

Profesores y Tentáculos

Profesores y tentáculos es una creación de Vincent Howard, Sean M. Smith y Clarence I. Hall (<http://www.secondthoughtgames.com>). Este juego se rige por la licencia CC BY-NC-SA 3.0. Hay una copia de esta licencia en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>. Profesores y tentáculos es una adaptación de Láseres y sentimientos, de John Harper, y Sorcerers & Sellwords, de Ray Otus. Encontrarás más juegos de John Harper en <http://www.onesevendesign.com> y otros juegos de Ray Otus en <http://www.jellysaw.com>. Nuestro agradecimiento a las obras de H.P. Lovecraft y su influencia en nuestras pesadillas.

Traducción: Alfredo Sendín Domínguez; maquetación: Dani Lorente.

Sois un grupo variopinto de intelectuales y artistas reunidos con el fin de investigar hechos misteriosos. Vuestros descubrimientos pueden alterar el destino de la humanidad, o condenarla definitivamente.

Elegid una era:

Elegid en grupo una época en la que llevar a cabo vuestra investigación.

1890: La era victoriana

Transporte: Ferrocarril y buques de vapor, caballos y calesas

Comunicación: Telégrafo, cartas, mensajero

Investigación: Bibliotecas públicas o privadas, consultas a expertos, museos, laboratorios personales

1920: Los locos años 20

Transporte: Ferrocarril y buques de propulsión diésel, automóviles particulares, autobuses, aviones de hélice

Comunicación: Telégrafo, cartas, teléfono, radio de onda corta, mensajeros

Investigación: Bibliotecas públicas o privadas, consultas a expertos, museos, laboratorios personales o privados

1950: LA GUERRA FRÍA

Transporte: Ferrocarril diésel, buques con turbinas de gas, aviones privados, vuelos de aerolíneas, automóviles particulares, autobuses

Comunicación: Teléfono, radio, cartas, telegramas

Investigación: Bibliotecas públicas o privadas, consultas a expertos, museos, laboratorios privados, archivos en microfilm.

Época actual: Nuestros días

Transporte: Automóviles particulares, taxis, autobuses, vuelos de aerolíneas

Comunicación: Teléfono móvil, e-mail, correo convencional

Investigación: Internet, bibliotecas públicas, consultas a expertos, firmas de consultoría privadas, laboratorios privados

Nombre del personaje

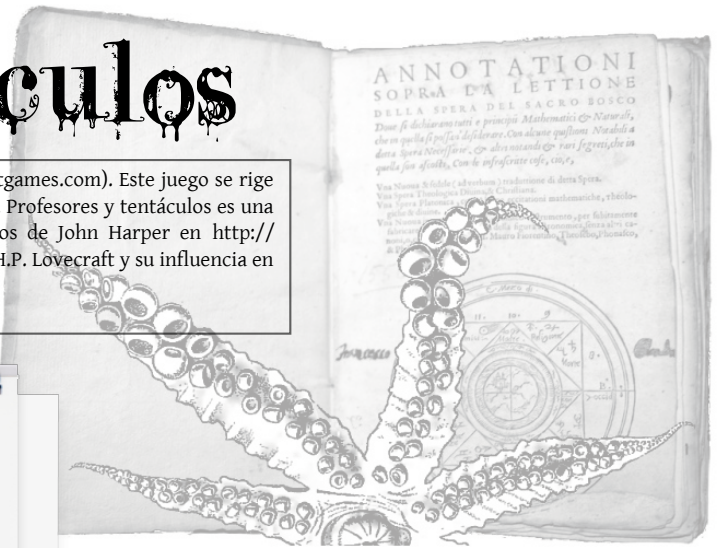
Profesión + estilo

Objetivo personal

> para Arte.
< para Intelecto.
= para Intuición.

Crea tu personaje:

- Elige una profesión para tu personaje: **Académico(a), Artista, Escritor(a), Coleccionista, Rico heredero(a), Periodista, Detective privado o Científico.**
- Elige un estilo: **Obsesionado, Excéntrico, Inquisitivo, Enloquecido, Ingenuo, Sensible, Escéptico o Tenaz.**
- Elige un objetivo personal: **Desacreditar lo paranormal, Descubrir saberes perdidos, Demostrar tu genialidad, Ganar prestigio, Obtener poderes prohibidos, Perpetuar el legado familiar, Salvar a la humanidad o Descubrir la verdad.**
- Elige un nombre.
- Elige un número del 2 al 5. Con un número alto eres mejor en **Intelecto** (tecnología, ciencia, raciocinio, actuar con calma y precisión). Si el número es bajo, eres mejor en **Arte** (intuición, diplomacia, seducción, actuar con entusiasmo irrefrenable).
- Elegid una ventaja para el grupo: **Prometedor, Bien relacionado, Respetado o Con fondos.**
- Elegid una desventaja para el grupo: **Maldecido, Cínico, Atormentado, Señalado, Notorio u Obsesionado.**



Tira los dados:

Cuando quieras hacer algo arriesgado, tira **1d6** para ver qué sucede. Tira +1d6 si eres un experto y **+1d6** si estás preparado (el DJ te dirá cuántos dados debes tirar en función de tu personaje y la situación). Compara el resultado de cada dado con tu número.

> Si usas Arte, necesitas sacar un resultado **mayor** que tu número.

< Si usas Intelecto, necesitas sacar un resultado **menor** que tu número.

Ningún dado tiene éxito: **algo ha salido mal.** El DJ explica cómo han empeorado las cosas.

1 dado tiene éxito: lo has **conseguido a duras penas.** El DJ impone una complicación, un daño o un coste.

2 dados tienen éxito: **lo has hecho bien.** ¡Buen trabajo!

3 dados tienen éxito: has conseguido un **éxito crítico.** El DJ te concede algún efecto extra.

= Por cada dado en el que saques exactamente tu número, obtienes una **Intuición especial** relacionada con la situación. Formula una pregunta al DJ y este tendrá que darte una respuesta verdadera. Algunas preguntas interesantes: ¿Cómo se sienten de verdad? ¿Cómo puedo conseguir que ellos _____? ¿A qué debería estar atento? ¿Cuál es la mejor forma de _____?

Una vez conozcas la respuesta, puedes cambiar tu acción si quieres y volver a tirar los dados.

Ayudar: Si deseas ayudar a otro jugador cuando vaya a hacer una tirada, describe cómo intentas ayudarlo y tira los dados. Si tienes éxito, le das +1d6.

Crea una aventura inenarrable:

Tira 1d6 en cada tabla (o elige la opción que prefieras) para crear el esquema básico de la historia. Todos los relatos de terror emplean la misma fórmula de una u otra forma.

La pista...

- 1. Una misiva: Un telegrama, una carta, una notificación legal
- 2. Un artículo: Un titular, un anuncio por palabras, una publicación científica
- 3. Un libro: Una agenda, un diario, notas de campo o de investigación
- 4. Un artefacto misterioso: Un libro, una estatua, un arma, joyas
- 5. Una cita: Una conferencia, un congreso, un seminario
- 6. Un sueño compartido: Una visión, una experiencia extracorporal, un viaje astral

... conduce a un lugar...

- 1. Ruinas antiguas
- 2. Un pueblecito aletargado
- 3. Una finca familiar
- 4. Una universidad o una biblioteca
- 5. Un sanatorio o un hospital
- 6. Un lugar exótico

... donde debemos investigar...

- 1. Una anomalía científica: Climatología inexplicable, mutaciones en animales o plantas, rayos globulares, fluctuaciones magnéticas
- 2. Una desaparición: De animales, niños, famosos, aviones, buques oceánicos, obras de arte, artefactos, libros
- 3. Un evento astronómico: Un eclipse solar o lunar, lluvia de meteoros, alineación planetaria
- 4. Un descubrimiento insólito: Círculos en los cultivos, un lago subterráneo, una red de cavernas, un recipiente sellado o cerrado con llave, un esqueleto no identificado
- 5. Un hecho preternatural: Fantasmas, ovnis, lluvia de ranas, lluvia de sangre
- 6. Un ritual obsceno: Sacrificios humanos o de animales, orgías de sangre, canibalismo, necrofilia.

... lo cual saca a relucir una Revelación:

- 1. “¡Los dioses sin nombre viven!”: Una prueba de que los dioses sin nombre existen, o una visión de sus formas que nos permite saber que nos vigilan y esperan el momento de retornar
- 2. “¡No estamos solos!”: Civilizaciones alienígenas han visitado la tierra, ya sea en un pasado lejano o en el presente
- 3. “¡No todos somos humanos!”: Una prueba de que algunos linajes humanos se han entremezclado con seres alienígenas o de otras realidades
- 4. “¡No fuimos los primeros!”: Una prueba de la existencia de civilizaciones no humanas en la Tierra más antiguas que la nuestra
- 5. “¡Se ocultan entre nosotros!”: Gules, vampiros, seres multiformes
- 6. “¡El horror, el horror!”: Alguien ha invocado o despertado algo que no debería existir

Los efectos de la Revelación:

La sorpresa y el horror de la Revelación afectan de manera diferente a cada personaje. La sacudida que recibe la visión del mundo cuerda y racional de un personaje se resuelve con una tirada de dados que depende de si eligen como número su valor en Intelecto o en Arte.

Intelecto: Los intelectuales se aferran más a la realidad, por lo que les resulta más difícil asimilar una revelación terrorífica. Los personajes que eligen Intelecto como número deben sacar un resultado mayor que el suyo para conservar la razón.
Para superar una tirada de cordura, el resultado debe ser mayor que (>) el número de Talento académico. Si el resultado es un fallo, da lugar a uno de los siguientes comportamientos:

- 1. ¡**La mente se rebela!** El personaje pierde el sentido durante un breve periodo y al recuperar la consciencia no recuerda nada del suceso que desencadenó esta reacción.
- 2. ¡**Es imposible!** El personaje inventará una justificación racional (por improbable que sea) para explicar lo sucedido.
- 3. ¡**No volveré a comer ancas de rana!** Algún aspecto de la Revelación se aferra a la mente del personaje, provocándole una aversión o una fobia aguda.
- 4. ¡**El mundo no debe saberlo!** El personaje hará todo lo posible por destruir todas las pruebas de la Revelación o de su manifestación.
- 5. ¿**En qué más me habré equivocado?** El personaje se siente atormentado por las dudas en lo referido a sus convicciones, lo que le produce súbitos cambios de humor y le empuja a actuar de formas que no son habituales en él o ella.
- 6. ¡**Ahora saben que yo lo sé!** El personaje empieza a albergar la creciente sospecha de que está siendo vigilado de algún modo por fuerzas asociadas con la Revelación.

Arte: Los artistas, más abiertos a la maravilla y el misterio, tienen menos dificultades para asimilar una Revelación fantástica. Los personajes que eligen Arte como número deben sacar un resultado menor que el suyo para conservar la razón. Sin embargo, las consecuencias les afectan de manera más profunda en caso de fallar.
Para superar una tirada de cordura, el resultado debe ser menor que (<) el número de Arte.
Si el resultado es un fallo, da lugar a uno de los siguientes comportamientos:

- 1. ¡**Quiero mi chupete!** El personaje sufre una regresión a su infancia, porque la vida adulta es aterradora.
- 2. ¡**El mundo debe saberlo!** El personaje decide que debe anunciar la Revelación al mundo a través de su medio favorito (arte, literatura, artículos expositivos, etc.).
- 3. **No sé nada... No veo nada... No siento nada...** El personaje cae en estado de catatonia, refugiándose en el interior de su propia mente, quizá para siempre.
- 4. ¡**Soy uno de los vuestros!** El personaje acepta la Revelación sin reservas e intenta ser parte de ella.
- 5. **Solo puede quedar uno!** Conocer la Revelación otorga poder; cuantos menos sepan de ella, mejor. El personaje eliminará a los demás testigos de la Revelación para afianzar su posición.
- 6. ¡**Adios, mundo cruel!** La Revelación pesa demasiado y empuja al personaje al suicidio. Por supuesto, es imprescindible que deje tras de sí una carta o un diario explicándolo todo...

Términos útiles:

| | | |
|---------------|----------------|---------------|
| Aberrante | Emergente | Malévolo |
| Abismal | Empapado | Marchito |
| Abominable | Distorsionado | Masivo |
| Abotargado | Emergente | Monstruoso |
| Acechante | Empapado | Morboso |
| Agusanado | Detestable | Moteado |
| Alienígena | Difuso | Mutilado |
| Ambiguo | Distorsionado | Nauseabundo |
| Amenazante | Emergente | Nebuloso |
| Amorfo | Empapado | Nocivo |
| Angular | Enfermizo | Obsceno |
| Anómalo | Enfermo | Odioso |
| Antediluviano | Enorme | Ominoso |
| Antiguo | Ensangrentado | Oscuro |
| Asombroso | Escamoso | Palpitante |
| Asqueroso | Espantoso | Parloteante |
| Aterrador | Espectral | Pastoso |
| Atroz | Espe luznante | Peculiar |
| Aullante | Espumoso | Pegajoso |
| Babeante | Esquelético | Perverso |
| Bestial | Fabuloso | Ponzoñoso |
| Blando | Fangoso | Profano |
| Blasfemo | Fantástico | Protoplásmico |
| Bulboso | Fétido | Pulsante |
| Cadavérico | Fibroso | Putrefacto |
| Canceroso | Fofo | Pútrido |
| Chapurreante | Funesto | Quejoso |
| Chorreante | Gigantesco | Regurgitado |
| Ciclópeo | Globular | Repelente |
| Coagulado | Gomoso | Reptiliano |
| Colosal | Hediondo | Repugnante |
| Corrupto | Horrible | Repulsivo |
| Costroso | Horroroso | Retorcido |
| Cristalino | Húmedo | Rezumante |
| Decadente | Impuro | Rugiente |
| Deforme | Incoloro | Serpentino |
| Degenerado | Indescriptible | Sin rostro |
| Delirante | Infectado | Tembloroso |
| Demoníaco | Infestado | Tenebroso |
| Depravado | Inhumano | Terrible |
| Descompuesto | Inteligible | Untuoso |
| Descomunal | Inmenso | Vaporoso |
| Desfigurado | Inmundo | Vermiforme |
| Deslumbrante | Innominado | Vil |
| Deteriorado | Intrincado | Viscoso |
| Detestable | Irisado | Vociferante |
| Difuso | Leproso | Vomitivo |
| Distorsionado | Licuado | |