

### COMPAGNIE GÉNÉRALE DES ÎLES KERGUELEN

La Isla de Kerguelen es una región donde las precipitaciones son casi constantes: de los cuatro meses durante los que se tomaron registros, sólo dejó de nevar o llover en veintisiete días; aún fueron menos las noches sin precipitaciones. Las temperaturas no se alejaron mucho del límite de congelación; la media diaria está un poco por debajo de ese nivel en septiembre y octubre, y un poco por encima en noviembre y diciembre. Los balleneros aseguran que en pleno invierno las condiciones meteorológicas no se recrudecen especialmente. La temperatura más baja que se registró fue de  $-7,7^{\circ}\text{C}$ . y la más alta llegó a los  $17,7^{\circ}\text{C}$ . Además, la isla tiene merecida fama por la violencia de sus temporales, casi siempre presentes; se desencadenan tan repentinamente que el uso de pequeñas embarcaciones resulta peligroso.

Estas condiciones climatológicas ejercen sus efectos naturales sobre la flora y la fauna de la isla. No hay ni árboles ni arbustos. De hecho, la planta más grande que crece allí es la col de Kerguelen; las pocas especies fanerógamas que sobreviven en el entorno son aquellas que pueden soportar la exposición a brascas y violentas variaciones entre sequedad y humedad, así como a fuertes rachas de viento. Como consecuencia natural de estos hechos, estrictamente hablando, allí no hay ni aves de interior ni mamíferos indígenas de las Kerguelen y sólo se da un pájaro costero: el *Chionis minor*.

La isla tiene unas dimensiones considerables (unos 145 kilómetros de largo por 80 de ancho) y se compone completamente, al menos en la parte sur, de roca volcánica en la que no aparecen indicios de estratificación. En la parte norte sí hay rocas estratificadas, yacimientos de carbón de poca importancia y restos muy antiguos de madera petrificada, lo cual denota la existencia en tiempos remotos de árboles de tamaño considerable, así como la sucesión de depresiones y elevaciones de la tierra sobre la que éstos crecieron. Los balleneros dicen que un gran glaciar atraviesa el centro de la isla en dirección Este-Oeste. En el interior, el terreno es montañoso: los picos de perfiles volcánicos afilados se alternan con las colinas suaves y las mesetas. El Monte Ross, la cumbre más alta (unos 1.500 metros) siempre está cubierto de nieve y es prácticamente inaccesible. Cerca de la orilla, en diciembre, el nivel de nieve del Monte Crozier se estableció a 792 metros sobre el nivel del mar.

No se vieron insectos voladores más allá de diminutos mosquitos y polillas de la ropa (éstas quizá fueran importadas), ni tampoco se encontraron nunca en los restos estomacales de ningún pájaro. Los *Chionis* y una cerceta fueron las únicas aves herbívoras que pudieron observarse: el resto de pájaros se alimentaban de carne, pescado o invertebrados marinos.

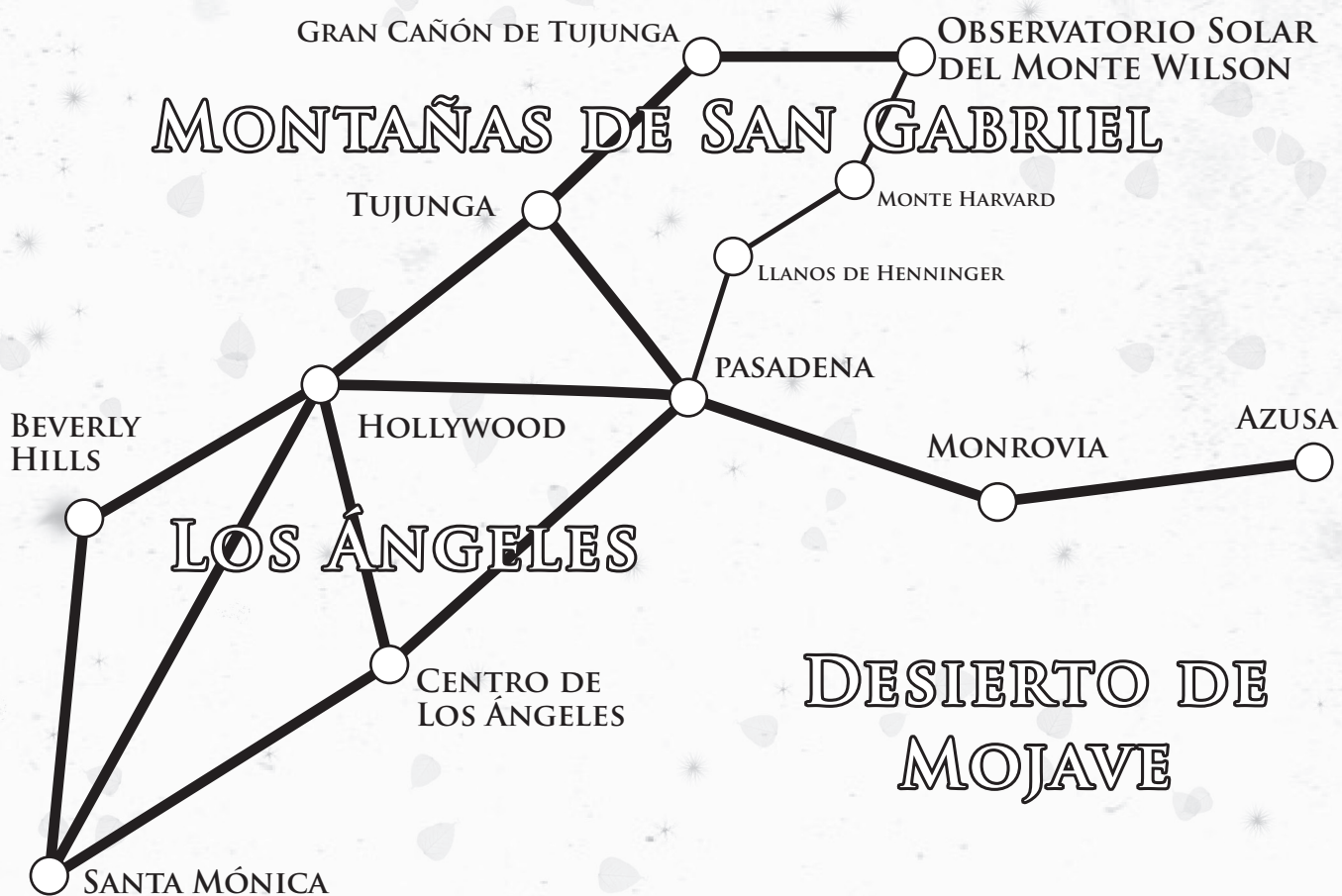
J. H. Kidde. La historia natural de la Isla Kerguelen. The American Naturalist. Agosto de 1876.



¡Salve, Niño Luna! Hace ahora seis años desde que entré en la infernal capilla para participar en el sacramento de tu encarnación. Y allá, en el desierto, desperté el esplendor enroscado del bullente espíritu de Horus, AZATAD, pensando de ese modo en atraer hacia mí a una Mujer Escarlata. ¡Qué estúpido fui! Poco después me di cuenta de cuánto se había conseguido ya y qué poco me quedaba. Has de saber que bebí del hidroniel sagrado que abre el tercer ojo, y que así pude contemplar el poder de AZATAD, que mora en el templo de la montaña construido por el Sumo Sacerdote dos años antes de mi nacimiento. Has de saber que me convertí en lo que son los nomatos, y vi el tiempo y el espacio extenderse ante mí, como si los viera desde la cima de una montaña. Ahora sé que ciertamente te has encarnado y que para liberarte sólo necesito doblegar al que una vez estuvo suelto.

Sea la Afrenta a AZATAD el pronunciar tu nombre, NYARLATHOTEP.









Ayuda de juego n° 2: Mapa parcial del área metropolitana de Los Angeles a mediados de los años 50.



# The Los Angeles Times

Miércoles, 18 de junio. 1952

## Un ingeniero espacial muere tras una explosión en Pasadena

Un brillante experto en propulsión a reacción de Pasadena encontró la muerte ayer en una explosión que hizo pedazos el laboratorio que tenía en el garaje. Su madre respondió trágicamente, suicidándose mediante una sobredosis de somníferos. John W. Parsons, de 31 años, antiguo científico de Caltech y profesor y cofundador del afamado Laboratorio de Propulsión a Reacción Arroyo Seco, que forma parte de dicha escuela, murió cuando dos explosiones casi simultáneas destruyeron su laboratorio, sito en los terrenos de la antigua finca Busch, en el 1.071 Sur de la Avenida

Orange Grove, en Pasadena. La madre de Parsons, la Sra. Ruth Virginia Parsons, de 58 años, con vivienda en el 21 Oeste de la Calle Glenarm, en Pasadena, se tomó 45 pastillas cuando le comunicaron que su hijo había muerto en el Hospital Huntington Memorial aproximadamente una hora después de la explosión. Parsons era conocido por ser uno de las más destacadas autoridades de la propulsión a reacción desde que salió de Caltech en 1946. Trabajó como asesor para muchas empresas, tal y como declaró su cuñado, Robert Cameron, de 28 años, afincado en el 125 Norte del Bulevar Rampart.

Parsons y el Dr. Theodore von Karman fundaron el Laboratorio de Propulsión a Reacción de Caltech en Arroyo Seco. El experto en explosivos estaba preparando un viaje a México con motivo de un trabajo que, según Cameron, era bastante secreto. El último trabajo de Parsons fue en la Empresa Pirotécnica Burmite, de Tijuana. Según parece, Parsons estaba colocando en una caja varios explosivos embotellados para llevárselos hoy mismo de viaje cuando tuvo lugar un estallido, al que inmediatamente siguió otro más potente. Según el Teniente John C. Elliot, de la Policía de Pasadena, la prim-

era explosión fue la que provocó que todos los explosivos almacenados en el laboratorio detonaran. Los cuatro inquilinos del edificio que hay sobre el garaje resultaron ilesos, pero salieron desparvoridos de sus apartamentos. Salvatori Ganci, un artista que vive justo encima del laboratorio, afirmó que la explosión abrió un gran agujero en el suelo y rompió una pata de su piano de cola. Los cuerpos de Parsons y su madre fueron trasladados a la Funeraria Turner-Stevens de Monrovia, donde mañana a las 15:00 se habilitará el velatorio.





## Cordura<sup>1</sup>

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe<sup>3</sup>

## Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

## Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

**Nombre del Investigador:** Tony Boucher.

**Motivación:** Sed de Conocimientos.

**Profesión:** Editor/Crítico.

**Especial:** Aficionado al misterio (ver más abajo).

**Pilares de la Cordura:** 1) Fe católica romana. 2) El poder del intelecto para encontrar soluciones y resolver problemas.

## Habilidades Académicas

Arquitectura - 1  
 Buscar Libros - 2  
 Ciencias Ocultas - 1  
 Derecho - 2  
 Historia - 2  
 Historia del Arte - 4  
 Idiomas<sup>6</sup> - 4  
 Mitos de Cthulhu<sup>4</sup>  
 Teología - 1

## Habilidades Interpersonales

Crédito - 4  
 Evaluar Sinceridad - 2  
 Historia Oral - 1  
 Regatear - 2

## Habilidades Técnicas

Habilidad Artesanal (cocinar) - 1  
 Habilidad Artística  
 (escritor de misterio) - 1

## Habilidades Generales

Armas de Fuego<sup>5</sup> - 4  
 Birlar - 4  
 Cordura<sup>9</sup> - 6  
 Disfraz<sup>(1)</sup> - 4  
 Estabilidad<sup>9</sup> - 12  
 Huida<sup>7</sup> - 8  
 Ocultar - 4  
 Preparación - 8  
 Primeros Auxilios - 4  
 Psicoanálisis - 4  
 Salud<sup>9</sup> - 6  
 Seguir - 4  
 Sentir el Peligro - 6

## Especial

Puede gastar puntos de Historia del Arte como si fueran de Medicina Forense (para examinar pistas similares a las que aparezcan en los relatos de misterio que ha escrito o leído) o de Jerga Policial (para relacionarse con la policía y profesionales del Derecho).

1.- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.

2.- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un \* antes de asignar Puntos.

3.- El Umbral de Golpe es 3, 4 si tu Atletismo es 8+.

(1) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación.

4.- Normalmente, no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10-Mitos de Cthulhu.

5.- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (véase la p. 40).

6.- Asigna un idioma por Punto, durante la partida. Apúntalos aquí.

7.- Los puntos en Huida que estén por encima del doble de tu Puntuación de Atletismo te cuestan a 2 por 1 PC.

8.- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.

9.- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

**Vínculos de Tony Boucher con Bob Heinlein:** Os hicisteis amigos a raíz de los encuentros semanales entre escritores que Bob celebraba en su casa de Hollywood Hills antes de la guerra; lo llamaba la Sociedad Literaria Mañana, siguiendo alguna broma que hizo Leslyn, la que era su esposa por aquel entonces. Retrátate la escena californiana de la ciencia ficción de antes de la guerra en Cohete a la morgue, una novela de misterio en la que había que descubrir al asesino. Habéis mantenido vuestra amistad a lo largo de los años, pero entre su trabajo en Philadelphia durante la guerra y luego su mudanza a Colorado Springs, en realidad no has tenido muchas oportunidades de ver a Bob. Resulta irónico que sea la muerte de vuestro amigo Jack Parsons lo que haga que Heinlein regrese a California.

**Vínculos de Tony Boucher con Ginny Heinlein:** Conociste a Ginny en un encuentro fugaz cuando Bob vino a California por un asunto de trabajo hace unos pocos años. Comparada con Leslyn, Ginny no es nada remilgada. Es un marimacho de buen carácter, mientras que Leslyn era una artista de la mordacidad. Sinceramente, crees que Ginny es mejor para Bob de lo que era Leslyn, aunque lo del divorcio no encaje con tus creencias religiosas.

**Vínculos de Tony Boucher con Phil Dick:** Conociste a Phil en un taller de escritura que dirigiste en Berkeley hace pocos años. Le animaste a que mandara una historia a la Revista de fantasía y Ciencia Ficción, pues una de tus intenciones era cultivar nuevos talentos en las páginas de tu publicación. Piensas que Phil, realmente tiene talento; acabará haciéndose un nombre en este campo. Cuando te preguntó si podía venir contigo a la ceremonia por Parsons, accediste de buena gana: te gustará saber lo que opinará sobre los personajes que os encontraréis.

**Vínculos de Tony Boucher con Jack Parsons:** Jack se pasó unas cuantas veces por la vieja casa de Bob Heinlein para beberse su alcohol y comerse con los ojos a su esposa durante las charlas nocturnas que a Bob le encantaba celebrar allí. En una ocasión fuiste a una fiesta en casa de Jack, y fue entonces cuando te sorprendiste al descubrir que Parsons, el ingeniero aeroespacial, tenía una vida paralela en la que se tomaba muy en serio aquellas cosas extrañas que contaba a los escritores de ciencia ficción: estudiar magia, consumir drogas, buscar maneras de adentrarse en realidades alternativas. Últimamente no sabías nada de él, hasta que viste el artículo en el que se anunciaba su muerte. Ahora tu cabeza no deja de dar vueltas: inspirándote en los detalles de la muerte de Jack podrías escribir una novela de misterio con asesinato incluido. Sin duda, hay que investigar algo más al respecto.





## Cordura<sup>1</sup>

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe<sup>3</sup>

## Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

## Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Nombre del Investigador: Virginia "Ginny" Heinlein.

**Motivación:** Aventura.

**Profesión:** Ingeniera.

**Especial:** Perspicacia para la ingeniería.

**Pilares de la Cordura:** 1) La mayoría de los problemas pueden arreglarse con unos pocos conocimientos de ingeniería juiciosamente aplicados. 2) Los hombres son hombres y las mujeres son mujeres.

## Habilidades Académicas

Biología - 1

Buscar Libros - 2

Física - 2

Idiomas<sup>6</sup> - 4

Idiomas (francés)

Idiomas (latín)

Mitos de Cthulhu<sup>4</sup>

## Especial

La Dificultad de las tareas de Mecánica o Electricidad que Ginny lleve a cabo se reduce en 1 punto.

## Habilidades Interpersonales

Adulación - 2

Consuelo - 2

Crédito - 4

Regatear - 1

## Habilidades Técnicas

Cerrajería - 1

Fotografía - 2

Química - 2

Recogida de Pruebas - 2

Supervivencia - 1

## Habilidades Generales

Armas de Fuego<sup>5</sup> - 4

Atletismo - 8

Conducción - 4

Cordura<sup>9</sup> - 5

Electricidad<sup>(1)</sup> - 4

Escaramuza - 4

Estabilidad<sup>9</sup> - 10

Explosivos<sup>(1)</sup> - 2

Huida<sup>7</sup> - 8

Mecánica<sup>(1)</sup> - 2

Preparación - 4

Hipnosis<sup>8</sup>

Salud<sup>9</sup> - 8

Sentir el Peligro - 4

Sigilo - 4

1.- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.

2.- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un \* antes de asignar Puntos.

3.- El Umbral de Golpe es 3, 4 si tu Atletismo es 8+

(1) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación.

4.- Normalmente, no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10-Mitos de Cthulhu.

5.- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (véase la p. 40).

6.- Asigna un idioma por Punto, durante la partida. Apéntalos aquí.

7.- Los puntos en Huida que estén por encima del doble de tu Puntuación de Atletismo te cuestan a 2 por 1 PC.

8.- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.

9.- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

**Vínculos de Ginny Heinlein con Tony Boucher:** Tuviste trato con Tony una o dos veces cuando Bob y tú vivíais en California, después de la guerra. Sospechas que, como eres la segunda esposa de Bob, Tony (que, a pesar de su cuidado aire urbano y disoluto, en realidad es un devoto católico) te ve como menos "legítima" que a esa vieja bruja de Leslyn, incluso aunque hiciera a Bob desgraciado y tú le hagas feliz. Pero Bob quiere a Tony; sobre todo le hace mucha gracia la manera en que le retrató con una versión disimulada de sí mismo en una novela de misterio hace algunos años.

**Vínculos de Ginny Heinlein con Phil Dick:** Phil te parece poco más que un niño, como todos los jóvenes de su generación; aunque supones que no eres mucho más mayor que ellos. Aun así, tú serviste en la guerra y ellos eran demasiado jóvenes para hacerlo.

**Vínculos de Ginny Heinlein con Bob Heinlein:** Conociste a Bob en el Arsenal Naval de Philadelphia durante la II Guerra Mundial, cuando ambos trabajabais para el Gobierno. Admirabas su inteligencia y su integridad y te gustaba su agudo ingenio y sus maneras corteses. Bob te tomó en serio como ingeniera y como científica, no como muchos de los hombres del Arsenal, incluso aunque tuvieras un rango superior al suyo como teniente del WAVE. Bob te animó a que te matricularas en la escuela de postgrado y te ayudó a encontrar tu sitio en Los Ángeles justo después de la guerra. Pero durante todo ese tiempo tú eras consciente de que vuestra relación estaba destinada a ser algo más que platónica, y cuando Bob se divorció de Leslyn no dudaste un momento en dejar la escuela de postgrado para convertirte en la señora de Robert A. Heinlein. Ahora eres la compañera de Bob en todo lo que hace. Por el momento todo ha ido muy bien; has podido construir la casa de tus sueños en Colorado Springs y estás a punto de empezar la primera etapa de un viaje que dará la vuelta al mundo. ¡No está nada mal para la pequeña Ginny Gerstenfeld de Brooklyn!

**Vínculos de Ginny Heinlein con Jack Parsons:** Aunque nunca lo conociste en persona, has leído algo sobre el trabajo técnico de Parsons. Escribió un brillante resumen sobre las propiedades químicas de varios explosivos durante la guerra. Justo después de tu boda, te sorprendiste al enterarte de que Jack estaba buscando trabajo en la producción de la película que había escrito Bob. Creías que Parsons y sus compañeros habían sacado un buen partido al contrato que tenían con el ejército para la construcción de cohetes propulsores que ayudaran al despegue de aviones pesados en pistas cortas, y habían fundado una empresa de reactores llamada Aerojet o algo así, pero parece que Parsons había abandonado el negocio de los cohetes y tenía varios trabajos aquí y allá como experto en explosivos, preparando efectos especiales para películas.





## Cordura<sup>1</sup>

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe<sup>3</sup>

## Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

## Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Nombre del Investigador: Robert A. Heinlein.

**Motivación:** Sensibilidad Artística.

**Profesión<sup>2</sup>:** Escritor.

**Especial:** Escritor de Ciencia Ficción (ver abajo).

**Pilares de la Cordura:** 1) El estupendo papel que ocupan los EEUU en la historia mundial. 2) Es indudable que la Humanidad está destinada a conquistar el sistema solar y las estrellas.

## Habilidades Académicas

Buscar Libros - 2

Criptografía - 1

Física - 1

Geología - 1

Historia - 1

Historia del Arte - 2

Mitos de Cthulhu<sup>4</sup>

## Habilidades Interpersonales

Burocracia - 1

Crédito - 5

Evaluar Sinceridad - 1

## Habilidades Técnicas

Astronomía - 1

Fotografía - 1

Habilidad Artística (escritor de ci-fi) - 2

Recogida de Pruebas - 1

Supervivencia - 1

## Habilidades Generales

Armas - 6

Armas de Fuego<sup>5</sup> - 8

Atletismo - 6

Conducción - 2

Cordura<sup>9</sup> - 6

Electricidad<sup>(1)</sup> - 2

Escaramuza - 6

Estabilidad<sup>9</sup> - 8

Explosivos<sup>(1)</sup> - 4

Huida<sup>7</sup> - 6

Mecánica<sup>(1)</sup> - 2

Pilotaje - 6

Salud<sup>9</sup> - 8

Seguir - 4

Sentir el Peligro - 4

Sigilo - 2

## Especial

Puede desarrollar teorías propias de la ciencia ficción, lo cual le permite hacer suposiciones plausibles sobre las causas sociológicas y tecnológicas de un fenómeno misterioso. Puede gastar 2 puntos de Habilidad Artística una vez por sesión cuando se formulen dichas explicaciones; esto le da a él y a los investigadores que le acompañen un empujón de autoconfianza (cada uno de ellos recupera 1d puntos de Estabilidad). Por supuesto, el jugador debe aportar un breve esbozo de la suposición que formula Bob para justificar el gasto de puntos.

1.- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.

2.- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un \* antes de asignar Puntos.

3.- El Umbral de Golpe es 3, 4 si tu Atletismo es 8+

(1) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación.

4.- Normalmente, no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10-Mitos de Cthulhu.

5.- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (véase la p. 40).

6.- Asigna un idioma por Punto, durante la partida. Apúntalos aquí.

7.- Los puntos en Huida que estén por encima del doble de tu Puntuación de Atletismo te cuestan a 2 por 1 PC.

8.- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.

9.- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

**Vínculos de Bob Heinlein con Tony Boucher:** Conociste a Tony a finales de los años 30, cuando asistía a los pequeños encuentros que celebrabas en tu vieja casa de Laurel Canyon para tus colegas del gremio de la ciencia ficción. Leslyn lo llamó la Sociedad Literaria Mañana, ya que era precisamente "mañana" cuando todos vosotros escribiríais las grandes historias de las que hablabais. ¡Mañana! Entonces era un chiste gracioso: eso era antes de que Leslyn se empezara a pasar con la bebida y se pusiera desagradable. Te gusta leer el retrato de aquellos días que Boucher plasmó en esa historia de misterio que escribió durante la guerra; el personaje que se inspiraba en ti era el chico más listo del libro. Te agradó incluir una visita a Tony en San Francisco cuando planeaste un viaje alrededor del mundo; apenas pudiste verlo la última vez que estuviste en California hace dos años, cuando trabajabas en el guión de una película de George Pal. *Con destino a la Luna*.

**Vínculos de Bob Heinlein con Phil Dick:** Este chiquillo, Phil Dick, te recuerda a ti cuando estabas empezando. Está hambriento, está plenamente dedicado a su obra y no le importa llamar a las cosas por su nombre.

**Vínculos de Bob Heinlein con Ginny Heinlein:** Conociste a Ginny durante la II Guerra Mundial, cuando trabajabas en Philadelphia para la Marina como científico civil. Ella era una oficial del WAVE, el tipo de chica a quien no le importaría cambiar el uniforme por un mono de trabajo y mancharse las manos. Tras la guerra, cuando Ginny vino a California para titularse en la UCLA, visitaba tu casa con frecuencia. Su ánimo vivaz y su manera honesta de enfrentarse al mundo era una bocanada de aire fresco comparada con el carácter rudo e inestable de Leslyn, su hastío neurasténico y sus constantes tragos; la guerra secó a Leslyn y necesitabas librarte de ella o también tú acabarías seco. Ginny te ayudó a superar el dolor que siguió al divorcio. Nunca has querido a nadie de la manera que quieres a Ginny; ella te complementa en todos los sentidos. Te apoya en tus debilidades y hace destacar tus puntos fuertes.

**Vínculos de Bob Heinlein con Jack Parsons:** Por lo que recuerdas, Forrie Ackerman te comentó que tú y tus amigos escritores de la Sociedad Literaria Mañana podríais estar interesados en escuchar lo que Jack tenía que decir. En realidad Parsons aún era un chiquillo, pero su discurso era espectacular. La última vez que estuviste en California, sin embargo, las cosas habían cambiado. Fue hace dos años. Estabas trabajando en *Con destino a la Luna* y Jack fue a verte; necesitaba trabajo y esperaba que pudieras colocarle como asesor técnico de la producción. Si te ocurriera algo, sin duda habría sido una buena elección para el puesto. Pero el productor te dijo que era imposible: Parsons aparecía en no sé qué lista como potencialmente subversivo y el estudio no daría el visto bueno a la contratación de un rojo. Le dijiste por teléfono que lo sentías, pero se carcajeó de una manera tétrica y te dijo que ya estaba trabajando en un "proyecto especial" que cambiaría su vida. No volviste a saber nada de él.





**Nombre del Investigador:** Phil Dick.

**Motivación:** Deber.

**Profesión:** Empleado en una tienda de discos.

**Especial:** Visiones gnósticas (ver abajo).

**Pilares de la Cordura:** 1) Mi hermana gemela Jane, que murió siendo niña, es una parte perdida de mí. 2) La causalidad es una ilusión. 3) ¡No estoy loco!

## Cordura<sup>1</sup>

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe<sup>3</sup>

## Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

## Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

## Habilidades Académicas

Antropología - 1
Buscar Libros - 2
Ciencias Ocultas - 2
Contabilidad - 2
Geología - 1
Mitos de Cthulhu <sup>4</sup>
Teología - 2

## Especial

Con una adecuada estimulación psicoactiva, Phil puede canjear puntos de Cordura por sensaciones intuitivas; son como comunicaciones con un ser superior y benevolente. En términos de juego, hay pistas oscuras pero relevantes que se presentan en sueños o a través de visiones cargadas de simbología; el Guardián puede acompañar estas "pistas adicionales" con controles de Estabilidad, según lo que vea Phil.

## Habilidades Interpersonales

Bajos Fondos - 2
Crédito - 3
Historia Oral - 1
Regatear - 2

## Habilidades Técnicas

Farmacología - 2
Habilidad Artística (escritor de ci-fi) - 2
Química - 1
Recogida de Pruebas - 1

## Habilidades Generales

Atletismo - 6
Conducción - 4
Cordura <sup>9</sup> - 8
Electricidad <sup>(1)</sup> - 2
Escaramuza - 6
Estabilidad <sup>9</sup> - 8
Huida <sup>7</sup> - 12
Ocultar - 2
Primeros Auxilios - 2
Salud <sup>9</sup> - 11
Sentir el Peligro - 6
Sigilo - 4

1.- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.

2.- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un \* antes de asignar Puntos.

3.- El Umbral de Golpe es 3, 4 si tu Atletismo es 8+

(1) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación.

4.- Normalmente, no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10-Mitos de Cthulhu.

5.- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (véase la p. 40).

6.- Asigna un idioma por Punto, durante la partida. Apéntalos aquí.

7.- Los puntos en Huida que estén por encima del doble de tu Puntuación de Atletismo te cuestan a 2 por 1 PC.

8.- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.

9.- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

**Vínculos de Phil Dick con Tony Boucher:** asististe a la clase semanal de narrativa que impartía Tony en su casa de Berkeley (o mandabas a Kleo en tu lugar); a Toni tus historias "literarias" le dejaban frío, pero tus relatos cortos fantásticos le gustaban. El año pasado, en octubre, hiciste tu primera venta profesional a Tony cuando te compró "Roog" para *La Revista de Fantasía y Ciencia Ficción*. Ahí fue cuando explotaste. Ahora estás empezando a vender historias cortas escritas deprisa y corriendo a otras revistas de Ci-Fi y esperas que pronto podrás vivir de esto; acabas de conseguir un agente literario.

**Vínculos de Phil Dick con Bob Heinlein:** Conociste a Heinlein ayer, en casa de Tony Boucher. Aún no te has formado ninguna opinión sobre él; parece soso.

**Vínculos de Phil Dick con Ginny Heinlein:** Crees que las mujeres son más fuertes que los hombres, y que tienen más talento. La Sra. Heinlein no es una excepción. Quizá incluso estés un poco loco por ella.

**Vínculos de Phil Dick con Jack Parsons:** No llegaste a conocer a este hombre, pero el FBI está interesado en saber qué tramaba antes de morir. Saben que Tony Boucher y sus amigos, los Heinlein, tienen previsto asistir al sepelio de Parsons. Quieren que les acompañes a Los Ángeles, que sonaques información a los viejos amigos de Parsons sobre las actividades de éste y que les mantengas informados. Si lo haces, te han prometido (aunque no con esas palabras) que no investigarán a tu esposa Kleo por sus "actividades antiamericanas", como repartir panfletos y asistir a ciertas reuniones en Berkeley. Te han dado el nombre y el teléfono de un agente de Los Ángeles; se supone que deberás contactar con él para pasarle la información.



# EL RASTRO DE CTHULHU

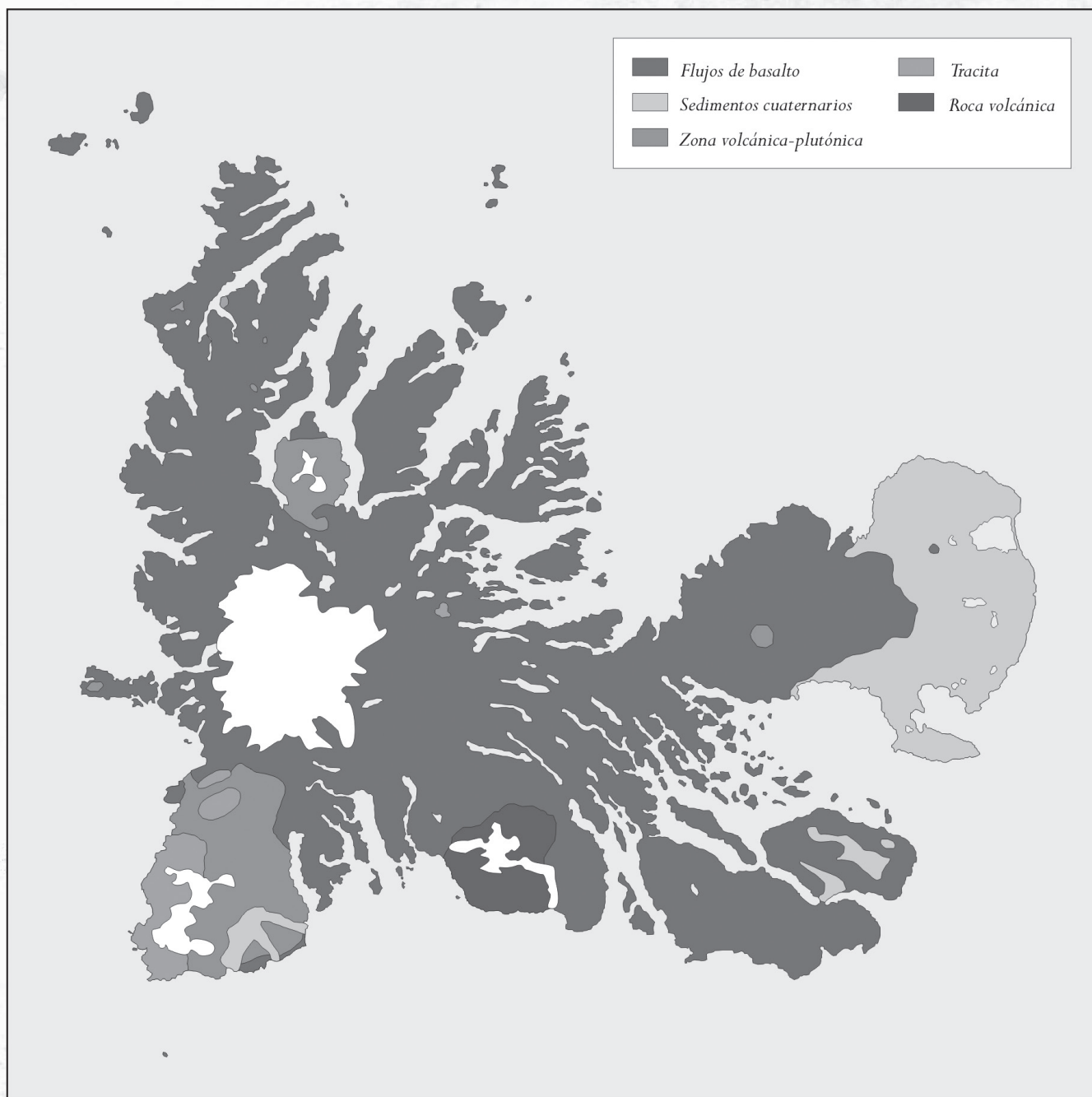
Ayudas de juego



Publicadas bajo licencia Creative Commons Attribution ShareAlike 3.0

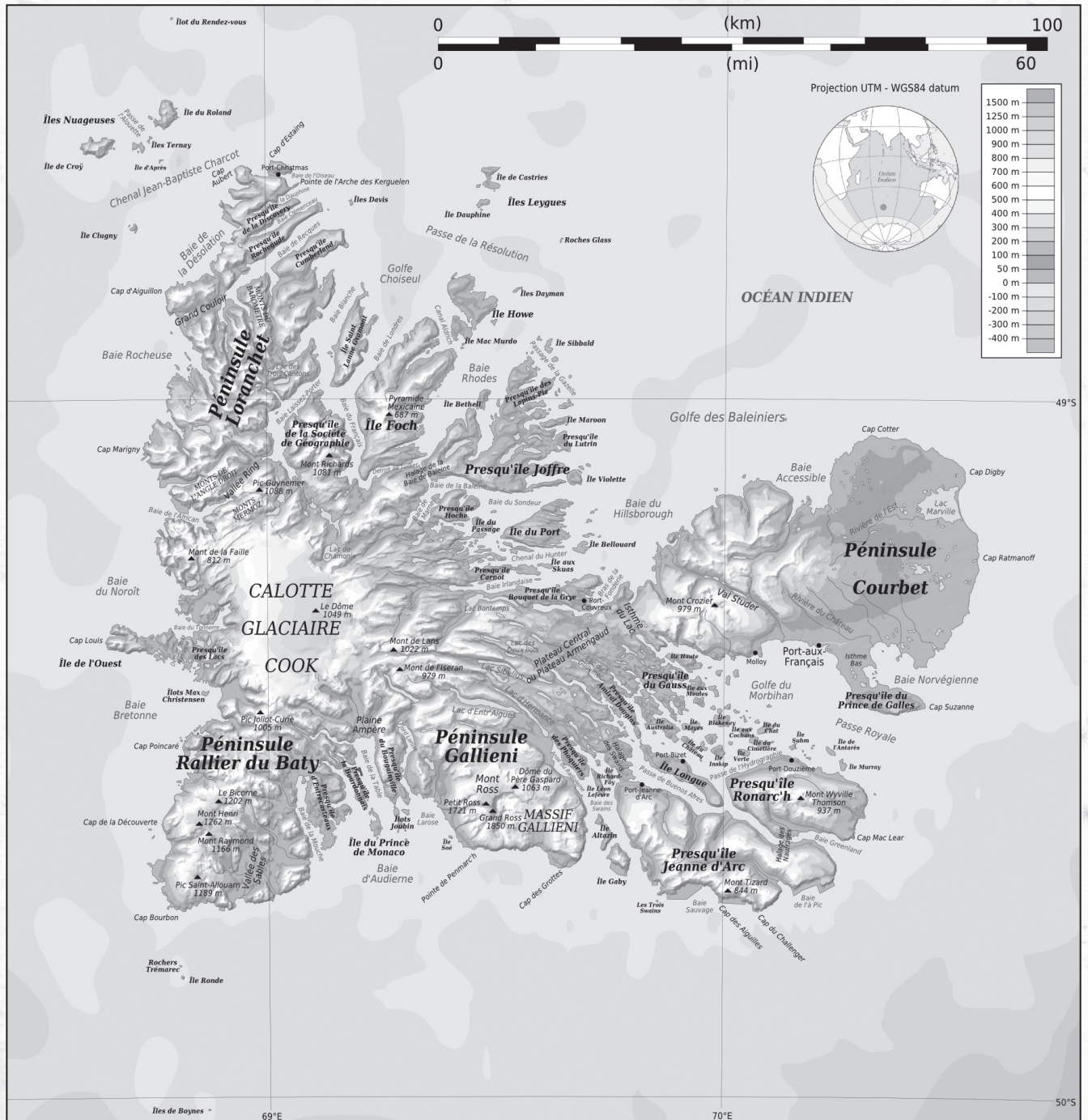


## La gota negra





## Ayudas de juego



Mapa creado por Rémi Kaupp



### La gota negra

Por la gracia de un Dios misericordioso, he sobrevivido a esta calamidad. Carr y toda la tripulación a bordo del Shaw Perkins, excepto yo, han perecido en las rocas de Punta Farman durante la primera semana de mayo de 1841. Doy las gracias a Dios por mi buena suerte.

Maté algunas focas para conseguir alimento y abrigo. Estoy bien. Me dirijo hacia el este.

El camino hacia el Este transcurre por terreno difícil. He encontrado un trozo de cuarzo; es muy bonito. Se lo llevaré a mi Jeanette como recuerdo, si Dios quiere.

Montañas. Hoy me he refugiado de una fuerte tormenta en una cueva. Tengo mal el pie.

Mientras buscaba coles aquí y allá, me topé con una gran construcción de estilo hindú. Estaba a los pies del Monte Lyall, creo, y había muchísimos cristales de cuarzo esparcidos por allí. Delante del edificio hay una horrorosa piedra y pude sentir la presencia del mismísimo Diablo. Que Dios me proteja, tal miedo sentí. Ya no sé si puedo fiarme de mi juicio, pero estoy dispuesto a adentrarme en los campamentos balleneros de Bahía M. El pie ha empeorado.

Más vegetación y un deprimente brezal pantanoso. Me hice un corte en el pie con una roca afilada, maldita sea mil veces. Ojalá acabe pronto este calvario.

Sigo adelante; alcancé la costa norte. Hay rastros de cazadores de focas. He decidido atravesar las estribaciones occidentales del Monte Crozier para alcanzar la Bahía Morbihan.

Una noche clara. Venus está alto en el cielo sobre una brillante estrella que cruza extraña el firmamento.

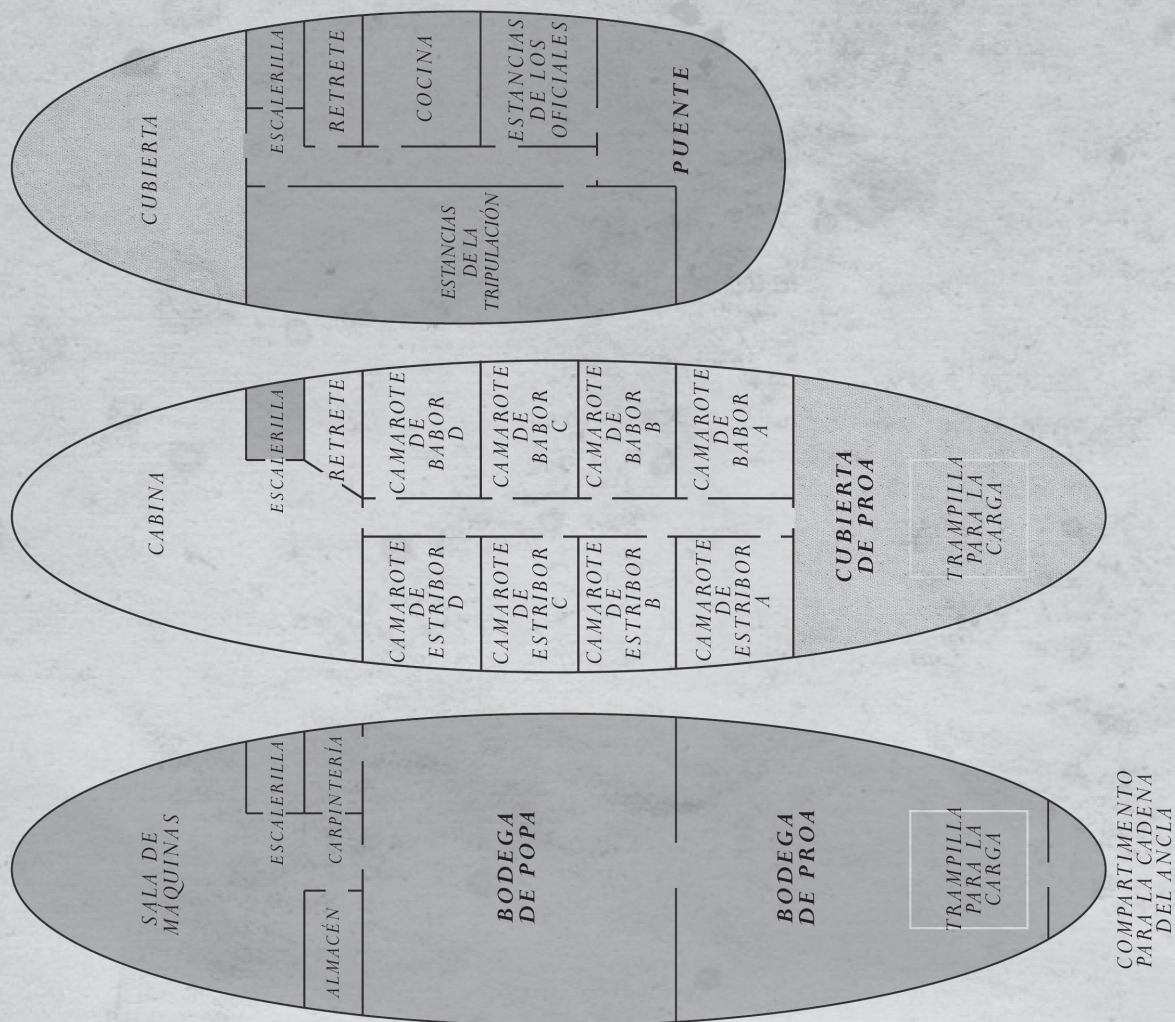
No puedo salir de aquí. El pie está fatal y tengo fiebre. Sueños extraños.

El infierno existe. Ojalá mi Señor y Salvador Jesucristo me acoja en el Cielo. He llevado una vida disoluta.

Jeanette, yo



### MV AUSTRAL



**Capacidad:** 16 pasajeros y 6 tripulantes.

**Alojamiento:** 8 camarotes dobles con baño y ducha compartidos.

**Eslora:** 24 metros.

**Manga:** 5,5 metros.

**Calado:** 3 metros.

**Velocidad:** 8 nudos.

**Autonomía:** 6.000 millas náuticas.

**Velamen:** jarcias a proa y popa.

**Tripulación:** capitán, primer oficial, ingeniero, cocinero y dos marineros.

**Potencia:** doble motor a vapor de triple expansión; genera 21 KW.

**Comunicaciones:** Radio omnidireccional VHF Siemens & Halske.

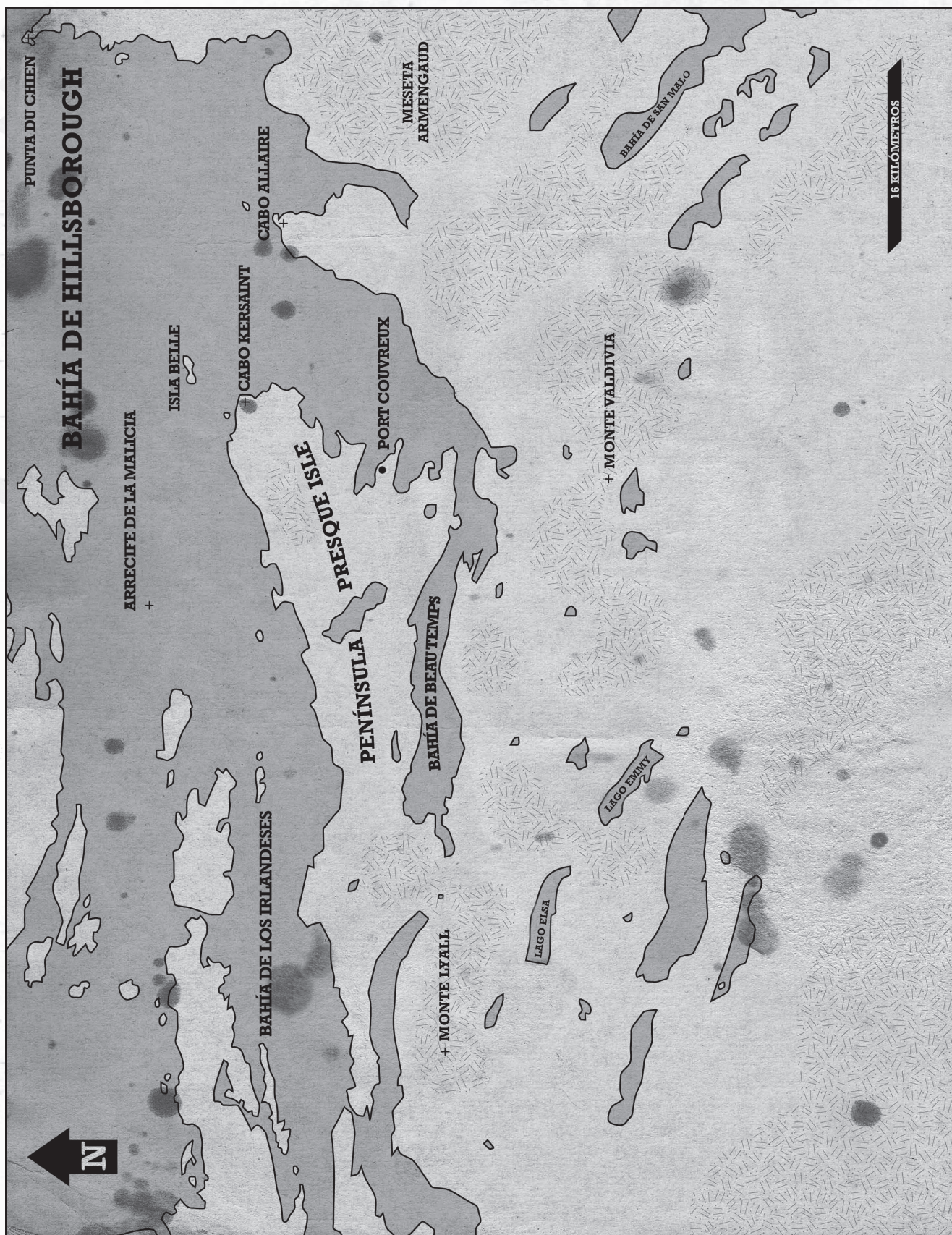
Transporte hasta la orilla: bote con motor fueraborda.

**Emergencias:** tres botes salvavidas a los que se accede desde la cubierta.

**Agua:** 5.600 litros más desalinizadora de agua.



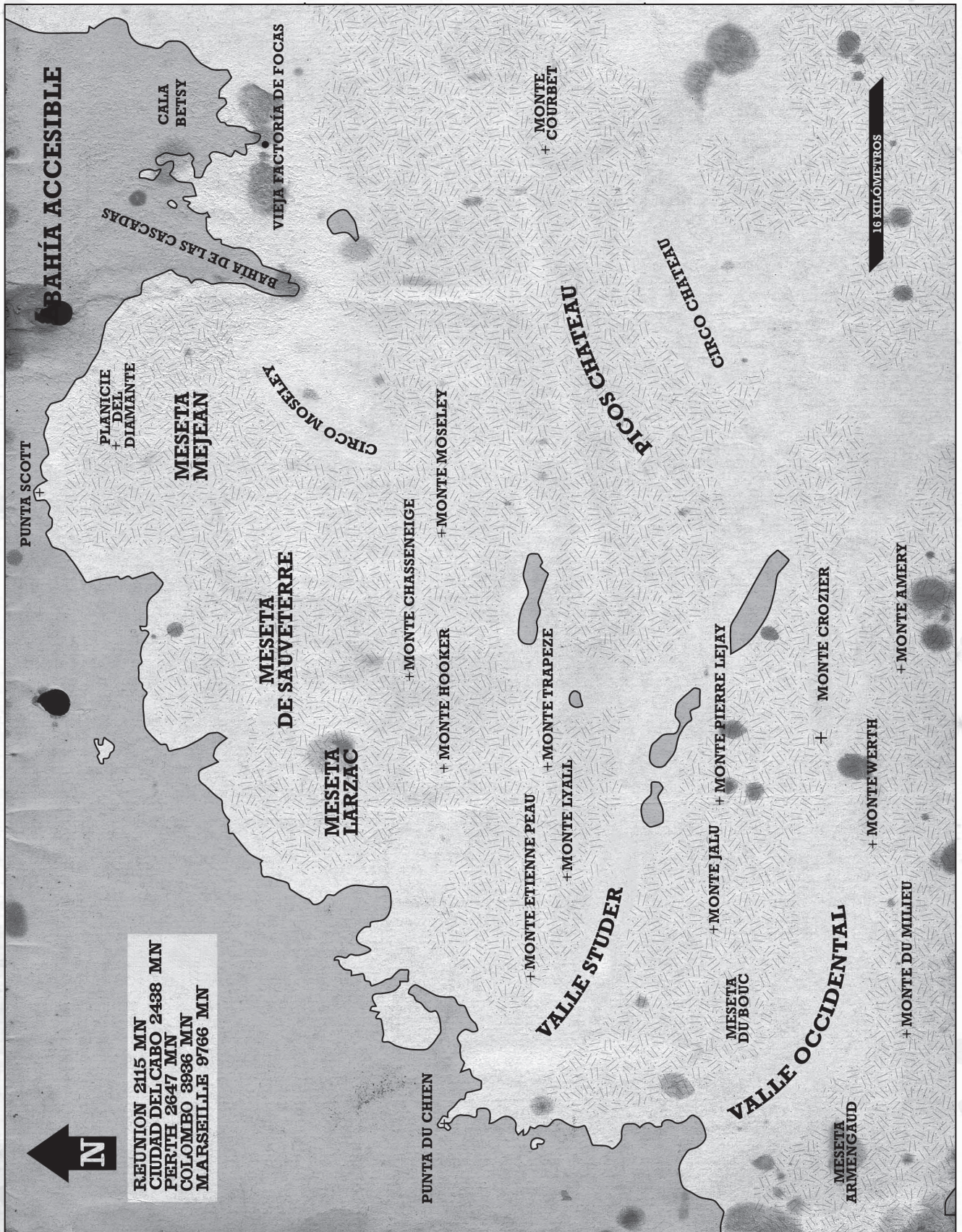
La gota negra





# EL RASTRO DE CTHULHU

## Ayudas de juego





## La gota negra

"En cuanto a esos pájaros, el 17 de diciembre ocurrió un incidente muy interesante, si bien no estaba directamente relacionado con su historia natural. Ese día disparé a uno de ellos en la nuca con un revólver; le abrí la cavidad craneal. Se retorció sin parar durante veinte minutos hasta que acabé de matarlo. No importaba en qué posición lo colocara: acto seguido sus patas y alas se estiraban hasta que el cuerpo quedaba tendido sobre la espalda. Al ponerlo en el agua ocurría lo mismo, y a punto estuvo de escapármese. Se le inyectó ácido carbólico para su conservación. Este reflejo, resultado de una herida que afecta sólo al cerebro, ya fue documentado anteriormente en una gaviota (véase Larux), y ambos incidentes recordaban sorprendentemente a los interesantes experimentos que el Dr. Weir Mitchell llevó a cabo hace unos diez años en cerdos..."

### PERTURBACIONES PASADAS Y FUTURAS DEL PLANETA VENUS

- 3 de junio de 1772. Tránsito de Venus.
- 22 de diciembre de 1810. Venus ocultó a Xi-2 Sagittarii.
- 3 de enero de 1813. Venus ocultó a Júpiter.
- 11 de julio de 1825. Venus ocultó a Delta-1 Tauri.
- 9 de mayo de 1841. Venus ocultó a 17 Tauri.
- 27 de septiembre de 1844. Venus ocultó a Eta Virginis.
- 22 de mayo de 1855. Venus ocultó a Epsilon Geminorum.
- 9 de diciembre de 1874. Tránsito de Venus.
- 6 de diciembre de 1882. Tránsito de Venus.
- 9 de diciembre de 1903. Venus ocultó a Acrab.
- 27 de julio de 1919. Venus ocultó a Eta Geminorum.
- Esta semana... Venus oculta a Régulo.
- 25 de octubre de 1947. Venus oculta a Zuben-el-génubi.
- 7 de julio de 1989. Venus oculta a Régulo.
- 17 de noviembre de 1981. Venus oculta a Minki.
- 19 de noviembre de 1984. Venus oculta a Lambda Sagittarii.
- 8 de junio de 2004. Tránsito de Venus.

*Salgo hacia Lyall por delante de ellos.  
Que Dios me ayude. PP.*



## Ayudas de juego

Me pediste que investigara sobre "rarezas" y bueno, ¡sí algo soy, es concienzudo! Tus deseos son órdenes. Realmente esas Kerguelen parecen un lugar prohibido.

1810

El ballenero estadounidense Mary and Sally envía una partida para cazar focas a lo que en el futuro será Port Couvreux. James Kelly, a la cabeza del grupo, se dirige hacia las zonas donde paren las focas. Cuando regresa no encuentra ni rastro de la partida y da por hecho que los recogería un navío amistoso que pasaba por allí. Nunca se supo nada de los desaparecidos.

1844

Varios miembros de la tripulación de un barco prusiano dedicado a la caza de focas, el Clementina, desembarcan en Cala Betsy para establecer un campamento. Se le unen dos navíos estadounidenses procedentes de Puerto Sag y Nueva Londres: el Oscar y el Garland. Al final de la temporada de caza de focas, la tripulación del Oscar se había amotinado y el Garland se había estrellado contra las rocas. El campamento se usará de manera intermitente durante muchos años. Se excavan las primeras tumbas de un cementerio en el lugar donde se estableció el campamento del Clementina.

1903

En una escala previa a la exploración del continente helado, la Expedición Antártica Alemana, dirigida por Erich Dagobert von Drygalski, emplaza un campamento científico en Cala Betsy, el lugar antaño dedicado a la caza de focas. El equipo de las Kerguelen, formado por cinco hombres bajo el mando de Emil Worth, pasa un año en la isla. Cuando Drygalski regresa, el meteorólogo Dr. Joseph Enzensperger ha muerto junto con un número indeterminado de trabajadores chinos. Se desconoce la localización de las tumbas. Los noruegos construirán más adelante en este lugar una factoría moderna para manipular las focas que cazan.

Eso es todo lo que he averiguado. Que tengas buen viaje. ¡Brr!

-BR



### La gota negra

¡Gracias por brindarme la oportunidad de realizar esta investigación!  
Qué lugar tan extraño. Aquí te dejo mis primeros apuntes.

-BR

1772

Yves-Joseph de Kerguelen-Trémarec descubre las islas que más tarde llevarán su nombre. Pone pie a tierra junto con el naturalista francés Jean Guillaume Bruguère y el Teniente Charles-Marc de Boishuehennuec. Más adelante los tres destruirán sus diarios; el propio Kerguelen pasará un tiempo en prisión tras su regreso a Francia debido a ciertos crímenes sin especificar acontecidos durante el viaje.

1874

Expediciones estadounidenses, británicas y alemanas establecen bases desde las que observar el tránsito de Venus. Los alemanes escogen la mejor localización, Cala Betsy, y construyen su puesto junto al antiguo cementerio. Los estadounidenses eligen Punta Molloy. El HMS Challenger, que busca emplazamientos para un campamento base británico, envía un grupo de hombres tierra adentro en dirección a Cala Betsy. El asentamiento base provisional se establece en la Bahía del Observatorio. Unos cuantos observadores más desembarcan en Cala Pulgar, la Bahía de los Suministros, Punta Palliser y Puerto Navidad. Varias expediciones (botánica, zoológica, meteorológica, geológica) se adentran en las Kerguelen.

En la actualidad

Tras treinta años intentando establecer un negocio rentable en las Kerguelen, los primeros y últimos pobladores se preparan para abandonar las islas. La Compagnie Générale des Îles Kerguelen, fundada por los hermanos Henri y René Boissière, intentó criar ovejas con fines comerciales. El riguroso clima dio al traste con sus planes en Port Couvreux, a unos pocos kilómetros de Cala Betsy. El geólogo Edgar de la Rue y su esposa Andrée llegaron a bordo del MV Austral con la intención de emprender una expedición al interior de las Kerguelen en busca de recursos minerales susceptibles de ser explotados. Cuentan con el patrocinio del Ministerio de Colonias francés.

El Austral cargará en sus bodegas lo que queda de la Compagnie Générale des Îles Kerguelen. ¡Tienes mucha suerte de ir a bordo!