ref. 7]** (una casilla por cada resultado par; véanse reglas de Daño más adelante).

Oponentes múltiples
Un personaje que ya haya actuado y reciba un ataque cuerpo a cuerpo solo puede reaccionar con la maniobra **Defender**. Además, si esa maniobra es su segunda acción del turno recibe una penalización de -2d; si es la tercera acción la penalización es de -4d, etc.

Puntos de ventaja
Cada Punto de ventaja puede convertirse en:

- Ganar la Iniciativa contra el mismo oponente para el siguiente turno [debe declararse al principio del turno de combate].
- Sumar 1d a la siguiente tirada enfrentada de Lucha contra el mismo oponente [debe declararse justo antes de realizar la tirada].
- Permitir a un compañero sumar 1d a su tirada enfrentada de Lucha, en este mismo turno, si dicho compañero se está enfrentando contra el mismo enemigo frente al que ha logrado los Puntos de Ventaja el personaje (representa cómo el personaje maniobra para exponer a su oponente a un ataque de un compañero) [debe declararse justo antes de que el compañero realice la tirada].
- Sumar 1 metro a un resultado exitoso de Desplazar [debe declararse justo después de realizar la tirada].
- Sumar 1 dado a la tirada de daño [debe declararse justo antes de realizar la tirada de daño].

DAÑO

Los dados de daño se leen independientemente. Cada resultado puede requerir tachar casillas hasta en dos registros:
Registro de Vitalidad (ocho casillas, numeradas: 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6) **[ref. 7]**

Tacha cada número que obtengas en la tirada de daño. Los resultados de dados que sean un número que ya esté tachado todas las veces que aparece se ignoran.

Penalización por heridas: una vez un personaje está herido, el mayor número sin tachar en este registro es la mayor cantidad de dados que el personaje puede lanzar para cualquier chequeo o tirada.

Ejemplo:
Joaquim recibe un balazo y debe tachar un 2, el 4 y el 6. A partir de ahora no podrá lanzar más de 5 dados (5 es el mayor número aún sin tachar) para ningún chequeo.

Registro de Incapacitación (cuatro casillas, sin numerar) **[ref. 7]**

Cada resultado **par** en un dado de Daño obliga a tachar una casilla en este registro (aunque se trate de un resultado repetido que no ha tachado ninguna casilla de Vitalidad). Un personaje con todas sus casillas de Incapacitación tachadas está fuera de combate.

Ejemplo:
Joaquim dispara contra un mafioso y le impacta. Su arma tiene un daño base de 4d y en la tirada para Impactar el personaje ha logrado un éxito extra, que se convierte en otro dado de daño, por lo que debe lanzar 5d para determinar el daño. Lo hace y sus resultados son 1, 2, 3, 4, 4. El mafioso debe tachar esos valores en su registro de Vitalidad, que queda así: X, 2, X, 3, X, X, 5, 6 (el segundo 4 se

ignora, pues solo hay un 4 en el registro); y, además, debe tachar los resultados pares en el registro de Incapacitación, que queda así: XXX0 (el 2 y los dos 4 implican tachar casillas de Incapacitación, no importa que el segundo 4 se haya ignorado para el registro de Vitalidad, pues sigue implicando tachar casilla de Incapacitación).

MANIFESTACIONES DE YOG-SOTHOTH

La esencia de Yog-Sothoth se manifiesta de maneras diversas en individuos diferentes, pero todas ellas de algún modo están relacionadas con los conceptos básicos que definen a este ser: la irrelevancia de la diferencia entre pasado, presente y futuro; la percepción extradimensional; ser la puerta y la llave; abrir el paso a diferentes dimensiones…

A efectos mecánicos Estirpe de Dunwich considera los siguientes tipos de Manifestaciones:

- Relacionadas con el Tiempo
- Relacionadas con la Percepción
- Relacionadas con Moldear la realidad
- Relacionadas con Moldear la mente
- Relacionadas con Caminar entre planos

RELACIONADAS CON EL TIEMPO

El PJ puede tener la habilidad de influir en o recibir información sobre su propia línea temporal: Presciencia (ve su futuro inmediato…), o saltar en el tiempo (puede viajar a su propio futuro, útil para evitar un puñetazo, por ejemplo).

O el PJ puede tener la habilidad de influir o recibir información sobre una línea temporal ajena: Puede ver lo que alguien ha hecho (o va a hacer), o borrar sus recuerdos inmediatos.

O el PJ puede tener la habilidad de percibir el pasado de un objeto: Psicometría (puede ver dónde ha estado un objeto, para qué se ha usado, quién lo ha tocado…).

Ejemplo:
Aaron es capaz de percibir el pasado de otras personas. Mientras habla con un guardia, le toca distraídamente el hombro y así es capaz de «leer» el trayecto que acaba de hacer por el interior de las instalaciones, descubriendo dónde están encerrados sus compañeros y el camino que hay que recorrer para llegar a ellos.

RELACIONADAS CON LA PERCEPCIÓN

El PJ puede tener la habilidad de encontrar o descubrir la localización de un objeto del que solo tenga noticias.

O el PJ puede tener la habilidad de detectar la presencia de objetos o personas en las cercanías, fuera de su línea de visión; o de orientarse en un entorno desconocido.

Ejemplo:
Caroline es capaz de orientarse en un entorno desconocido. Ella y su grupo han accedido a la zona restringida del puerto donde se encuentran los almacenes de tránsito internacional. Necesitan llegar al hangar de materias peligrosas. Caroline se concentra y «siente» que se trata del tercer edificio hacia su izquierda.

RELACIONADAS CON MOLDEAR LA REALIDAD

El PJ puede tener la habilidad de moldear su propia esencia material. Algunas Manifestaciones habituales afectarían a la posibilidad de evitar daño (otorgar la dureza del acero a la piel…) o de acceder a lugares de manera subrepticia (volverse líquido…). También suele darse con usos ofensivos (convertir los puños en mazos, o en fuego, o proyectar tentáculos desde ellos). Otra aplicación útil en combate podría ser cerrar una herida abierta (reparar la piel).

O el PJ puede tener la habilidad de moldear la esencia material de otra persona u objeto. Además de todos los usos anteriores aplicados a otra persona (amigo o enemigo), la Manifestación puede permitir interactuar con objetos inanimados. Se conocen casos que permiten alterar dispositivos mecánicos o electrónicos (aunque en estos el usuario debe entender cómo funcionan, al menos al suficiente nivel como para lograr el efecto que busca, es decir, saber qué cables hay que cortar…).

O el PJ puede manipular las ondas de energía: manipular la electricidad, los fotones (provocar luz u oscuridad), manipular o generar sonido, cambiar la composición del aire…

Ejemplo:
Edward es capaz de proyectar tentáculos desde sus antebrazos. Acaba de ser arrojado por una cornisa y le espera una caída de varios segundos hasta el suelo. Su única posibilidad parece ser lanzar sus tentáculos para agarrarse a algún saliente de la fachada.

RELACIONADAS CON MOLDEAR LA MENTE

El PJ puede tener la habilidad de «leer» la mente de otra persona. Esta lectura no puede resultar compleja y generalmente estará limitada a conceptos, sensaciones, o intenciones del individuo. Puede averiguar a grandes rasgos qué piensa la persona sobre algo o alguien (le gusta o no, confía, le asusta…), o saber cómo se dispone a actuar (va a confesar, va a huir, va a atacar…).

O el PJ puede tener la habilidad de proyectar sensaciones, ideas o alucinaciones en la mente de otra persona. Puede provocar confianza, nervosismo o miedo, o quizá poner ideas sencillas en la mente de otra persona (generalmente limitadas a verbo + sustantivo + adjetivo... «Abrir puerta roja», «Ignorar coche negro»…). Los Estirpe más poderosos pueden provocar imágenes concretas o la percepción de estímulos inexistentes (hacer que el objetivo oiga un grito, vea llamas…).

Ejemplo:
Georgina está interrogando a un líder enemigo, con el objeto de que les revele dónde está la caja fuerte oculta de su despacho. Decide ir recorriendo el perímetro de las paredes lentamente a la vez que, gracias a su Manifestación, lee las sensaciones del hombre… cuando llegue a un lugar y perciba que su enemigo se pone nervioso Georgina tendrá su respuesta.

RELACIONADAS CON CAMINAR ENTRE PLANOS

El PJ es capaz de cambiar momentáneamente de plano, desplazándose entre dos puntos en nuestra realidad a base de recorrer la distancia a través de otra dimensión. La distancia que recorra estará limitada por su propia velocidad y el tiempo que pase en el otro plano. A priori las dimensiones que se visitan gracias a esta Manifestación guardan similitudes en lo básico con la nuestra; por ejemplo, alguien que camina en línea recta, sigue caminando en línea recta, y reaparece en nuestra realidad como si hubiera caminado en línea recta. Dicho esto, animamos a los jugadores y al GM a que consideren usos creativos (aplicando los modificadores que parezcan adecuados), como por ejemplo recorrer una distancia vertical en nuestra realidad, gracias a que se pasa a una dimensión que reorienta la nuestra en 90 grados.

O el PJ es capaz de llevar a otra persona u objeto a otro plano. Recuerda que los efectos de las Manifestaciones tienen una duración determinada, por lo que esa persona u objeto volverá.

Ejemplo:
Irina es capaz de cambiar de plano, y así lo hace durante la duración de un latido de su corazón, lo justo para no atravesar el arco detector de metales en nuestra realidad, y ahorrarse así el que la automática de 9 mm de su bolso lo haga pitar.

EFECTOS DE LAS MANIFESTACIONES

Cuando un personaje utiliza su Manifestación de Yog-Sothoth debe decidir si la utiliza con su Factor Humano o con su Factor Primigenio. El Factor Humano es la «potencia» a la que el marcado ha aprendido a provocar su Manifestación, y con el que se siente en control. Si piensa que el efecto que puede lograr utilizando la Manifestación con su Factor Humano no va a ser suficiente para lograr lo que pretende, puede utilizar el Factor Primigenio, en este caso, deja que el poder de Yog-Sothoth le atraviese sin ninguna limitación.

Una vez elegido el nivel al que se usa la Manifestación se lanzan tantos dados como el Factor correspondiente (Humano = 3d, Primigenio = 5d [**ref. 5**]). El total de éxitos indica la **Magnitud** (Mgn) lograda.

La Magnitud necesaria viene dada por el efecto deseado en función de cinco factores (la tabla a continuación lista cinco factores, pero en la mayor parte de los casos solo necesitaréis fijaros en dos de ellos o, como mucho, en tres):

Distancia y visibilidad:
Cómo de lejos y visible está el objetivo del uso de la Manifestación.

Predisposición del objetivo:
Relevante a la hora de influir en la mente de un objetivo (provocarle una sensación, introducir una idea en su cabeza…).

La predisposición de un objetivo a cierta idea, reacción o sensación será una de cinco opciones en un registro lineal, y la Magnitud indica cuántos «pasos» se le puede mover a lo largo de ese registro.

Por ejemplo, si estamos hablando de que el objetivo del personaje es que el recepcionista del hotel confíe en él, y esa persona tiene de partida una actitud neutral, Magnitud 1 moverá a esa persona de Neutral a Favorable (priorizará hablar con el PJ sobre otras tareas), Magnitud 2 de Neutral hasta Amigable (le dará lo que pedía y quizá añada información extra); con una Magnitud mayor el PNJ puede ir más allá: abandonar su puesto para asistir al PJ o incluso jugarse su trabajo para ayudarle.

Algunos registros que pueden servir como referencia son estos:

- Amigable – Favorable – Neutral – Desfavorable – Agresivo
- Confiado – Tolerante/Paciente – Neutral – Intolerante/Impaciente – Desconfiado
- Contento – Satisfecho – Neutral – Nervioso – Asustado

Tamaño/Número de objetivos:
Cuántos objetivos, o qué tamaño tiene el objetivo (o los objetivos combinados).

Tiempo:
Cómo de lejos hacia el pasado o hacia el futuro debe llegar la Manifestación (relevante cuando se quiere leer el pasado o futuro de una persona u objeto, por ejemplo).

Duración:
Durante cuánto tiempo está activo el efecto de la Manifestación.

Para lograr todo lo que el PJ se propone, el resultado de la tirada debe ser al menos igual a la **Mgn** más

MAGNITUDES DE LAS MANIFESTACIONES

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO	DURACIÓN
1	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTO	UN LATIDO
2	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIA DOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA	< 25 SEGUNDOS
3	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	FURGONETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA	< 2 MINUTOS
4	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CAMIÓN / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA	< 1 HORA
5	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CHALET / 30 OBJETIVOS	< 1 MES	< 1 DÍA

ESTIRPE DE DUNWICH

MANIFESTACIÓN DE YOG-SOTHOTH:

Moldear la realidad
Proyectar tentáculos (él mismo): Humano (3), Primigenio (5)

5

NOMBRE	*Aaron Allan*
DESCRIPCIÓN	*jugador de béisbol retirado (ligas menores)*

INTERACCIÓN 2

Esp. *Encanto*
Esp. *Convencer*
Esp.

2

ANÁLISIS 1

Esp.
Esp.
Esp.

TÉCNICA 3

Esp. *Conducir*
Esp.
Esp.

2

1

ERUDICIÓN 3

Esp.
Esp.
Esp.

FÍSICO 2

Esp. *Proezas físicas*
Esp.
Esp.

2

VITALIDAD

INCAPACITACIÓN

7

LUCHA 3

3

Arma	Daño	Inicitaiva	Alcance	Notas

ARMAS DE FUEGO 1

4

Arma	Daño	Inicitaiva	Alcance	Notas
Glock 20	*3d*	*6/4*		

6

MAGNITUDES DE LAS MANIFESTACIONES

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO	DURACIÓN
1	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTO	UN LATIDO
2	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIA DOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA	< 25 SEGUNDOS
3	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	FURGONETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA	< 2 MINUTOS
4	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CAMIÓN / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA	< 1 HORA
5	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CHALET / 30 OBJETIVOS	< 1 MES	< 1 DÍA

PASOS HACIA EL UMBRAL

HITO 1

DEFORMIDAD FÍSICA MENOR

HITO 2

DEFORMIDAD FÍSICA EVIDENTE

8

x Los círculos azules nos indican el número de referencia dentro de la ficha

Efectos visuales

Como parte de este trabajo de definición siempre es interesante considerar también cuál es el impacto sensorial del uso de la Manifestación. En el ejemplo anterior, ¿brilla la mano del PJ al proyectar la sensación?, ¿se ven hilos plateados entre sus dedos y la cabeza del objetivo?, ¿se percibe un pitido de baja intensidad durante un par de segundos?... Estos efectos sensoriales no solo dan color y ayudan a personalizar la experiencia de juego, sino que son un gran recurso para un GM habilidoso que en un momento dado quiera poner a su grupo en problemas, pues hacen que terceras personas puedan presenciar el uso de la Manifestación, y actuar en consecuencia.

Proponles también que piensen en los pequeños rituales que pongan en marcha cuando quieran convocar su Manifestación. Al igual que la parte sensorial, estos no tienen una relevancia mecánica, pero ayudan a dar color. ¿Cierra el personaje los ojos y extiende su palma derecha en vertical delante de sí? ¿Abre los brazos y aprieta los puños? ¿Se lleva las manos a las sienes...?

alta requerida por los diferentes factores. (Piensa en las Magnitudes como en círculos concéntricos, cada uno mayor, y más poderoso, que el anterior).

Ejemplo:
Mr. Marlock, capaz de transportar a otras personas a otros planos, quiere librarse de cinco guardias que vigilan la entrada a cierto almacén del puerto. Mr. Marlock está escondido tras una furgoneta y los ve claramente.

En cuanto a Distancia y visibilidad, sus objetivos están a menos de 10 metros, por lo que necesita que su Manifestación tenga al menos Mgn 2.

La predisposición del objetivo es irrelevante.

En cuanto a tamaño/número de objetivos, se trata de cinco humanos, lo que requeriría una Mgn 3.

El factor Tiempo es irrelevante.

La duración debería ser algo mayor que un latido, pero con 25 segundos (Mgn 2) bastaría para que Mr. Marlock corriera hasta la puerta y entrara; una vez esté él dentro ya le da igual que los guardias vuelvan, pues no le habrán visto entrar.

De entre todos los factores, el mayor es 3 (tamaño/número de objetivos), por lo que una Manifestación de Mgn 3 sería suficiente para lograr todo lo que pretende. Mr. Marlock es optimista y decide utilizar tan solo su Factor Humano en la tirada. Lanza 3d y obtiene un 2, un 4 y un 6. El 6 le supone dos éxitos, por lo que la Manifestación se da con Magnitud 2. Afecta al grupo (están a menos de 10 metros), y transporta a los objetivos durante 25 segundos, pero en cuanto a tamaño/número de objetivos, solo ha podido transportar a tres de los cinco. Tendrá que ocuparse de los otros dos de otra manera. ¡Y deprisa!

Otros factores y usos

Toda simulación de la «realidad» es necesariamente parcial e incompleta. Además de lo anterior, en términos generales, cuando necesites determinar «lo potente» que es un efecto y los cinco factores no te ayuden, considera que el efecto es de 1d por nivel de Magnitud (con esto puedes ajustar el impacto al uso de una Capacidad concreta o para causar daño, por

ejemplo). Del mismo modo, siempre que necesites que un uso implique un modificador numérico, porque vaya a influir en una tirada y no sea suficiente el efecto con un carácter narrativo, utiliza esta regla.

Por ejemplo, si un PJ convierte sus puños en martillos, estos hacen tanto daño base en dados como la Magnitud lograda; si quiere provocar una alucinación y asustar a un oponente para que sea incapaz de actuar, la Magnitud de la tirada son los dados de penalización en la siguiente acción del PNJ, etc.

EFECTO INCONTROLABLE

Obviamente, dejarse llevar por o canalizar la esencia de un dios exterior a través del propio cuerpo no es una ciencia exacta. Si en una tirada de uso de una Manifestación se obtienen tres o más resultados de 6 en los dados, además del resultado normal aparece un efecto secundario incontrolable y dañino. Esto puede implicar que se destruye lo que se pretendía manipular, que terceros que no eran objetivos se vean también afectados por la Manifestación, o cualquier otro efecto que complique la situación, a discreción del GM.

COSTE DE UTILIZAR MANIFESTACIONES

A nivel humano: Se marca **UN Paso hacia el umbral** (independientemente del número de éxitos, incluso si se obtiene cero éxitos). [ref. 8]

A nivel primigenio: Se marcan **tantos Pasos hacia el umbral como el total de éxitos** (mínimo 1, aunque se hayan obtenido cero éxitos).

Los Pasos hacia el umbral se marcan en la ficha del personaje, tachando las casillas correspondientes, organizadas en tres barras. Cada barra representa un Hito en el «viaje» hacia el umbral, de modo que al alcanzar el tercer Hito, el PJ atraviesa el umbral y se hace uno con Yog-Sothoth. (Sí, hay maneras de «desandar pasos», pero estas se explican en el Manual completo, de próxima aparición).

Tras cada sesión de juego (no tras cada escenario completo), el jugador debe lanzar tantos dados como casillas de pasos tenga sin marcar en la barra del Hito en curso (si la barra que lleva hasta el Hito 1 está completamente marcada, debe mirar a la segunda barra; si la barra que lleva al Hito 2 está completamente marcada, debe mirar a la tercera barra). Como en cualquier otro chequeo, si no logra al menos un resultado de «5+» «cae al abismo» y alcanza inmediatamente el siguiente Hito: debe marcar todas las casillas de la barra del Hito en la que se encuentre.

Si durante una sesión de juego ocurre que tras un uso de una manifestación de Yog-Sothoth la cantidad de casillas tachadas en Pasos hacia el umbral hace que se alcance el siguiente Hito, igualmente se aplican los efectos descritos a continuación de manera inmediata.

Cada vez que se marquen todos los pasos de una barra se supera un Hito:

Superado el Primer Hito: El PJ gana una deformidad física menor. Es algo que puede mantener oculto en su vida diaria. Por ejemplo, las venas en su torso se ennegrecen, le aparecen erupciones en los muslos, bulbos sobre el cuero cabelludo, un globo ocular aparece en el pecho… También puede comenzar a sufrir visiones o alucinaciones.

Superado el Segundo Hito: El PJ gana una deformidad física mayor que resulta evidente para cualquiera que interactúe con él, salvo que encuentre la forma de esconderla (máscaras, guantes….). Por ejemplo, la piel de la cara cuarteada, un ojo que se ha escurrido varios centímetros hacia abajo en la cara, una mano que se ha convertido en una garra, ganar un segundo codo o rodilla en una extremidad… Las visiones o alucinaciones se dan más a menudo, hasta el punto de que en ocasiones le dificultan comprender su entorno, siendo incapaz de separar realidad de alucinación.

Personajes pregenerados

Esta guía de inicio rápido no incluye una sección de Creación de personajes. En vez de eso, te presentamos ocho personajes pregenerados para que podáis jugar diferentes partidas que resulten variadas y diversas.

Obviamente estos personajes son ejemplos. Si a alguno de tus jugadores le gusta uno concreto pero le llama la atención la Manifestación de Yog-Sothoth de otro, crea un PJ nuevo mezclando esas dos partes de la ficha, lo mismo que si alguien quiere llevar a uno de los personajes con otro sexo, cambiar las especializaciones, o probar una Manifestación nueva en función de lo expuesto en la sección correspondiente de esta guía.

Aaron Allan, jugador de béisbol retirado (ligas menores)

Capacidades
Interacción (3) Especializaciones: Encanto, Convencer
Análisis (2)
Técnica (2) Especializaciones: Conducir
Erudición (1)
Físico (3) Especializaciones: Proezas de fuerza
Lucha (3)
Armas de fuego (1)

Manifestación de Yog-Sothoth
[Moldear la realidad] Proyectar tentáculos: Humano (3), Primigenio (5)

Aaron puede provocar que su cuerpo proyecte tentáculos temporalmente. Estos apéndices alcanzan hasta 5 metros y puede realizar tareas sencillas con ellos (puede sostener una bolsa por el asa, por ejemplo, pero no podría teclear en un ordenador).

El aspecto visual de los tentáculos (¿se parecen a los de un pulpo?, ¿son de metal orgánico?, ¿son cintas de pura oscuridad…?) y desde qué parte de su cuerpo se proyectan queda a discreción del jugador (¿salen de los antebrazos, de la espalda…?).

Si los utiliza como arma, su valor de daño base es igual a la Magnitud a la que se haya convocado la Manifestación. Si los utiliza para ayudarse en una maniobra (agarrarse de una cornisa mientras cae, por ejemplo), los dados de bonificación son tantos como la Magnitud a la que se haya convocado la Manifestación.

Armas
Cuerpo a cuerpo desarmado 1d
Pistola, daño base 4d

Iniciativa
Combatiendo cuerpo a cuerpo 6
Disparando 4
Disparando con la pistola preparada 6

Bernard Borden, patólogo forense

Capacidades
Interacción (2)
Análisis (3) Especializaciones: Medicina, Archivos
Técnica (2) Especializaciones: Seguir rastros
Erudición (3) Especializaciones: Biología
Físico (2)
Lucha (1)
Armas de fuego (2)

Manifestación de Yog-Sothoth
[Percepción temporal] Psicometría: Humano (3), Primigenio (5)

Bernard puede percibir el pasado de una persona u objeto en su entorno. La información que recibe es algo difusa, pero le permitiría saber dónde ha estado el objeto y quién ha interactuado con él, con suficiente claridad como para reconocer a las personas si las conocía anteriormente o si se las encuentra más adelante. También puede utilizar su Manifestación con personas, lo que le permite recibir sus recuerdos (pero no sus pensamientos), incluyendo lo que pueda haber visto, oído, etc.

Armas
Cuerpo a cuerpo desarmado 1d
Pistola, daño base 4d

Iniciativa
Combatiendo cuerpo a cuerpo 3
Disparando 4
Disparando con la pistola preparada 6

Carla Clover, ladrona a tiempo parcial

Capacidades
Interacción (3) Especializaciones: Embaucar
Análisis (2) Especializaciones: Planos
Técnica (2) Especializaciones: Cerraduras
Erudición (1)
Físico (3) Especializaciones: Parkour
Lucha (2)
Armas de fuego (2)

Manifestación de Yog-Sothoth
[Caminar entre planos] Otras personas u objetos: Humano (3), Primigenio (5)

Carla puede enviar a personas y/u objetos a otro plano de manera temporal. El uso evidente es librarse de un obstáculo (puede hacer desaparecer un trozo de pared, o a unos guardias), pero también es factible utilizarlo para ayudar a alguien a salir de un lugar cerrado, por ejemplo.

Al enviar a las personas u objetos a otro plano, estos se comportan allí igual que lo harían en esta realidad. Si estaban estáticos al ser objeto de la Manifestación, quedan estáticos al otro lado; si estaban en movimiento, seguirán en movimiento mientras dure la inercia (por ejemplo, podría lanzar una mochila a través de un arco de seguridad y hacerla desaparecer durante un latido de corazón para evitar que saltara la alarma, la mochila continúa viajando «por el aire» durante el tiempo que está en otro plano).

Lo que las personas transportadas a otro plano presencien o experimenten allí queda a discreción del GM.

Armas
Cuerpo a cuerpo desarmado 1d
Navaja 1d
Pistola, daño base 4d

Iniciativa
Combatiendo cuerpo a cuerpo 5
Disparando 5
Disparando con la pistola preparada 7

Dean Donner, periodista callejero

Capacidades
Interacción (2) Especializaciones: Burocracia, Sacar información
Análisis (3) Especializaciones: Psicología
Técnica (1)
Erudición (3) Especializaciones: Historias de la ciudad
Físico (2)
Lucha (2)
Armas de fuego (2)

Manifestación de Yog-Sothoth
[Percepción] Otras personas u objetos: Humano (3), Primigenio (5)

Dean es capaz de percibir cuántas personas u objetos de cierto tipo hay en un lugar aunque no lo vea (dentro de un edificio, dentro de una caja fuerte, escondido bajo la ropa de alguien…). En cada uso de su Manifestación debe determinar qué es lo que está buscando percibir (personas, armas, vehículos, cámaras de vigilancia…). Además, si ya conocía alguna de las personas u objetos que «detecta» los reconocerá («Hay tres personas, una de ellas es la mujer con la que habéis estado hablando esta mañana en el banco», «Hay cuatro vehículos, uno de ellos es la furgoneta en la que han escapado los atracadores»).

Armas
Cuerpo a cuerpo desarmado 1d
Pistola, daño base 4d

Iniciativa
Combatiendo cuerpo a cuerpo 4
Disparando 4
Disparando con la pistola preparada 6

Edward Ellis, abogado mercantil

Capacidades
Interacción (3) Especializaciones: Percibir sinceridad, Generar confianza
Análisis (2) Especializaciones: Contabilidad
Técnica (2)
Erudición (3) Especializaciones: Derecho
Físico (2)
Lucha (1)
Armas de fuego (2)

Manifestación de Yog-Sothoth
[Moldear la realidad] Manipular la energía: Humano (3), Primigenio (5)

Edward puede manipular las ondas de energía: la electricidad, los fotones (provocar luz u oscuridad), manipular sonidos…

No puede generar energía, pero sí es capaz de alterar la intensidad si ya cuenta con una fuente. Por ejemplo, no puede provocar una descarga eléctrica si no cuenta con nada que genere electricidad, pero si encuentra un enchufe puede alterar su potencia.

También puede rebajar la intensidad hasta cero, con lo que en el caso de los fotones provocaría un área de oscuridad, o podría, por ejemplo, evitar que un coche arrancase, al eliminar la posibilidad de que el sistema eléctrico funcionara.

A la hora de causar daño (al someter a alguien a una descarga eléctrica, por ejemplo), el efecto provoca tantos dados de daño como Magnitud a la que se haya convocado la Manifestación.

Armas
Cuerpo a cuerpo desarmado 1d
Pistola, daño base 4d

Iniciativa
Combatiendo cuerpo a cuerpo 3
Disparando 4
Disparando con la pistola preparada 6

Frances Fleming, crupier de casino

Capacidades
Interacción (2) Especializaciones: Anticipar problemas
Análisis (3) Especializaciones: Electrónica
Técnica (3) Especializaciones: Informática
Erudición (1)
Físico (2) Especializaciones: Flexibilidad
Lucha (1)
Armas de fuego (2)

Manifestación de Yog-Sothoth
[Moldear la mente] Provocar sensaciones en otras personas: Humano (3), Primigenio (5)

Frances tiene la habilidad de proyectar sensaciones en la mente de otra persona. Puede provocar alegría, confianza, nerviosismo, miedo, indecisión, confusión…

Si el efecto de la Manifestación es sobre la predisposición del objetivo (véase sección «Efectos de las Manifestaciones»), la actitud de la víctima (o víctimas) es desplazada tantas muescas en el registro correspondiente como Magnitud se haya logrado al convocar la Manifestación.

Si el objetivo de la Manifestación es dificultar una acción de uno o más PNJ (por ejemplo, asustándolos, o poniéndolos nerviosos), la penalización a las acciones de las víctimas es igual a tantos dados como Magnitud se haya logrado al convocar la Manifestación, y durante tanto tiempo como esta dure.

Armas
Cuerpo a cuerpo desarmado 1d
Pistola, daño base 4d

Iniciativa
Combatiendo cuerpo a cuerpo 3
Disparando 4
Disparando con la pistola preparada 6

Gloria Guerrero, profesora de instituto

Capacidades
Interacción (2) Especializaciones: Protocolo de tribus urbanas
Análisis (1)
Técnica (1)
Erudición (3) Especializaciones: Callejero de la ciudad, Tribus urbanas
Físico (2) Especializaciones: Resistencia
Lucha (1)
Armas de fuego (3)

Manifestación de Yog-Sothoth
[Caminar entre planos] ella misma: Humano (3), Primigenio (5)

Gloria es capaz de cambiar momentáneamente de plano, desplazándose entre dos puntos en nuestra realidad a base de recorrer la distancia a través de otra dimensión. La distancia que recorra estará limitada por su propia velocidad y el tiempo que pase en el otro plano. A priori las dimensiones que se visitan gracias a esta Manifestación guardan similitudes en lo básico con la nuestra, por ejemplo, alguien que camina en línea recta sigue caminando en línea recta, y reaparece en nuestra realidad como si hubiera caminado en línea recta.

Armas
Cuerpo a cuerpo desarmado 1d
Pistola, daño base 4d

Iniciativa
Combatiendo cuerpo a cuerpo 3
Disparando 5
Disparando con la pistola preparada 7

Henry Hodgson, conservador asistente en el Museo de Historia

Capacidades
Interacción (2)
Análisis (3) Especializaciones: Archivos
Técnica (3) Especializaciones: Mecánica
Erudición (3) Especializaciones: Historia, Burocracia
Físico (2)
Lucha (1)
Armas de fuego (1)

Manifestación de Yog-Sothoth
[Moldear la mente] Influir en la línea temporal de otras personas: Humano (3), Primigenio (5)

Henry puede implantar falsos recuerdos, temporalmente, en las mentes de otras personas. Debe tratarse de ideas sencillas que hagan referencia a una sola acción («Me han ordenado que vaya a ese coche», «Esta persona ya me ha enseñado su autorización», «Estos no son los dispositivos electrónicos que buscamos»…).

Armas
Cuerpo a cuerpo desarmado 1d
Pistola, daño base 4d

Iniciativa
Combatiendo cuerpo a cuerpo 3
Disparando 3
Disparando con la pistola preparada 5

Escenario introductorio

Boxeadores

«Boxeadores» es un escenario introductorio para *Estirpe de Dunwich.* La naturaleza de la trama es lineal, y varias de las escenas están pensadas para ir probando los diferentes mecanismos de juego, con el objetivo de ayudar al grupo a familiarizarse con ellos. Dicho esto, si te ves confiado para elaborarlo algo más e incluir más detalles del mundo, adelante, es tu juego.

PREMISA

Los PJ son Estirpe que ya se conocen y llevan un tiempo juntos, bajo la tutela de su mentor común, una mujer (no marcada) llamada Iryna. Iryna lleva unos días en paradero desconocido, algo que no es inhabitual en ella, y ha encargado a los personajes que encuentren a cierta persona vinculada al submundo arcano, de nombre Alvin Kelly. Cuando den con él, deben entregarle un sobre cerrado que Iryna pide a uno de los PJ que guarde hasta entonces. Kelly lleva algunos años en paradero desconocido, y la única pista sobre él es que, cuando se dedicaba al boxeo, su entrenador, que sigue en activo, era alguien a quien llaman «El entrenador». De él se sabe que actualmente prepara a un luchador llamado «Wrecking Ball» [Bola de derribo] O'Bannon, quien participa en la liga de combates ilegales del estado (puedes jugar esta partida en la ciudad que te apetezca; si no tienes ninguna preferencia, digamos que se trata de Detroit). Estos combates se gestionan, o al menos las entradas lo hacen, desde el bar El trébol negro.

> ***NOTA PARA EL GM:***
>
> Es de suponer que los jugadores no van a abrir el sobre antes de tiempo, aunque si lo hicieran esto no impactaría en la trama. El contenido se revela en la última sección de este escenario.

EL TRÉBOL NEGRO

Se trata de un pub irlandés en una zona deprimida de la ciudad. Las paredes interiores están cubiertas de paneles de madera con algún logotipo gigante de una marca de cerveza colgado de la pared e iluminado con neones desde su parte posterior, una gramola y fotos de hace treinta o cuarenta años con motivos industriales, sobre todo grupos de trabajadores de factorías metalúrgicas. En la pared opuesta a la puerta de entrada hay un pequeño televisor fijado en un soporte a cierta altura, sintonizado en un partido de hockey sobre hielo. Tanto la iluminación como la limpieza son escasas. Además de la entrada, hay otras dos puertas en el local: más o menos bajo el televisor hay una (da a un callejón trasero, al que sacan la basura), y al fondo de la sala a mano izquierda hay otra (que da acceso a su vez a un pequeño distribuidor por donde se accede tanto a la oficina —privado—, como a los aseos).

> ***NOTA PARA EL GM:***
>
> Lo suyo es que esta escena se juegue cuando ya esté anocheciendo, así que te proponemos comenzar la acción entrada la tarde, como pronto.

En el local hay tres clientes. Uno sentado a la barra (un hombre con chaqueta de cuero y una gorra de béisbol, bebiendo de un vaso de pinta) y dos en las mesas, cada uno en la suya: un hombre vestido de traje con la corbata aflojada y los ojos vidriosos, y una mujer con un vestido estampado y el maquillaje de los ojos corrido. Además de los parroquianos, hay un camarero tras la barra.

Los personajes son libres de abordar el asunto de los combates como deseen, pero si hace falta recuérdales que se trata de boxeo ilegal, por lo que deberían ser relativamente cautos. Dejarle caer el tema al camarero con cierta discreción, y tras algo de tira y afloja (puedes pedir alguna tirada de **Interacción**, sin modificadores), revela que «el tema del boxeo lo lleva Bella, en el callejón de atrás». El camarero no está involucrado en la organización, así que tampoco es especialmente reservado sobre el asunto. Si alguien acaba metido en problemas será Bella, no él.

EL CALLEJÓN

Al salir al callejón los personajes se encuentran encajonados. A unos metros a su derecha hay una pared, y contra ella basura variada (palés de madera abandonados y apilados, cajas, toneles metálicos, quizá algún pequeño electrodoméstico estropeado…). A unos tres o cuatro metros delante, un murete de metro y medio de altura, poco después del cual se levanta una verja metálica que delimita el terreno de una antigua fábrica en desuso, con

hangares industriales de paredes oxidadas. Sentada sobre ese murete, unos 5 o 6 metros a la izquierda de los personajes, hay una figura pequeña, quizá una muchacha adolescente, con vaqueros y una sudadera roja con la capucha cubriendo su cabeza. Está sentada entre las sombras de manera calculada, evitando las zonas más iluminadas por las pocas farolas circundantes. A su lado hay una mochila rosa apoyada contra dicho murete, de aspecto claramente infantil.

Si se le interpela, la «muchacha» confirma que es Bella. Su voz es rasposa y a veces cuesta entender lo que dice. Con un poco de habilidad y discreción, y clara desconfianza por parte de ella («¿Cómo sé que no sois polis?»), le pueden acabar sacando que va a haber una pelea en la que va a participar O'Bannon, esta misma noche, en el almacén 51 en la zona industrial de The Bowl (el nombre de un barrio deprimido, proveniente de que en su día albergaba el antiguo estadio de fútbol; no es una información muy importante, pero ya que hemos venido a probar el juego y el sistema, puedes pedir una tirada de **Erudición** a los PJ y fijarte en si alguno tiene una especialización que pueda ser relevante, como Historias de la ciudad —que tiene el PJ pregenerado Dean Donner—, o Callejero de la ciudad —que tiene Gloria Guerrero—). Pero si quieren entrar necesitan invitación. Ella puede conseguirles una por 200 dólares (y más de una, si las necesitan, al mismo precio por unidad). Si los PJ aceptan y pagan, Bella les entrega tantas fichas negras de casino (con el número 100 imprimido en ambas caras) como entradas necesiten, a la vez que les dice: «Sois muy malos negociando, os las habría dejado por 60 dólares cada una». Al recibir las fichas pueden observar que su interlocutora lleva guantes negros, y que lo poco que deja ver la capucha que cubre su cabeza son unos ojos hundidos sobre los que ambas cejas están unidas.

Bella vende las entradas pero niega saber mucho más sobre los participantes o la organización, así como reconocer el nombre «El entrenador».

BELLA

Bella es una gul que se gana la vida colaborando con parte de la organización de las peleas ilegales. Si quieres exponer a tus jugadores a una criatura de los Mitos lo antes posible, si crees que ese es el tono de partida que van a preferir, puedes gestionar la escena como sigue:

Si queda claro que los PJ buscan a O'Bannon (y Bella se asegura de sacarles esa información, algo así como «¿Cómo os habéis enterado?», «¿A quién esperáis ver ahí?», «¿A quién vais a animar?» / «¿Por quién queréis apostar?») y que son del submundo arcano, enciende un cigarro y el resplandor del encendedor permite ver sus facciones animales.

Cuando tenga más confianza, y en todo caso antes de acabar la conversación, la gul comenta: «Espero que no os importe que coma algo» y saca de su mochila un brazo humano que comienza a roer.

LA VELADA

La dirección proporcionada por Bella permite a los personajes llegar a un almacén abandonado de tres plantas. Desde la parte posterior a la que da al aparcamiento, un pasillo en voladizo une la primera planta (no la baja) del edificio con la construcción siguiente (es un detalle que deberías dar porque probablemente sea por aquí por donde huyan en un rato).

Hay al menos veinte o treinta coches (más de la mitad de gama alta) aparcados en las cercanías del edificio, a través de las pocas ventanas del cual se filtra una cálida luminosidad amarillenta. En la puerta principal hay un vigilante (vestido de traje) controlando que todo el mundo tenga «entrada». Si los PJ no tienen entrada (quizá no hayan comprado fichas para todos), el guardia les impide el acceso. Buscar otras formas de entrar permite encontrar una puerta de servicio cerrada con una gruesa cadena y un candado en la pared a la derecha de la fachada principal, así como varios tragaluces de difícil acceso (para un humano normal). Cómo los personajes terminen accediendo al interior es

irrelevante, así que, si lo desean, permíteles dar unas vueltas y pensar en usos creativos de sus Manifestaciones para colarse (o simplemente buenos resultados en tiradas de Físico, para trepar, o de Técnica, para forzar algún cierre).

NOTA PARA EL GM:

Si se deciden por esta opción, recuerda que un PJ que pase una tirada logrando éxitos extras puede ceder estos a uno o más de sus compañeros para que los añadan a sus propias tiradas. Por ejemplo, si estamos hablando de subir a una claraboya, los éxitos extras en la tirada de Físico podrían representar que el primer personaje ha superado una verja metálica, y se queda haciendo fuerza para dejarla inclinada y que resulte más sencillo trepar.

Si deciden entrar normalmente, entregando sus fichas, la puerta da a un estrecho pasillo, con unos vestuarios a mano izquierda reconvertidos en guardarropa, donde pueden dejar sus abrigos y, como les piden educadamente, sus armas de fuego (innegociable salvo que vayan muy bien escondidas o que utilicen alguna Manifestación para evitar que las encuentren).

Una vez estén dentro (de una manera o de otra), luz y ruido les llegan desde una sala diáfana con un ring de boxeo dispuesto en la zona central, rodeado por más de un centenar de sillas de tijera para el público. La estancia está llena aproximadamente al 75 por ciento. El grupo ha entrado justo cuando se está anunciando el primer combate de la noche: «Recién llegado desde Atlanta, con 110 kilos de puro músculo…», a la vez que una joven ataviada con un mono oscuro pasea el cartel Primer asalto.

En la zona más alejada de la puerta principal hay una pizarra con los combates de la noche. El tercero es el de «Wrecking Ball» (versus «La Locomotora» Rodrígues).

Preguntando o paseando un poco no es difícil encontrar los vestuarios.

EL ASALTO

Los vestuarios están situados en la zona que en su día eran los aseos, los vestuarios y las duchas del almacén en que se encuentran. El acceso está custodiado por un asistente vestido con pantalones y camiseta blancas (no es fornido, no parece un guardaespaldas), lo que seguro que no supone un problema para un grupo de jugadores creativos. Ya dentro, la segunda puerta a la derecha da a una salita en la que un hombre corpulento y velludo está tumbado boca abajo recibiendo un masaje de un asistente menudo, con gafas, y medio calvo. El luchador, la figura tumbada, tiene la cara colocada en un cojín en forma de U, y los PJ pueden observar varias deformidades en ella: los ojos hundidos, la dentadura sobredimensionada y desigual, y ciertas marcas en el pómulo izquierdo que podrían ser cicatrices de cortes o viruela (si llegan a verle caminar, lo hace encorvado, recordando casi a un gorila). En la puerta de la salita, abierta, hay un albornoz de boxeador colgado, de color amarillo, con un logotipo grabado que representa un guante de boxeo bajo un tejado de templo romano, y sobre este el texto Wrecking Ball O'Bannon - Gimnasio The temple [el templo]. (Nota para el GM: asegúrate de que ven el albornoz, ya que necesitarán esa pista más adelante).

El masajista no es «El entrenador», es solo el masajista. Si preguntan por el entrenador de O'Bannon, les informan de que «El entrenador nunca se desplaza a los combates».

NOTA PARA EL GM:

Como en el caso anterior, si quieres subrayar la parte supernatural de todo esto puedes hacer que cuando los personajes vean al luchador combatiendo, o en el vestuario golpeando el saco, noten un breve y sutil fogonazo azulado cada vez que impacta con sus puños. Ajusta el estilo a vuestras preferencias.

Muy poco después de que hayan empezado a hablar con «Wrecking Ball» si es que han ido a los vestua-

LOS ASALTANTES

AGENTE DE UNA ENTIDAD DESCONOCIDA
Físico 2
Lucha 2
Armas de Fuego 2
Iniciativa 6 (con el fusil preparado)

Armas:
Manos desnudas (si necesitan combatir cuerpo a cuerpo), daño 1d

Fusil de asalto, daño 4d

Estrategia:
Los agentes confían en sus armas de fuego y procurarán evitar el combate cuerpo a cuerpo si es posible. Si se ven enzarzados en un combate que van perdiendo, llamarán pidiendo refuerzos.
(Nota para el GM: ya que en esta Guía de inicio rápido no hemos incluido las reglas de fuego automático, hemos tenido que rebajar un poco la letalidad del armamento de los asaltantes, pero que tus jugadores no se confíen…).

rios, bien si esperan a la tercera pelea, enseguida la acción es interrumpida por alguien que grita: «¡Policía!». De repente todo el mundo comienza a huir. Gestiona el caos durante unos instantes y exige reacciones rápidas a tus jugadores. Cuando tengan un plan, interrúmpelo diciéndoles que tienen a un par de lo que parecen agentes de operaciones especiales (vestidos totalmente de negro, con cascos y visores oscuros y armas automáticas) delante de ellos. En ese momento uno de los individuos armados habla a su radio y los personajes le oyen diciendo: «Efectivamente, tiene que haber cuatro aquí dentro». (El número que el hombre indica es igual al de PJ; si tienes otra cantidad en tu grupo ese es el número que utiliza). No es que los hayan identificado, pero está bien que les hagas pensar que los están buscando a ellos.

Tras esto, escoge a un PJ con pasado militar, o que tenga relación con las fuerzas del orden o las armas en general, e infórmale de que se percata de que el «policía» no lleva insignias, y el arma que porta no es la reglamentaria. (Nota para los fanáticos: no es un M4 ni un MP5 ni un HK406, que sería lo que con mayor probabilidad llevaría una unidad SWAT… es un arma israelí: un IWI ACE). Esta gente no son policías.

A partir de aquí lo que queda en esta escena es gestionar la huida. Al final de la zona de vestuarios hay una puerta metálica que da paso a una escalera ascendente. Esta termina en el pasillo en voladizo que une este edificio con el siguiente, como han visto desde el exterior.

Pueden acabar fácilmente con estos dos agentes, pero en el almacén hay varios más. Suficientes como para que combatir con todos sea evidentemente una mala idea. Es un buen momento para hacer uso de las reglas de combate, y seguro que también para profundizar en los valores más altos de la tabla de Magnitudes de Manifestaciones.

EL GIMNASIO

Una sencilla búsqueda en internet (o, de nuevo, un buen uso de Erudición) sitúa el gimnasio The temple en el número 56 de Conner Lane, en la misma ciudad en que estéis jugando. Se trata de una zona residencial y comercial de clase media. Si se desplazan al lugar (¿quizá ya a la mañana siguiente?), encuentran el gimnasio. O lo que era el gimnasio. El local está cerrado desde hace un par de años, y desde la acera se ve una puerta de entrada (cerrada con llave, aunque no es especialmente sólida) y dos ventanales de escaparate, el segundo de ellos con los cristales rotos y cegado con tablas de madera. El comercio a la derecha de este es una frutería con un toldo y cajas de producto en la acera, y el de la izquierda es una lavandería. Es decir, pueden hacer lo que quieran, pero deben ser discretos si no quieren que alguien avise a la policía para denunciar un allanamiento. Están en medio de una calle cualquiera por la que pasa gente (salvo que vayan de madrugada, claro).

En el interior la moqueta está arrancada y las paredes llenas de los agujeros que albergaban las fijaciones de multitud de máquinas de ejercicio. Dos o tres bicicletas estáticas oxidadas están amontonadas contra una esquina, y el suelo está lleno de basura, como toallas mugrientas, un saco de boxeo reparado mil veces con cinta americana descolgado y rajado,

discos de pesas desperdigados por el suelo, y todo lo que se te pueda ocurrir que puede quedar en un gimnasio abandonado. Detrás de esta sala principal hay varios espacios que en su día serían vestuarios, una oficina, y alguna salita de preparación.

Es en uno de esos espacios interiores, el marco de la puerta permite entrar sin problemas, ya que la puerta en sí se retiró hace tiempo, donde los PJ pueden encontrar, contra la pared, una mochila rosa de aspecto infantil. (Si los jugadores no hacen la conexión inmediatamente ayúdalos y recuérdales que es como la que llevaba Bella).

En el interior de la mochila hay objetos varios, un poco como los que recogería un niño de un parque: piedras con formas curiosas, pequeñas piezas metálicas… y también un brazo humano podrido y con mordiscos. (Lo que no hay dentro es el dinero que les sacara a los personajes por las entradas).

Déjalos pasear un poco, y quizá compartir amargamente sus opiniones sobre Bella, y cuando te parezca adecuado llama su atención con un ruido metálico que les llega desde el fondo del local, desde la zona de las duchas.

Bella ha retirado la pequeña tapa de alcantarilla en medio de la sala y, antes de salir ella misma, ven cómo alza y deja caer al suelo un pesado petate oscuro de aspecto militar. Al impactar contra el suelo el ruido que hace es metálico. Después se aúpa fuera y pueden ver su cabeza completa ya sin capucha.

Suponemos que los PJ tendrán bastantes preguntas. La «defensa» de la gul es que, efectivamente, «sabíamos que podía haber un asalto durante la velada, pero teníamos que confirmar que erais gente con recursos». Además, como vieron en el combate, hay alguien (y no es la policía) detrás de ellos y «¿cuál es la mejor forma de evitar que un perro de presa te persiga? Mostrarle otra presa aún más jugosa».

Como gesto de buena voluntad está dispuesta a devolverles las armas que les retiraran a la entrada del almacén (si es el caso): abre el petate y deja caer al suelo todas las pistolas que retuvieron a todos los asistentes al combate. (Los PJ pueden escoger, pero son todo pistolas y revólveres, y a efectos mecánicos tienen todas las mismas características).

Tras lo que sucedió en el almacén, Bella confirma que ahora «se fían» del grupo y que «El entrenador» está dispuesto a encontrarse con ellos. Pero tendrán que ir a verle ellos, porque «él no puede salir al exterior y yo tampoco, que no me he depilado».

La cita es «mañana a las 8.43 en la estación de Metro de Mount Bernstein».

NOTA PARA EL GM:

Si piensas que tus jugadores no van a querer esperar puedes poner la cita para el mismo día en que estén, en un par de horas; de nuevo, no tiene mayor relevancia.

BAJO TIERRA

A las 8.43 la estación de Metro está repleta de gente y hay un par de guardias de seguridad. Según llega el convoy, en el otro extremo del andén unos vagabundos comienzan una pelea, lo que atrae la atención de la gente y hace que los guardias de seguridad se desplacen hasta allí. Al mismo tiempo, un tipo con pinta de árabe, vaqueros y una chaqueta de cuero negra les hace una señal discreta para que le sigan, pasando a bajar a las vías por el extremo del andén (el opuesto al de la pelea).

Tras avanzar unos metros en paralelo a los raíles, los hace entrar en una puerta de servicio. No habla, solo gruñe. Tiene los ojos muy grandes y mucho vello facial.

VUELTA AL BAR

También puede ocurrir que los personajes sientan que han sido engañados por Bella, o que los ha llevado a una trampa, y que quieran volver a El trébol negro para ajustar cuentas. Si es así, más o menos la misma escena y negociación pueden tener lugar en ese local. En este escenario el gimnasio sirve principalmente para reencontrarse con la gul, si prefieren volver a verla en otro entorno, esto no afecta a la trama.

Tras la puerta de servicio hay unas escaleras que bajan y paredes llenas de pintadas. En el nivel inferior, tras un par de pasillos mínimamente laberínticos y con alguna luz estropeada que no para de parpadear (como no podía ser menos) hay una antigua estación con media docena de «personas» entrenando con sacos de boxeo. Todos los luchadores están encorvados y tienen defectos físicos evidentes, y todos están masivamente musculados. En el medio, abajo en los raíles, hay un vagón abandonado en una antigua vía de servicio y en este los recibe un hombre, «El entrenador», espigado, calvo, setenta y tantos, con gafas de alambre y cristales redondos negros. Lleva un cable de respiración ajustado a los agujeros de la nariz, que por el otro lado llega hasta una especie de bombona en un carrito con ruedas… pronto ven que no es una bombona, sino un cilindro metálico con una plancha transparente en un lateral… es un cilindro mi-go, y dentro va su cerebro: «Tuve una experiencia desagradable hace unos años». Por dentro el vagón está decorado con objetos obviamente caros pero todos en muy mal estado, como si alguien hubiera estado recogiendo cosas de valor y clase ya desgastadas y rotas de entre la basura o de casas abandonadas. De fondo suena música clásica y si se fijan o preguntan por el origen resulta salir de un teléfono móvil conectado a un altavoz con una base de carga.

«El entrenador» les pide que hagan una cosa para él y a cambio les revelará dónde está Alvin Kelly. Se trata de «una tarea muy sencilla, llevar este paquete (un paquete del tamaño de una caja de collar) y dejarlo en la recepción del hotel Sunset Quest, a nombre de la Sra. Gray».

Si los PJ desconfían y quieren sacar algo más de información, estas son sus respuestas:

«¿Por qué no lo lleva usted?». – «No me llevo muy bien con el exterior».

«¿Qué contiene la caja?». – «Nada que necesiten saber. No es tóxico, no explota, y no les saldrán tentáculos por tenerla cerca demasiado tiempo… al menos, no más tentáculos de los que les salgan habitualmente. Yo que ustedes no la abriría».

EN EL HOTEL

El Sunset Quest es un hotel de tres estrellas, orientado a una clientela de gente de negocios, con una decoración sobria y funcional (y plantas de plástico). Al

ATACANTES

EL «JEFE» (el hombre en el mostrador), y los dos «limpiadores» tienen las mismas características numéricas.

Físico 2

Lucha 2

Armas de Fuego 2

Iniciativa el primer turno 4 (no tiene el arma preparada), después 6 para disparar, o 4 en cuerpo a cuerpo.

Armas:
Manos desnudas (si necesita combatir cuerpo a cuerpo), daño 1d
Pistola, daño 4d

Estrategia:
El jefe pretende incapacitar al PJ que haya hablado con el recepcionista (suponiendo que es ese quien lleva el paquete). Si está a más de 5 metros, desenfunda su pistola y apunta con ella, esperando intimidar al personaje. Si está más cerca, o si acaba enzarzado en combate cuerpo a cuerpo, combate para Incapacitar al personaje.
Los limpiadores apuntan al grupo con sus armas. Si se desata un combate, el primer turno dispara y se mueve a cobertura (puedes tirar Físico por ellos y los dados extras serán los dados de cobertura que logran, es decir, la penalización a los disparos contra ellos). Si para cuando les toque actuar todos los PJ están enzarzados en combate cuerpo a cuerpo no se arriesgan a disparar, se mueven a cobertura y esperan un turno allí. Si tras ese turno la situación no parece que favorezca a sus compañeros, se acercan para combatir cuerpo a cuerpo, ambos contra un mismo objetivo.

LA MUJER ORIENTAL

Físico 3

Lucha 3

Armas de Fuego 2

Iniciativa 6 (ataca en cuerpo a cuerpo)

Armas:
Manos desnudas, daño 1d

Katana (que saca de la bolsa de deportes en cuanto está claro que va a haber combate), daño 3d

Tatuaje arcano: sin entrar en detalles… (para eso estará el manual completo cuando salga), esta mujer es inmune a cualquier uso de Manifestaciones sobre ella. Es decir, no se la puede manipular (si la Manifestación es un tentáculo y se la golpea con este, obviamente recibe el daño correspondiente con normalidad, pero si se intenta manipular su cuerpo o mente, o enviarla a otro plano, por ejemplo, no se logra ningún efecto).

Estrategia:
Su primera maniobra es patear la mesilla que tiene delante para intentar desequilibrar al oponente más cercano (lanza Físico por ella, los éxitos extras que logre son la penalización que el PJ más cercano sufre en su siguiente tirada). A partir de ahí su prioridad es acabar con el personaje más cercano, y después ayudar a su jefe a incapacitar al PJ que supongan lleva la caja. Confía en que sus compañeros en la puerta (los «limpiadores») se encarguen del resto de los personajes.

llegar, los PJ ven, además de al recepcionista tras el mostrador, a dos hombres limpiando los cristales de las puertas dobles de entrada; a otro en la recepción, acodado en la parte exterior del mostrador, vestido de traje, como comprobando papeles, y a una mujer de aspecto oriental vestida de negro, en un sofá, con una bolsa de deportes a los pies.

Si los PJ preguntan en el mostrador, el hombre que miraba papeles interrumpe antes de que el empleado pueda responder y les comenta: «La Sra. Gray, la conozco, ¿quieren que se lo entregue yo?». Suponiendo que los personajes rechacen la oferta, el hombre insiste: «De hecho voy a encontrarme con ella dentro de unos veinte minutos, de verdad, no es ninguna molestia». Cuando esté claro que el grupo no le va a entregar lo que lleven por las buenas, los limpiadores cierran las puertas de la recepción por dentro y echan el cerrojo. Cuatro PNJ contra los personajes. Las reglas de combate están algo antes en este mismo cuadernillo.

RECOMPENSA

Una vez la caja esté en manos del (probablemente aterrado y escondido bajo el mostrador) recepcionista, cualquiera de los PJ recibe un mensaje a su móvil. Cumpliendo su parte del pacto, «El entrenador» los envía la dirección donde pueden encontrar a Alvin Kelly: calle Old Archway, 256, 3/14.

La dirección corresponde a un cementerio. Pasear un poco o fijarse en los paneles informativos confirma que las diferentes secciones del camposanto están numeradas, y una de ellas es la 3 (por otro lado, ya que hemos venido a probar el sistema, puedes pedir una tirada de **Erudición** para que un personaje se dé cuenta de que 3/14 probablemente se refiera a la zona dentro del cementerio). En esa sección la lápida 14 reza Herbert G. Raves, y es una tumba de piedra, con una enorme losa horizontal cubriéndola, ya resquebrajada y manchada de verdín en algunos lugares.

Si piensan un poco en lo que se han ido encontrando hasta ahora y con qué tipo de «gente» se han estado relacionando, confiamos en que concluyan que están buscando túneles gul… (sí, los Estirpe de Dunwich saben lo que es un gul y que suelen habitar en cementerios). Efectivamente, la tumba está vacía y da acceso a un complejo de pasadizos bajo tierra. Mover la losa es algo que pueden acabar haciendo empujando entre dos o tres personajes (sin necesidad de tirada), pero si quieren ser especialmente discretos o tienen prisa (o por probar el sistema de juego), puedes pedirles un chequeo de **Físico** con un penalizador de -4d. Para resolver esta tirada, suma los valores de **Físico** de todos los personajes que empujen a la vez, resta los 4d de la penalización, y esa es la cantidad de dados que deben lanzar (una sola tirada por todos). Fíjate si alguno de los personajes tiene alguna especialización que pudiera ser relevante; si es el caso, de esa tirada final se pueden volver a tirar tantos dados como nivel tenga en **Físico** la persona con la especialización.

(Por ejemplo, colaboran los PJ A, B y C. A tiene Físico 2, B tiene Físico 3, y C tiene Físico 2 con la especialización Proezas de fuerza. Si empujan todos a la vez el Físico total es 2+3+2 = 7, al que hay que restar 4d por el enorme peso de la losa, lo que nos deja una tirada para el intento conjunto que debe hacerse con 3d (7-4=3). Como el PJ C tiene Físico 2 y la especialización Proezas de fuerza, se pueden volver a lanzar hasta dos dados de esa tirada conjunta).

A los pocos metros de avanzar en la oscuridad (casi todos los móviles tienen ya linternas, así que será semioscuridad), una criatura cruza rápidamente delante de ellos. Si se fijan o le hablan, un joven gul se deja ver, con cautela. Habla con una gramática pobre pero se hace entender. Complícales un

poco la comunicación, haciendo que la criatura no los entienda a la primera, o que repita las mismas respuestas varias veces, para finalmente admitir que «alguien que se llamaba así está con nosotros, sí». El gul los lleva hasta una zona del pasadizo que se ensancha notablemente, y allí está Alvin Kelly, ya totalmente convertido en gul. Alvin se presenta, hablando con corrección y con seguridad (si alguien ha llegado hasta allí es porque le ha enviado una «persona» de confianza). Reconoce el nombre de Iryna y acepta el sobre con curiosidad. En una hoja de papel dentro del sobre hay lo que parece una línea de texto en un alfabeto que los PJ no reconocen. Alvin tiene una hoja medio escrita en el mismo alfabeto, sobre un atril. Mientras murmura emocionado: «Sí, claro, lo ha conseguido… lo ha descifrado…», empapa su uña en tinta y añade la línea escrita que le han entregado a la hoja que ya tenía.

Cuando termina, las letras brillan y el pergamino se consume, dejando un reguero de ceniza. La toma con cuidado en la palma izquierda y la deja caer sobre una piedra negra vagamente ovoide, una forma que recuerda a una pastilla redonda de jabón. Se la ofrece a los PJ mientras les dice: «Tomad, quien esté en contacto con este disco será invisible a la tecnología mi-go; os hará falta muy pronto». En ese momento los teléfonos de todos los personajes anuncian un nuevo mensaje: «Tengo un nuevo encargo para vosotros. Iryna».

Y DESDE AQUÍ…

Este escenario, siendo introductorio, prefiere dejar un final abierto y varios cabos sueltos. Te invitamos a utilizar todo lo que los jugadores han aprendido aquí para dar continuidad a sus experiencias. ¿Quiénes eran los asaltantes en la velada de boxeo, y el hotel, y qué pretendían exactamente? ¿Quiénes son los luchadores que prepara «El entrenador» y para qué? ¿Qué encuentro les espera a los personajes con los extraños mi-go? Se abren multitud de oportunidades que seguro sabrás aprovechar como GM para dar continuidad y expandir el mundo de juego de Estirpe de Dunwich en vuestro grupo, al menos hasta que llegue el manual completo.

Estirpe de Dunwich

MANIFESTACIÓN DE YOG-SOTHOTH:

NOMBRE

DESCRIPCIÓN

INTERACCIÓN

Esp.
Esp.
Esp.

ANÁLISIS

Esp.
Esp.
Esp.

TÉCNICA

Esp.
Esp.
Esp.

ERUDICIÓN

Esp.
Esp.
Esp.

FÍSICO

Esp.
Esp.
Esp.

VITALIDAD

INCAPACITACIÓN

LUCHA

Arma	Daño	Inicitaiva	Alcance	Notas

ARMAS DE FUEGO

Arma	Daño	Inicitaiva	Alcance	Notas

MAGNITUDES DE LAS MANIFESTACIONES

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO	DURACIÓN
1	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTO	UN LATIDO
2	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIA DOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA	< 25 SEGUNDOS
3	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	FURGONETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA	< 2 MINUTOS
4	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CAMIÓN / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA	< 1 HORA
5	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CHALET / 30 OBJETIVOS	< 1 MES	< 1 DÍA

PASOS HACIA EL UMBRAL

HITO 1

DEFORMIDAD FÍSICA MENOR

HITO 2

DEFORMIDAD FÍSICA EVIDENTE