



Proyecto seleccionado de
la Convocatoria: CCD / La Colmena
AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL

16+

3-6

2-4 hrs

El corazón del virrey

POR RAÚL ANÍBAL SÁNCHEZ VARGAS



Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital



EL CORAZÓN DEL VIRREY

.México 1925.

(3 a 6 jugadores)

Introducción

Estamos en 1925, México vive uno de los momentos más vibrantes y complicados de su historia. Los fuegos de la Revolución aún no se apagan del todo, y frente a la urgente modernización industrial que el país reclama, las nuevas ideologías del siglo XX convergen en un mismo lugar. Plutarco Elías Calles recién ha tomado el poder. Fascismo, socialismo, militares, civiles, nuevas organizaciones obreras empoderadas, una iglesia que ve en riesgo sus privilegios y una generación de intelectuales moderados que vio los terrores de la Revolución, día con día se disputan el terreno público en el imaginario popular. Es la época de construir rascacielos y de llenar de automóviles las calles de la Ciudad de México. Los fonógrafos se popularizan en cada hogar y comercio, los teléfonos conectan una ciudad que se erige como una red viviente, el ritmo de moda es el foxtrot y en las cantinas más melancólicas se escucha de vez en cuando el tango “A media luz”.

*Y todo a media luz, crepúsculo interior,
que suave terciopelo la media luz de amor.*

Es en este mundo naciente en el que los jugadores se unirán en una partida improbable para rescatar a un amigo querido, personaje público de la época, de las garras de una secta cismática poseedora de un misterioso artefacto cuya leyenda se remonta al México novo hispano del siglo XVIII, pero sus verdaderos orígenes se pierden en la noche de los tiempos.



¿Qué son los juegos de rol?

La aventura que están a punto de vivir es un juego de rol, y consiste en crear escenarios imaginarios con misiones específicas, las cuales, los jugadores tendrán que resolver con ayuda de sus habilidades de interpretación y el azar (comúnmente de los dados). No es muy diferente de jugar a interpretar a tu heroína o héroe favorito, o convertirte en una persona con poderes especiales que te ayudarán durante tu misión.

Por ejemplo: Tu misión es atrapar al líder malvado de una secta que quiere destruir el mundo con magia profana, el cual se encuentra en una guarida subterránea, mientras ves que la puerta se está cerrando. Tú dices: “Lanzo el bote de basura y detengo la puerta para entrar al recinto secreto del sacerdote maligno, lo agarro con mi fuerza y ¡Chas, lo atrapé!”, en el juego cada acción llevará un turno, por lo tanto, “Lanzo el bote de basura y detengo la puerta”, es tu primera acción. Tira un dado de 20 caras (d20) y si sale un número arriba de X, un número acorde a la dificultad y las habilidades de tu personaje, la acción se cumple. Si la fortuna está de tu lado y sacas un 20 un “¡Crítico!” o proeza increíble, entonces el Director de Juego podría decir: “¡Muy bien! No solo arrojaste el bote de basura para detener la puerta, también golpeaste al guardia que la custodiaba detrás de ella ¡Y sin hacer ruido!” . Si la suerte no está de tu lado y sacas un fatídico 1, las cosas podrían salir en tu contra. “El tiro es tan torpe y haces tanto ruido que alertas a todo el personal de seguridad logrando que las puertas se sellen con doble protección”

En resumen, el juego de rol es interpretar un personaje usando sus habilidades y defectos, realizando acciones por turnos para desarrollar una historia.

Sistema de juego

El sistema de juego es el llamado D20, un sistema creado para el popular juego de rol Dungeons & Dragons. A grandes rasgos la base de este juego es el dado de 20 caras y la proximidad de las tiradas al número 20 (más sus bonificaciones o penalizaciones) determinan el éxito o el fracaso de la acción realizada por el personaje jugador. En todos los casos 1 es un fracaso total y 20 un éxito absoluto.

Proponemos un d20 mínimo, apenas el necesario para conducir la acción imparcialmente. **Es importante saber que a diferencia de los juegos de Capa y Espada, El corazón del virrey sucede en un mundo aparentemente normal.**

Los personajes que interpretarán los jugadores podrán ser extraordinarios, pero son seres humanos con todas sus limitaciones. No existen por lo tanto dotes, clases, armaduras ni razas. La intriga, la política, la investigación y el miedo a lo desconocido sustituyen la mayoría de las veces a los combates, y los seres sobrenaturales a los que a veces deben de enfrentarse los jugadores exceden por mucho a casi cualquier ser humano.



Para jugar necesitarás:

- Este manual
- Lápices, borrador y papel.
- Copias de las hojas de personaje que vienen en este mismo manual
- Dados: un dado de 4 caras (d4), varios dados de 6 caras (d6), un dado de 8 caras (d8), un dado de 12 caras (d12), un dado de 20 caras (d20), y dos dados de 10 caras (d10)



Personajes jugadores

Te presentamos unos **personajes pregenerados en las ayudas de juego** si te urge empezar a jugar, pero también puedes crear tu propio personaje desde cero. Casi cualquier resultado que obtengas con los dados en este juego se verá modificado en función de las características de tu personaje. Un personaje fuerte tendrá más posibilidades de sobrevivir a un encuentro con un matón o un monstruo que un personaje débil. Un personaje perspicaz se dará cuenta antes que nadie que se dirigen a una trampa. Y un personaje tonto tendrá más problemas para encontrar la puerta secreta detrás del librero que una brillante periodista o un inteligente académico.

Todo personaje tiene seis **Características**: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Todas las características con valores superiores a la media constituyen una ventaja y las que tienen valores inferiores a la media son una desventaja a la hora de tirar los dados. Los personajes también poseen **Habilidades** y una cualidad muy especial llamada **Cordura**.

Modificadores

Cada característica tiene modificadores de tirada, que sumarán o restarán puntos según los valores de la característica.

El modificador es el número que añadirías o restarás a los resultados de la prueba cuando alguno de los personajes intente hacer algo relacionado con la característica. Por ejemplo, si intentas derribar una puerta o golpear a alguien con una silla, añadirás tu modificador de fuerza. Entre más fuerte sea tu personaje más posibilidades tendrá de lograrlo.

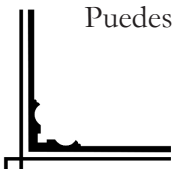
Puedes guiarte usando la tabla de la siguiente página.

Recomendamos leer un poco de historia de México y algunas de las numerosas historias del escritor estadounidense H.P. Lovecraft que suceden en los años veinte. Sugerimos leer el relato “La llamada de Cthulhu” o ver la película homónima que en 2005 produjeron unos admiradores del escritor y se encuentra gratuitamente en plataformas de video.

El cortometraje animado de origen mexicano *Pickman's Model* es una gran opción para la introducción a esta clase de mundos. Dura apenas 11 minutos y se encuentra también gratuitamente en la red. La ambientación es una parte importante de la emoción, y un poco de conocimiento de la época nunca viene mal. En los **apéndices** de este manual podrás encontrar algunas otras recomendaciones puntuales de historias y textos.



Silueta del autor no muy agraciado



Característica	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-18	+3
19-20	+4

Una breve explicación de las características

Fuerza: Mide musculatura y potencia física. Es primordial para aquellos que deseen entablar un combate cuerpo a cuerpo. Sirve para pruebas de ataque cuerpo a cuerpo, uso de armas manuales, nadar, escalar, saltar, o aplicar fuerza sobre un objeto.

Destreza: Mide la coordinación psicomotora, agilidad, reflejos y equilibrio. Es algo que debe tener un buen tirador, un amo de las ganzuas, un equilibrista. Las pruebas de arrojar objetos a distancia, conducir maquinaria pesada, escapismo, esconderse, montar a caballo, escabullirse sigilosamente o la tirada de salvación para esquivar un ataque dependen de esta característica.

Constitución: Es la salud y resistencia del personaje. Sirve para resistir venenos, aguantar la respiración, o incluso la capacidad de concentración (primordial si algún personaje utiliza la magia). **La constitución también nos dice cuánto daño puede recibir un personaje. Una buena constitución aumenta los puntos de golpe de todos, así que resulta esencial para todos los personajes.**

Inteligencia: Es la facilidad de tu personaje para aprender, razonar y llegar a soluciones. Buscar objetos, pruebas de arte, tasación, lectura de labios, inutilizar mecanismos, investigar y reparar, son la clase de pruebas que requieren inteligencia. Un personaje que no sepa conducir un automóvil de la época no podrá aprender solo con destreza, necesita además inteligencia y viceversa. Puede que incluso se requiera la colaboración entre dos personajes o más.

Sabiduría: La fuerza de voluntad de una persona, su sentido común, percepción e intuición. Mientras que la inteligencia es la capacidad de analizar información y replicarla, la sabiduría es la comprensión intuitiva del entorno. Un personaje puede ser muy inteligente pero poco sabio al no saber relacionarse con otros personajes. Las pruebas de psicología, averiguar intenciones, escuchar, avistar, etc, requieren de esta tirada. También la sabiduría mide la voluntad para resistir a los hechizos y la Cordura.

Carisma: La fuerza de la personalidad del personaje. Su capacidad de persuasión, su magnetismo personal, su capacidad de liderazgo y hasta su atractivo físico. La diplomacia, la empatía animal, el disfraz, el engaño y hasta el arengar a la muchedumbre, así como cualquier prueba que requiera convencer a los demás, requieren de esta tirada.

Cordura: La cordura es el equilibrio mental natural de la vida corriente. Se obtiene tirando 3d6 y sumando los resultados. La cordura puede ser un valor alto o elevado del personaje sin que este se vuelva loco, pero una puntuación muy baja o la pérdida sucesiva de varios puntos de cordura tendrá que tener necesariamente secuelas mentales. La pérdida total de los puntos de cordura significa el completo enloquecimiento de los personajes y su incapacidad para continuar la partida. Aprender el uso de conjuros, descubrir verdades horribles, leer libros prohibidos, traumas, violencia y el contacto con seres sobrenaturales necesariamente implica una pérdida de cordura. ¡Cuidado! Nunca saber demasiado fue tan peligroso.



Sello postal de la época



Una breve explicación de las habilidades intrínsecas

Todos los personajes obtienen unas 12 habilidades intrínsecas, aquellas cosas que por su vida diaria, gustos, personalidad, profesión y hobbies han logrado construir con los años. La época también influye en las habilidades o por lo menos deberá tenerse en cuenta a la hora de escogerlas. Los puntos se agregaran a la tirada cuando se utilicen estas habilidades.

Por ejemplo, si tu personaje es un policía el podría tener alguna de las siguientes habilidades: Charlatanería, Derecho, Descubrir, Escuchar, Persuasión, Psicología, Regatear, y otra habilidad relacionada, y que en algún momento le supusiera una ventaja.

El papel del Director de Juego

El Director de juego es el guardián de la verdad última del juego, el narrador y el árbitro de todo cuanto acontece. Representa a todos los personajes no jugadores, a todos los terrores que le sucedan a los personajes, y todas las oportunidades de salir bien librados. Debe ser sabio e implacable al mismo tiempo. Es una tarea difícil. Debe conocer el tiempo en el que se desarrollan los acontecimientos, estudiar la partida e informarse de algunas cosillas extra que puedan ayudarle para un mejor desempeño.



¡OFERTA ESPECIAL!

TRAJES-3 piezas-casimir fino y hechura irreprochable. \$ 32.00

TRAJES casimir extra estilos nuevos \$ 50.00

De Palm Beach legítimo desde \$ 35.00

TRAJES

Hart, Schaffner & Marx

Los mejores y más bien acabados del mundo.

DE VENTA EN

"LA CIUDAD DE MEXICO"

L. GAS Y CIA. Suc. S. en C.

En los años 20 los hombres lucían sobrios con trajes amplios y sombreros casuales; mientras que las mujeres usaban vestidos holgados y arriba de la pantorrilla, collares largos de perlas, principalmente, y zapatillas de tacón kitten.

Algunos consejos para el Director de Juego

1-Contar una historia. Por encima de todo, una partida de rol es una historia. Deberá estar planeada como una historia, tener un nudo, un clímax, un desenlace. Un director de juego debe aspirar a lograr el mismo efecto que quien cuenta un cuento a un grupo de personas frente a una fogata. Tensión, intriga, acción, miedo. La atmósfera es importante y debe ir al tono junto a las historias que planeamos contar.

2- Arbitrar la partida. El directo debe lanzar los dados tal vez con más frecuencia que los jugadores. Decidir si ese disparo de escopeta ha roto la cerradura, y con sentido común añadir o quitar un par de matones a una escena de pelea. Los jugadores deben confiar en su imparcialidad y en su interés en el continuar de la historia.

Notas áridas para el Director de Juego experimentado

Narración: Procura no aburrir a tu público, añade una pizca de artificio y de emoción.

Ritmo: Puedes extenderte en los detalles o pasar a lo siguiente. El juego se divide en escenas. La velocidad ayuda a no aburrir, pero los detalles generan tensión. El equilibrio entre ambas cosas es fundamental.

Una vez planteadas las situaciones de la escena lo ideal sería realizar preguntas a los jugadores. ¿Qué planean hacer ahora? ¿Qué es ese sonido en las paredes? Muchas de las acciones serán decisiones de los jugadores, pero las preguntas les ayudarán a tener un panorama completo e involucrarse en el juego. Un Director de Juego puede usar cuantos trucos narrativos están a su alcance: atmósferas, ganchos, música, descripciones cinematográficas, voces y golpes de efecto. La imaginación es el límite.



COMIENZA LA AVENTURA

En donde los investigadores atestiguan el secuestro de un viejo conocido y deciden rescatarlo, encontrando en su camino una secta de cultistas y un artefacto milenario.



Vista del zócalo de la Ciudad de México. Los años veinte fue la década de auge de los tranvías mexicanos, este sistema de transporte cubría las necesidades de desplazamiento de por lo menos 300,000 pasajeros al día.

Salón Mancera

El salón bar del hotel Mancera, ubicado en la calle de Capuchinas. El Bar Mancera es en realidad un largo pasillo detrás de una puertecita que da a la agitada vialidad. La barra del bar es casi igual de larga que el pasillo y todo el lugar huele a madera pulida y aceitada. Hay un bello dosel Art Noveau de vidrio verde y naranja al centro del lugar.

Son las siete de la tarde y el lugar se encuentra abarrotado. Es la hora en que los periodistas salen del trabajo y hay una buena cantidad de ellos tomando coñac, vino y tequila.

Recomendamos al Director de Juego leer de antemano la sección de **Apéndices**, en especial **“Lo que sabe el Director de Juego”** y **“Ayudas de juego”**, pues contienen aspectos claves de la narración. Las partes del texto que se encuentran en cursivas son notas para el Director de juego y las partes en negritas hacen referencia a lugares o personas, para su mejor identificación. Si no deseas jugar con los personajes pregenerados, en la siguiente página, en un recuadro, encontrarás una forma fácil de crear los propios.

El bar lo dirige **Manolo Mejía**, un viejo español asentado en México desde antes de la Revolución. Fuma sin parar gruesos puros de la Habana, usa chaleco negro, camisa blanca abierta al pecho, boina vasca, patillas grandes, es el clásico estereotipo del español exiliado en México antes de la Guerra Civil: avaro, exitoso, grosero y muy simpático. Las bebidas no son baratas y no hay mucha variedad de tragos, pero es parte del encanto del lugar.

Los PJ tendrán que pensar en una buena razón para llegar al bar a una hora tan abarrotada. Sin embargo saben que su gran amigo **Jorge Landera** se encuentra ahí. Es día de paga y acaba de entregar su última columna a El Universal, un periódico fundado apenas 10 años atrás. Los periodistas son ruidosos y peleoneros, pero además hay varios grupos de extranjeros, probables huéspedes del hotel. Por allá se ven un par de ingleses y en una mesa cuatro agentes de ventas norteamericanos beben whiskey como si fuera el fin del mundo, probablemente tiene que ver con la prohibición de su país.

Uno por uno, los personajes tendrán que vérselas con **Manolo Mejía**, quien de muy malas maneras les informará que ya no cabe un alma en el lugar. Soborno, Charlatanería, Idea, cualquier cosa, pero no será gratuito pasar. La cita es importante y esta será la primera prueba de ingenio y caracterización de los jugadores. Siempre se puede incluso buscar una ventana. Desaconsejamos ampliamente utilizar la violencia sin razón, y tal vez sea bueno informar de antemano a los PJ de que en México, en 1925, todo el mundo carga una pistola. La policía además no se encuentra lejos.



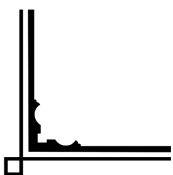
El poeta Landera, un poco bizco

*Si todo falla y alguien recurre a la violencia la policía no se hará esperar para llevarse al personaje. Pasa directamente a **Los separos**, en donde le será referido por el abogado de Landera y los otros lo que sucedió esa noche.*

A los PJ que logren pasar sin hacer un desastre **Landera** los estará esperando a la mesa. Uno de los meseros es muy servicial y les ofrece alcohol. El precio del bar es para periodistas (a los que por entonces no les iba tan mal) y extranjeros, así que cada trago costará un peso, una pequeña fortuna.

Landera, un hombre alto, moreno, de boca carnosa, ojos grandes, vestido impecablemente, los recibe feliz, evidentemente alcoholizado y quién sabe qué más. Tiene un párpado caído, pero quien lo conoce sabe que ha sido así desde su infancia. Los jugadores que tengan conocimientos de literatura, periodismo o bajos mundos sabrán que Landera acostumbra experimentar con toda clase de drogas. Otros más perceptivos notarán en sus ojos rojos su alteración, la cual atribuirán cuando menos a cierta bebida de hierbas que el poeta gusta beber.

En este momento Landera y los personajes se pondrán al día en toda clase de chismes. *El Director de Juego debe tomarse algo de tiempo en expresar los intereses, odios y aficiones del poeta.* Los demás harán lo mismo. “He descubierto en mi laboratorio una enzima que, después de ser ingerida, te permite beber todo el alcohol que desees... como es evidente, hic”. Este es un buen momento para terminar de conocerse entre todos. Landera, cada vez más borracho los invitará a su casa: “**mi casita pueblerina, allá en Mixcoalco**”.



CREA TU PERSONAJE

Si no deseas utilizar los personajes pregenerados, aquí una forma rápida de crear los tuyos propios.

Características

Para hacer tu personaje necesitarás 4d6. Esto nos debe dar un valor entre 3 (muy mal) y 18 (¡excelente!). Lanza los dados y escoge los tres valores más altos, apunta el número resultante y repite otras cinco veces. Al final tendrás seis valores, uno por cada característica. Acomódalos como desees en tu hoja de personaje y ya está. Con el tiempo podrás modificar las características conforme ganen experiencia o les sucedan eventos a los personajes.

Habilidades

Puedes basarte en los modelos de profesión que ponemos en este manual o puedes crear tu propia profesión. En cada caso y como parte del juego deberás justificar que tu personaje posea tal o cual habilidad. Puedes diseñar tantas profesiones y habilidades mientras sean verosímiles dentro del universo que nos atañe. Todos los personajes tienen hasta 40 puntos de habilidad para repartir entre las 12 habilidades, siendo 18 el máximo de puntos que puede agregarse a una habilidad. Todas las habilidades deben por lo menos tener 1 punto. Estos valores se sumarán a la tirada de habilidad. Puedes usar habilidades sin valores, pero no reciben ningún tipo de bonificación, ya que tu personaje no posee entrenamiento en ellas y solo tiene las posibilidades de una persona normal para lograrlo.

MATIZA TU PERSONAJE

¿Qué aspecto tiene tu personaje? ¿Cuántos años tiene? ¿Religión? ¿Familia? ¿Estatura, peso, ropa, sexo? ¿Educación? ¿Cuál será su personalidad durante el juego? Procura que la respuesta a cada una de estas preguntas sean congruentes entre sí y con la época que les ha tocado vivir. Entre más conozcas un personaje más fácil será interpretarlo y más fácil elegir buenas tiradas en momentos de necesidad.

Un asunto de Caballeros

De pronto Landera comienza ver fijamente detrás de los PJ, en dirección a la puerta. Se busca en los bolsillos interiores del chaleco y parece extraviado. Se levanta volcando la mesa y saca un pequeño revólver disparando sin dirección. “¡Jamás me cogerán vivo, hijos de su chingada madre!”. *El jugador debe tirar los dados para ver si le pega algo y ver que tan mal va a ser tratado Landera por sus captores. Ha bebido mucho (y Dios sabe qué más), así que sólo tiene un 30% de posibilidades. De cualquier forma el balazo pasará muy cerca del PJ que tenga enfrente.*

Detrás de los PJS y sin inmutarse, vienen entrando seis matones por la puerta del bar, son corpulentos y tienen cara de que no es la primera vez que hacen esto. Se hacen llamar **Los caballeros de Guadalupe**, con algo de cinismo en el nombre. Son en realidad mafiosos que trabajan para la **Confederación Regional Obrero Mexicana** y su brazo secular, la **Iglesia Cismática Católica Mexicana**. De izquierda a derecha van visiblemente armados con: garrote, barra de estibador, cadena, pistola, martillo y Javiercin (el más bajito), quien sin llevar ningún arma a la vista y ser más pequeño que el más pequeño de los pjs, se ve más peligroso y es bastante veloz. La gente comienza a gritar y Landera dispara de nuevo, de errar (lo más seguro), le dará al hermoso dosel, haciéndolo añicos para terror de don Manolo.



Gresca de cantina

Pelea de todos contra todos. *El Director pedirá turnos de combate, en donde cada personaje tomará decisiones y tirará los dados.* **Landera** comenzará a gritar cosas incomprensibles en un idioma desconocido, aunque de cierta resonancia náhuatl, y se echará debajo de la mesa en posición fetal. **Don Manolo** se lanzará detrás de la barra por una cachiporra y **los meseros** se remangarán las camisas y entrarán en acción.

Es evidente que los matones vienen por Landera y comienzan a pasar entre los comensales para alcanzarlo. *Los personajes cuentan como comensales y deben reaccionar intentando proteger a Landera y a sí mismos.* La pelea durará hasta que el guardián lo considere o hasta que despachen por lo menos a dos de los matones.

Si les va muy mal a los personajes, entonces es turno de que aparezca **Indalecio González** con unos cuantos amigos de la **Liga** (matones, rivales de los que han llegado por Landera). *Indalecio tiene voz grave y un aire ladino, el narrador debe darle estilos particulares a sus personajes.* De cualquier manera los matones lograrán llevarse a Landera, completamente catatónico, en un coche que los espera afuera. Si alguien muere entre todos estos acontecimientos es probable que el PJ más cercano pierda su primer punto de Cordura. *El Director de Juego pedirá una tirada d4 de cordura y se restarán los puntos, esperando que esto solo sea un ligero trauma en la vida del personaje*

Aquí viene la policía

Una vez consumado el escape llegará la policía al lugar y comenzará a arrestar y repartir macanazos al por mayor. No tiene caso resistir, más con el estado en que se deben encontrar los PJ. **Indalecio González** se escurrirá, no sin antes entregarle al pj con el que más haya empatizado **su tarjeta de visita y propaganda (ver ayuda)**.

“Cuando salgan, no duden en visitarme” dice el muy cabrón para justo desaparecer en la noche. Los personajes pueden intentar escapar, para eso está la ciudad pero será difícil que avancen muchas cuadras. El lugar está rodeado y solo son seres humanos, sólo alargarán la agonía. El Director de juego dispone de tantos policías como sean necesarios para someterlos.

Los separos

¡Otra hermosa mañana en los separos de la delegación! La policía, cansado de los periodistas juerquistas ha decidido arrojarlos a todos a la misma mazmorra, junto a peligrosos criminales, que además de tener cara de que podrían cortarte un dedo para quitarte un anillo, también huelen muy mal. *Los personajes deben aprovechar para subir algunos puntos de vida, nada hay más reparador que dormir en un catre de la prisión y el Director de Juego puede pedirles que tiren 1d4 a quienes hayan resultado golpeados.* Apenas les han servido un asqueroso potaje que parece pan duro remojado en caldo de frijoles rancios, cuando otro policía llega y se hace señas con quien les sirve. Señala a los personajes, hace un gesto con la cabeza y les dice que están libres, para disgusto del resto de los reos. Atraviesan hasta la sala de instrucción en donde ven a una joven mujer alta, de cabello muy corto, rostro moreno y ojos claros, verdes, como hechizados. Es **Lupe Martí**, la novia de Landera, y está muy encabronada. No tiene nada de etéreo esta muchacha. Quienes no conozcan a Lupe tendrán que presentarse, los demás podrán informarse de su particular carácter. Desde ayer anda buscando a Landera, quien no llegó a su casa de Mixcalco. *Aquí vale la pena describir a Lupe feminista, musa, sufragista, activista rebelde,* que saliendo de **El universal** va a tomarse unas copas, así que sabe perfectamente los dos únicos lugares donde estuvo ayer. El periódico en el que el poeta trabaja últimamente ha atravesado ciertos conflictos políticos, culpa de las mismas incendiarias columnas que publica, hablando pestes de Calles, del socialismo y de quien se deje. Lupe ha puesto una denuncia a la policía, pero la anotaron en su máquina de escribir invisible. Al parecer los secuestradores de Landera tienen poderosas influencias.



El coche

Tras sacarlos de la cárcel **Lupe** no se les despega a los pj, es pleno día y decide que le deben respuestas y si no las tienen, deben de ayudarla a conseguir las. Con asombro los personajes descubren que Lupe conduce un **ford T 1925 (V. Ayuda)**. Los automóviles no son una rareza en la ciudad, pero sí las mujeres conductoras.

Lupe insistirá a los reticentes hasta obligarlos, o utilizará cualquier otro medio de coerción, pero deben acompañarla. Chantaje, Soborno o Compasión, no la dejarán sola en su búsqueda. Dependiendo del número de investigadores sabrán si pueden subirse todos al automóvil o no. *D De cualquier forma el Director de Juego suministrará a un mapa con las rutas del tranvía de la Ciudad. (V. ayuda)*

¿Por dónde comenzar? el Director de Juego debe dejar tiempo para que los jugadores tomen sus decisiones y no tiene que temer a los resultados. He aquí algunos resultados posibles con la información obtenida en las escenas anteriores:

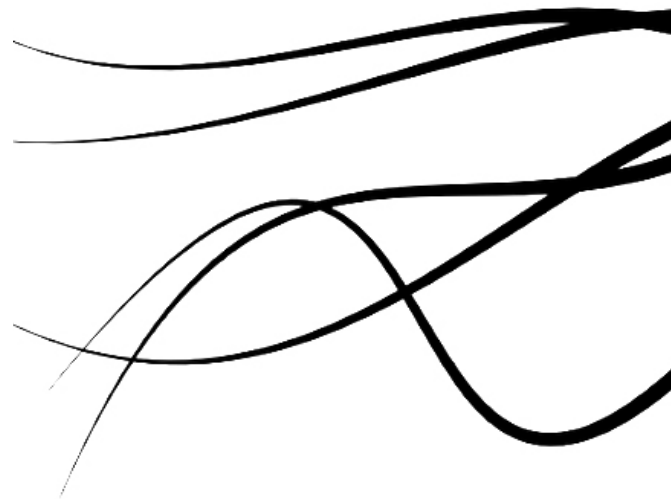
- **Volver al bar.**
- **Ir El Universal.**
- **Ir a la casa de Mixcalco.**
- **Hacer caso de Indalecio e ir a las oficinas de la Liga.**

Es bueno mencionar estos 4 lugares con insistencia desde el comienzo del juego para sugerir a los personajes. Sin embargo, ahora tienen un Ford T y un mapa de la ciudad, no temas a lo desconocido, querido Director de Juego.

Posdata: el auto, un Ford T es encendido por palanca. Necesita, por lo menos, una tirada de fuerza para arrancar (lo que indica que no enciende automáticamente, por si se utiliza para escapar de algún lugar).



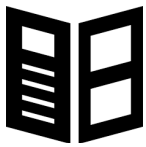
Imagen de Lupe Martí





El Bar: Manolo Mejía, con la cabeza rota y un humor del carajo, los recibe con cachiporra en mano. *Objetivo: Lograr que Don Manolo les diga lo que sabe.* El bar se encuentra clausurado y deshecho. *Don Manolo no les dirá nada a menos que lo convenzan. Si se ha relacionado con los personajes o alguno en específico le cae bien, queda a discreción del Director. Hay muchas tiradas que los jugadores pueden utilizar.* Tras una entrevista muy ríspida, que se calma solo en el momento en el que nota a Lupe, Mejía les informa que ya había visto antes a los secuestradores. Dos o tres veces antes, una vez a la semana, habían estado aquí acompañando a un hombre viejo, alto y calvo, que andaba con aire muy solemne y nunca bebía. Se sentaban en otra mesa y dejaban al viejo platicar con Landera. Eso es todo lo que sabe de los desgraciados, que no eran ningunos extraños. Durante todo ese tiempo Manolo creyó que se trataba de periodistas, compañeros de Landera de El Universal. Es bien sabido que los periodistas siempre lucen raros. Y si no, es seguro que en el periódico saben más que él, que es un humilde cantinero que solo intenta ganarse la vida. “¡Ahora, largaos!”

Si no se ha dado la oportunidad, aquí los pj recibirán de mano de Manolo una **tarjeta de la Liga** sacada de entre los escombros. “A alguno de ustedes se les debió caer esta porquería”.



El Universal: Cuando llegan nadie les hace caso, todos parecen correr de un lado a otro. Se escucha hablar de levantamientos armados en estados del centro. El Presidente Calles va a mandar una carta y todos estan expectantes. **Palavichini**, el director del periódico, tiene la puerta abierta y fuma sin parar. *Objetivo, Lograr que Palavichini les diga lo que sabe.* Los PJ se abren paso hasta a oficina, pero al momento de notarlos se levanta furioso (a estas alturas los investigadores ya deben estar acostumbrados). *El hombre es el clásico editor airoso y no desea hablar con nadie. Unas tiradas de carisma lo convencerán.* “¡Guadalupe! ¿Dónde carajos se ha metido tu novio? ¿Y estos pichicatos que traes contigo quiénes son?”. Palavachini explica que Landera no ha entregado sus próximas tres colaboraciones, que siempre llega en estado inconveniente a la oficina y que apenas ayer pidió prestado cincuenta pesos a la caja. “Si lo ven, díganle que está despedido y llévense sus cosas”, termina de decir Palavachini señalando su escritorio. **En el escritorio de Landera**, entre un montón de papeles y dibujos de caracteres extraños, encontrarán: “**La ceremonia**” (v. ayuda).



Las oficinas de la liga: Están en un edificio en la misma calle de Capuchinas, apenas a una cuadra del bar. El lugar está lleno de gente, letreros que dicen: “Únete al boicot” y “Viva Cristo Rey”. Los recibe el mismo **Indalecio González** y dice que los está esperando. Cuenta a los pj la historia de Pérez Budar, un sacerdote impuesto por el gobierno con un oscuro episodio en la Iglesia de la soledad, de donde fue corrido por los feligreses por sospechar que realizaba prácticas non-sanctas. Cuenta también de su conexión con la masonería y de la vigilancia permanente que la Liga hace a la Iglesia Católica Mexicana, nombre de la secta cismática de Pérez Budar. Indalecio González los dirige hacia la **iglesia de Corpus Christi** y les promete ayuda en su búsqueda. *El Director debe dejar en claro que, aunque Indalecio es un aliado momentáneo, no es para nada una persona de fiar pues tiene sus propios intereses. Se puede explicar también la tensión religiosa de la época y por lo menos los pj y Guadalupe deben recibir un par de miradas desconfiadas por conducir un automóvil. El boicot de la liga consistía en no usar automotores para no pagar gasolina, no pagar impuestos y no comprar en tiendas de gobierno.* Se escucha a lo lejos algo sobre un “consejo de guerra”. *Si se dirigen a la iglesia Lupe Martí recordará que tiene un revolver en la casa de Mixcalco, el cual puede ser de gran ayuda.*



La casa de Mixcalco: Todo llevará a esta casa de una manera u otra. En una casa no tan vieja de estilo colonial mexicano, grande, cómoda, espaciosa. Al llegar los PJs encontrarán que es un desastre, alguien ha estado revolviendo cosas por aquí y por allá. Si sus tiradas son correctas, encontrarán en el estudio de Landera **“Una hoja arrancada del diario de Landera”** (Ver ayuda). Los pj se darán cuenta que el único paso restante para encontrar a Landera es Corpus Christi. El revólver de Lupe Marti también se encuentra entre los destrozos. *Tiradas de inteligencia, investigación y hasta sabiduría pueden resolver cómo encontrarlo bajo un viejo reloj de pared.*

LLEGADA A CORPUS CHRISTI



Fachada de la iglesia de Corpus Christi frente a la Alameda central.

Es de noche y por supuesto que la iglesia de Corpus Christi está cerrada. La iglesia está rodeada por mujeres que rezan, la mayoría de ellas de avanzada edad. Son vecinas del lugar y si se le pregunta a alguna de ellas responderán que rezan porque en esa iglesia se esconde un terror sin forma que pretenden contener. *Objetivo: Encontrar a Landera. Los Pj tendrán que abrirse paso de la manera que crean más conveniente. Adentro encontrarán a sus viejos amigos Los matones del CROM, alias los Caballeros de Guadalupe. Afortunadamente para los Pj, cuentan con la ayuda de Guadalupe Martí, quien sabiendo artes marciales además se*

encuentra armada. Tiene que haber una buena pelea aquí y el director no debe temer a usar todos los elementos y parafernalia que se encuentran en la antesala de la iglesia.

Si logran atravesar encontrarán a **Jorge Landera**, quien se encuentra en la capilla del relicario. Está perfectamente bien y contento, no parece un hombre secuestrado. Sostiene un pequeño cofre de plata en la mano, le da gusto ver a los investigadores y se muestra altivo con Guadalupe. Tiene serios desvaríos respecto a la naturaleza del cofre que sostiene en las manos.



Landera, enloquecido, cuenta que aunque parece de plata, no es en realidad de ningún material terrestre. No sabe cómo pudo llegar a manos del virrey, pero indudablemente tiene propiedades conservativas. “El cofre no es un receptáculo, sino un aparato, que debe ser alimentado con un organismo humano”. Landera confiesa que ha encontrado un mecanismo de cuerda en la base del cofre, el cual ha tardado un tiempo en reparar.



Joaquín Pérez Budar con sus... ajem... obispos

Nadie sabe lo que sucederá al accionar el mecanismo, pero todos están exultantes. *Una música extraña como de un montón de flautas infernales saldrá del aparato y Landera abrirá el cofre. Dentro de él hay un corazón humano que incluso late. Los Pj, horrorizados, harán una tirada 1d6 de cordura.*

En este momento interrumpe **Joaquín Pérez Budar**, el misterioso sacerdote que está detrás del secuestro de Landera. En apariencia es un viejo vestido de sotana, pero que tiene un olor a podredumbre indefinible.

Los personajes podrán intentar hablar con él, pero tiene tiempo que ha perdido toda inteligencia humana. Tiene varios meses muertos, prácticamente desde que fue corrido de la Iglesia de la Soledad y ha seguido viviendo gracias a las propiedades del cofre. Un montón de horripilantes tentáculos asomarán de su sotana y se dispondrá a atacar a los personajes.

Objetivo: Sobrevivir. Turnos de combate. Budar se mueve con una velocidad asombrosa y comienza a atacar a los PJs. No parece poseer algún tipo de magia, pero debajo de la sotana se avistan algunos tentáculos. La acción debe moverse por el escenario lo más posible y hay varias formas de deshacerse del viejo, una de ellas es llevándolo al

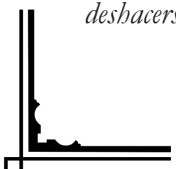
campanario, pues el sonido parece paralizarlo considerablemente, usando fuego o hiriéndolo lo suficiente con cualquier arma u objeto. Si lo hieren lo suficiente con las armas o utensilios que posean podrán alentarlos, sin embargo también es posible que escape en las sombras, en cuyo caso tal vez desate una masacre a las afueras de la iglesia. En caso de que los personajes se encuentren muy lastimados o no parezcan tener oportunidad, podrán aparecer un par de matones de **La liga para ayudar**

Para cuando los pjs terminen con el no-muerto (si es que sobreviven), Landera habrá terminado el proceso. En una explosión de humo aparecerá **Tezcatlipoca, Nyarlathotep, el dios de Cerca y Junto.**

Los pjs harán una tirada 1d6 de cordura al ver la aparición. Tezcatlipoca atraviesa la iglesia y toca la cabeza de Landera. Si los personajes intentan atacar al dios serán repelidos cada vez, perdiendo 1d6 de vida. Lo único que queda es esperar. Tras tocar la cabeza de Landera, éste comenzará a describir lo que ve; una narración de la historia del universo: “En el principio estaba el dios exterior, el caos idiota, la materia sin forma, burbujeante. Tezcatlipoca le da orden a las dimensiones, las cuales son infinitas y solo él puede atravesar”. “El hombre oscuro, el espejo humeante”. La historia de todas las cosas pasa en ese momento por su cabeza y lo deja completamente frito. Después de un estallido de luz negra, Landera, babeante y un cofre vacío quedan en el piso de la sacristía. Lupe sabrá que el hombre es un caso perdido.



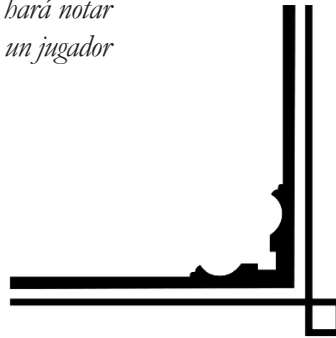
Cofre del virrey Baltazar de Zuñiga



Algunos finales posibles

1. Es muy probable que los personajes no logren derrotar a Pérez Budar. En este caso el monstruo también sacrificará a Landera y la entidad que es invocada por el cofre lo investirá de un gran poder. Comenzando un reino de desolación en la Tierra, comenzando por México y la destrucción de quienes rezan fuera de la iglesia.

2. Si logran derrotar a Perez Budar, tras el alboroto, más hombres armados de los alrededores interrumpirán en la iglesia en compañía de la policía. Las viejas continúan rezando afuera del edificio y los matones de los caballeros de Guadalupe y de la Liga pondrán los pies en polvorosa. Los Pjs atestiguan como la policía se lleva en volandas a Landera. “Esta cosa es un despojo” dirá uno. “Directo a la castañeda” responderá el otro. Lupe se encuentra inconsolable, llorando en medio de la iglesia. *Los jugadores que queden con vida ganarán un d4 de cordura y otro de sabiduría. El Director de Juego les hará notar que el cofre aún se encuentra al pie del altar, si es que un jugador más listo no lo ha notado.*



APÉNDICE

Lo que sabe el Director de Juego (Recomendamos leer esta sección antes de dirigir el juego)

Argumento: En una velada en el Bar Mancera, donde se reúne la llamada “sociedad” mexicana, los investigadores se encuentran con **Jorge Landera**, poeta de vanguardia y crítico político. Landera es un poco inestable, pero es bien querido por los PJ, a pesar de su carácter adusto: su necesidad de tener siempre la razón y los rumores de que ha experimentado con una gran cantidad de drogas de su propia creación. Landera es dueño de un laboratorio farmacéutico, pues es químico de profesión. Tras hablar con él y suscitarse una clásica gresca de cantina, verán cómo unos matones lo secuestran. Los PJ tendrán que averiguar por qué razón fue secuestrado, lo cual los llevará hasta la iglesia de **Corpus Christi**, en donde, bajo la apariencia de una agrupación cismática católica, se resguarda un extraño aparato de poderes desconocidos: **un cofre de plata** que supuestamente contiene el corazón del virrey Baltasar de Zúñiga y Guzmán.

La situación: La situación política en México está llegando a sus límites, la Iglesia Católica está organizando un boicot contra el gobierno y desde un tiempo a esta parte el presidente Plutarco Elías Calles ha dado permiso para la creación de una orden religiosa afín al gobierno. Por orden del **Patriarca Pérez Budar**, sumo sacerdote de la nueva **Iglesia Apostólica Mexicana, los Caballeros de Guadalupe**, un grupo de matones disfrazado de fieles, desea obligar a Jorge Landera a desentrañar la cerradura de un cofre de plata, de cuya leyenda se dice que muestra conocimiento infinito y otros mundos.

- **Existe un peligro latente ¿Quiénes son las víctimas potenciales?** Feligreses católicos y público en general (eventualmente, el mundo entero). La novia de Landera, Lupe Martí.
- **¿Cómo se involucran los jugadores?** Conocen a Landera y ven su secuestro.
- **¿Cómo se puede alargar la trama?** Se requiere un ritual de sacrificio para abrir el cofre.
- **¿Por qué no intervienen las autoridades?** Pérez Budar está protegido por Plutarco Elías Calles y el líder de la CROM. Ambos creen que la Iglesia Apostólica Mexicana puede servir como contrapeso ideológico a la iglesia. Sin embargo, Calles desconfía intuitivamente del personaje.
- **El final sorpresa:** El ritual y la definitiva locura de Landera, ¿la aparición de un dios?



ALGUNOS PERSONAJES



Recorte de periodico con imagen del polémico autor

Jorge Landera: Poeta de vanguardia. Estuvo en París durante su adolescencia, conoció a André Bretón y a Aleister Crowley en 1923. Cuando se encuentra de buen humor comenta que ninguno de los dos personajes lo dejó muy impresionado. Conocedor de la literatura mundial, es, sin embargo, entusiasta de la mitología prehispánica. Su reciente poema “Canto a un Dios Vegetal” (en donde mezcla una gran cantidad de tradiciones y folklores y cierta imaginería simbolista junto con una visión ultra moderna del arte) ha dejado completamente desconcertados a los críticos, “una rara mezcla de locura delirante y subterránea y frío racionalismo determinista”, se dijo en los periódicos.

Ha retomado el negocio de su padre, una pequeña farmacéutica en donde se rumora que hoy en día experimenta con nuevas drogas, intentando inducir éxtasis místicos por vía artificial. Es de los pocos hombres que, en estos tiempos convulsos, y sin ser religioso, se ha dedicado desde las trincheras del periodismo a combatir el socialismo (en lo que tiene de religioso, y por lo tanto de falso).

Se rumora que es homosexual, a pesar de tener novia, debido a un círculo de amigos artistas homosexuales. Es alto, delgado, moreno, labios sensuales, ojos grandes como platos, tiene algo de árabe y algo de africano en sus rasgos. Un accidente de la infancia le ha dejado un párpado caído, dándole un aire de embriaguez perpetua.

Pérez Budar: Procedía del estado de Oaxaca, fue comerciante y apoyó en su juventud a Porfirio Díaz, tanto en el fallido plan de La Noria como en el Plan de Tuxtepec, que llevó a Díaz a la presidencia. Fue nombrado posteriormente coronel del ejército mexicano. Se casó a la edad de 22 años, pero su esposa murió tres meses después de la boda. Pérez Budar decidió entonces entrar a un seminario en 1881 y fue ordenado por el obispo de Veracruz. A menudo estaba en problemas con otros eclesiásticos y autoridades civiles, fue encarcelado varias veces después de las peleas, y se hizo también masón de la Gran Dieta Simbólica. También se puso en contacto con Eduardo Sánchez Camacho, obispo de Tamaulipas, quien había tratado de configurar una iglesia cismática y lo nombró su sucesor en su lecho de muerte.

La Iglesia católica lo suspendió temporalmente varias veces o lo trasladó a diversas localidades hasta que Perez convenció a Plutarco Elías Calles aprovechando el conflicto desatado por algunos artículos de la constitución de 1917, de instaurar la fe cismática. Es condenadamente feo y ya entrado en años. Los que le han escuchado dicen que cuando habla parece silbar como una serpiente



El Patriarca oficiando una misa.



Los caballeros de Guadalupe: Supuesta orden de fieles laicos que competiría con la de los caballeros de Colón, a su vez creada para competir con la masonería. Los miembros de la orden de Guadalupe son, en realidad, un grupo de matones pagados por la Confederación Regional Obrero Mexicana (CROM).



La maravillosa Guadalupe Martí

Lupe Martí: Pintora, escritora, modelo de Diego Rivera, feminista, mujer de armas tomar, además de ser la única propietaria (femenina, se entiende) de un automóvil en toda la Ciudad de México y probablemente del país. Es novia de Landera, pero parece que es por tenerle cierta lástima, aunque admire su genio brillante. Antes de Landera anduvo con Rivera, y antes de Rivera andaba con el mismo Vasconcelos. Aún no ha publicado nada, ni ha tenido ninguna exposición, pero se rumora que la novela que escribe “Un día en la patria” va a sacar ámpulas a los intelectuales de la época. Fuerte, independiente, arrojada, no es ninguna damisela en peligro.

Indalecio Gonzáles: Miembro fundador y agente de la Liga Nacional Defensora de la Libertad Religiosa, brazo secular de la Iglesia Católica y encargado de propaganda y agitación para minar el poder de la Revolución o devolver algo a la Iglesia. Siente cierta simpatía por Landera y su misticismo trasnochado, y, porque además, Landera odia a los socialistas. Es un hombre dado a intrigas y cuchicheos, astuto y de poco fiar. Puede ser de gran ayuda o tu peor enemigo.

Policía de la Ciudad de México: No muy diferente a la de hoy en día, junto a los hombres más honestos conviven los tipos más plenamente inútiles. Agréguese su buena cantidad de sádicos de barrio que tuvieron que encontrar trabajo en algún lado y los psicópatas en potencia de todo cuerpo policiaco. En una época en la que todo el mundo va armado, sólo los detectives portan armas, mientras que los uniformados tienen que contentarse con coger a palos a los indigentes. Pueden ser una gran ayuda o un gran estorbo, pero la última palabra siempre la tendrá don Plutarco Elías Calles.

Camareros, meseros, cocineros: trabajadores y sumisos, a veces pueden soltar un buen porrazo, pues como todo mexicano de la época, tienen en mucha estima su dignidad.

Señoras de iglesia: el grupo subversivo más peligroso nunca conocido. No en vano desataron una guerra el año siguiente de esta aventura.



Tarjeta de Indalecio Gonzáles con la dirección de la Liga Nacional de la Defensa Religiosa



AYUDAS DE JUEGO

La ceremonia

J. da.
lo apen.

Después de las fiestas en honor a Huitzilopochtli, las que se ofrecían a Tezcatlipoca eran segundas en importancia; su nombre fue probablemente tomado de Tézcatl, que significa espejo y luna y es el mes en el que se celebraba. Tezcatlipoca era un dios lunar, caracterizado por el espejo. Las fiestas consistían en la ofrenda simbólica de un joven que representaba a Tezcatlipoca. Un esclavo era elegido para ser sacrificado y durante un año era tratado como un dios en la tierra. Era escogido por no tener tacha alguna en su cuerpo, por tener los cabellos hasta la cintura, y por ser agraciado y fuerte. La fiesta tenía alrededor de 6 o 7 fases en las que participaba el pueblo. En las primeras 4 fases, es la imagen de Tezcatlipoca la que es ataviada, vestida y adorada por el pueblo y por jóvenes de ambos sexos, que lo cubrían con cuerdas de maíz. Al final del año, el pueblo hacía sacrificios de animales pequeños, dejaba comida al ídolo, la cual recogían los sacerdotes, y hacían ofrendas de joyas, mantas y copal. Al joven le cortaban el cabello "como a un capitán" y lo vestían con joyas y mantas. Los últimos 5 días se pasaba de ciudad en ciudad, junto con sus esposas, hasta que finalmente debía subir a un templo ubicado a una legua de Tenochtitlán, rompiendo cuatro flautas que representaban los puntos cósmicos. Cuando ascendía, se recostaba en una piedra y se le arrancaba el corazón.

Según los españoles que contemplaron este rito, los sacerdotes que lo oficiaban poco después se sentían imbuidos de grandes poderes y se convertían en figuras importantes dentro de la sociedad. Anotan que por alguna razón sus sentidos se volvían tan sensibles que los paralizaba el sonido de las campanas metálicas que trajeron consigo, así como otros sonidos agudos, por lo que dentro de los templos se exigía un riguroso silencio para no molestar a quienes habían pasado por el rito.



Del diario de Landera, 2 de octubre de 1925

Estuve hablando con Valle-Arizpe, es un viejo simpático, aunque algo conservador y muy goloso. Se comió él solo, en el restaurante de los hermanos Sanborns, un plato de mole con guajolote, medio kilo de tortillas, un mixiote de carnero, un caldo de pollo cargado y repitió por lo menos dos veces el plato de arroz. Me contó la historia del corazón del virrey, suceso interesante y que él mismo parece no creer. Hace años, mientras el templo era restaurado, los arqueólogos hallaron detrás el altar una caja de plata que poseía una fecha, 1727, y la siguiente extraña inscripción: "Donde esté su corazón, estará su tesoro" (estaba escrita en latín). El corazón del virrey Baltasar de Zúñiga, Marqués de Valero, acababa de aparecer tras siglos de ser inhumado en el templo. Aquella pequeña caja de plata había desatado a principios del siglo XVIII una serie incontable de leyendas. Nadie podía explicarse por qué aquel viejo virrey, muerto en España después de gobernar la Colonia por seis años, había ordenado en su testamento que le arrancaran el corazón y lo trajeran de

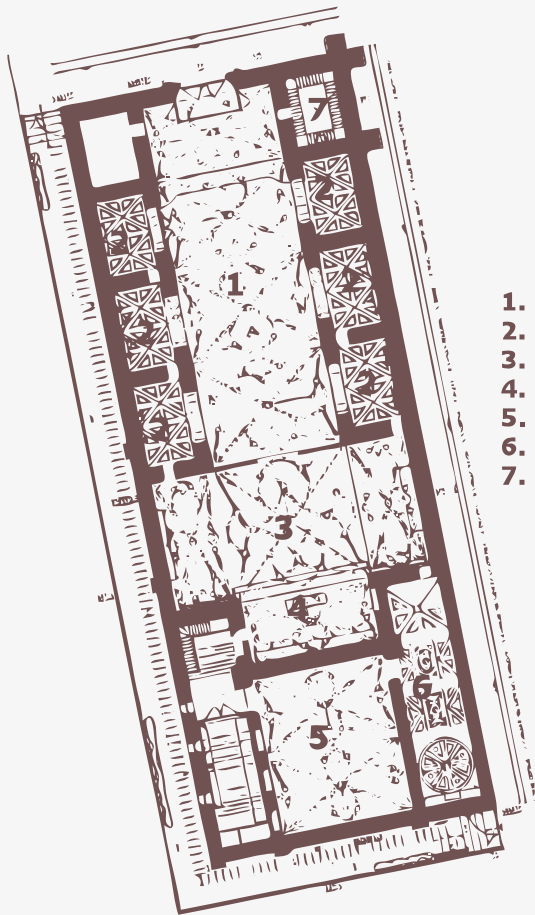
vuelta a México. Don Baltasar de Zúñiga fue el primer virrey soltero de la Nueva España. Aunque la tarde en que desembarcó en Veracruz se aproximaba a los 60 años de edad, en cuanto pisó la capital y recibió los primeros agasajos de la corte, las malas lenguas no tardaron en soltar la versión de que Su Excelencia se había enamorado de una joven que al poco tiempo tomó los hábitos y se enterró en vida para siempre en el convento de Santa Isabel (donde estuvo ese convento hoy se alza Bellas Artes). Un relato paralelo, y más apegado a la realidad, indica que una tarde de 1718, al regresar de la procesión del día de Corpus, el virrey don Baltasar de Zúñiga sufrió un atentado: un joven militar intentó atravesarlo con una espada. El alférez de guardia, el caballero mayor y varios soldados redujeron al atacante e impidieron que el virrey fuera asesinado. El proceso criminal que vino a continuación reveló que el militar, Nicolás José Camacho, acababa de salir del hospital de dementes de San Hipólito. Su declaración fue una retahíla de incoherencias que le valió ser enviado de nuevo al manicomio, en donde se le confinó a perpetuidad.

Una tarde, el coronel Pedro del Barrio tocó las puertas macizas del convento de Corpus y entregó una caja de plata que contenía un corazón. Por disposición testamentaria, el marqués había mandado que el órgano fuera conservado en la capilla de Corpus Christi. La noticia corrió como pólvora: aquello probaba que el viejo virrey había sucumbido ante un amor prohibido. Por la ciudad cundieron los chismes, los rumores, las leyendas. "Pocos mortales habrá que amen a esta ciudad de México tan desinteresada, tan puramente como yo", escribió mi amigo Salvador Novo. No podría jurarlo, pero creo que eso mismo quiso decir el marqués de Valero al grabar la pequeña inscripción en la caja de plata.

Hoy en día Corpus Christi está en manos de Pérez Budar, él insiste que el corazón es real, no solo que es real, sino que está ahí en el cofre como si lo hubiesen sacado el día de ayer, ensangrentado y fresco. Pérez siempre ha sido dado a las mistificaciones, ya cuando era masón estaba obsesionado con el poder de ciertas reliquias prehispánicas. Cree que soy la única persona que puede examinar el cofre y su procedencia. De ser cierto lo que dice estamos ante un caso de conservación de la materia sin precedentes. Probablemente la llave de la inmortalidad, la salvación del género humano. La Panacea de Paracelso.

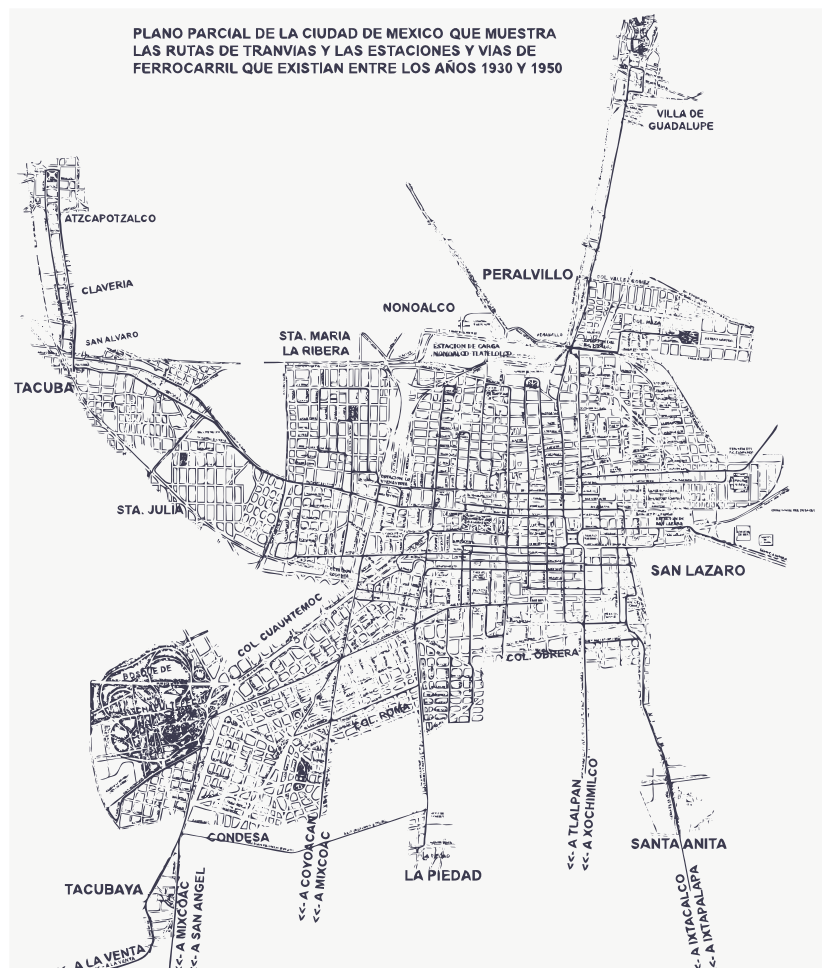


PLANO IGLESIA DE CORPUS CHRISTI



1. Nave
2. Capillas laterales
3. Crucero
4. Altar mayor
5. Sacristía
6. Capilla relicario
7. Acceso al campanario

MAPA DE LA CIUDAD DE MEXICO



PERSONAJES NO JUGADORES

Landera Periodista/ Químico / Ocultista	Modificador
Fue 8	-1
Des 15	+2
Cons 8	-1
Int 20	+4
Sab 10	0
Car 18	+3

Guadalupe Martí Escritora/ Automovi- lista/Feminista	Modificador
Fue 10	0
Des 15	+2
Cons 12	+1
Int 18	+3
Sab 15	+2
Car 18	+3

Indalecio Gonzáles Abogado/ líder religio- so	Modificador
Fue 11	0
Des 12	+1
Cons 12	+1
Int 15	+2
Sab 13	+1
Car 18	+3

Matón de la liga / Caballero de Guada- lupe	Modificador
Fue 18	+3
Des 15	+2
Cons 18	+3
Int 8	-1
Sab 8	-1
Car 10	0



Joaquín Pérez Budar	Modificador
Sumo pontífice de la Iglesia Católica Mexicana /Ser transformado por un extraño artefacto/ No-muerto	
Fue 24	+5
Des 22	+4
Cons 24	+5
Int N/A	No aplica
Sab 22	+4
Car 3	-4

ALGUNAS PROFESIONES Y SUS HABILIDADES

Anticuario/a: Buscar libros, Descubrir, Habilidad artesanal, Habilidad artística, Historia, Otra lengua, Regatear.

Detective de la policía: Charlatanería, Derecho, Descubrir, Escuchar, Persuasión, Psicología, Regatear.

Escritor/a: Buscar libros, Ciencias Ocultas, Historia, Lengua propia, Otra lengua, Persuasión, Psicología.

Médico/a: Biología, crédito, Farmacología, Latín, Medicina, Primeros auxilios, Psicoanálisis, Psicología.

Periodista: Buscar libros, Charlatanería, Fotografía, Historia, Lengua propia, Persuasión, Psicología.

Profesor/a de universidad: Buscar libros, Crédito, Otra lengua, Persuasión, Psicología, Regatear, y dos habilidades más a elegir entre estas: Antropología, Arqueología, Astronomía, Biología, Derecho, Electrónica, Física, Geología, Historia, Historia natural, Medicina o Química.

Abogado/a: Buscar libros, charlatanería, Crédito, Derecho, Persuasión, Psicología, Regatear.

Artista: Charlatanería, Descubrir, Fotografía, Habilidad artesanal, Habilidad artística, Historia, Psicología.

Atleta profesional: Artes marciales, Equitación, Esquivar, Lanzar, Nadar, Saltar, Tregar.

Clérigo: Buscar libros, Contabilidad, Escuchar, Historia, Otra lengua, Persuasión, Psicología.

Criminal: Arma corta, Cerrajería, Charlatanería, Descubrir, Discreción, Disfrazarse, Regatear, y otra habilidad cualquiera.

Ingeniero/a: Buscar libros, Conducir maquinaria, Electricidad, Física, Geología, Mecánica, Química, y otra habilidad cualquiera.

Intérprete: Charlatanería, Crédito, Disfrazarse, Escuchar, Esquivar, Habilidad artística, Psicología, y otra habilidad cualquiera.

Investigador/a privado: Buscar libros, Cerrajería, Charlatanería, Derecho, Fotografía, Psicología, Regatear, y otra habilidad cualquiera.

Músico/a: Charlatanería, Escuchar, Habilidad artesanal, Habilidad artística, Persuasión, Psicología, Regatear, y otra habilidad cualquiera.

Oficial militar: Contabilidad, Crédito, Derecho, Orientarse, Persuasión, Psicología, Regatear, y otra habilidad cualquiera.

Orador/a: Charlatanería, Crédito, Disfrazarse, Esquivar, Persuasión, Psicología, y otra habilidad.

Soldado: Discreción, Escondarse, Escuchar, Esquivar, Mecánica, Primeros auxilios, Rifle, y otra habilidad cualquiera.



PERSONAJES PREGENERADOS

Hermenegildo, "Gila" Asunción.	Modificador
Arquitecto. Mejor amigo de Landera. Del círculo de sus amistades "raritas". 40 años. -Buscar libros, Saber (ocultismo), Descubrir, habilidad artística, persuasión, primeros auxilios, medicina, historia.	
Fue 11	0
Des 11	0
Cons 10	0
Int 15	+2
Sab 15	+2
Car 18	+3

José Dominguez	Modificador
Fotoperiodista. 25 años. -Fotografía, Escritura, Avistar, Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar, Esconder, Investigar, Reunir información, Primeros auxilios.	
Fue 8	-1
Des 15	+2
Cons 10	0
Int 14	+2
Sab 12	+1
Car 13	+1

Estela Ledezma	Modificador
Flapper / Socialite. Amiga de Landera -Charlatanería, Descubrir, Escuchar, Disfrazarse, Regatear, Discreción, Otras lenguas, Baile.	
Fue 11	0
Des 11	0
Cons 10	0
Int 12	+1
Sab 12	+1
Car 20	+4

Sarkis Avakian	Modificador
Maestra de música. Inmigrante rusa. 42 años. -Música, Otras lenguas, Historia, Descubrir, Engañar, Escuchar, Regatear, Disfrazarse, Cerrajería.	
Fue 11	0
Des 9	-1
Cons 9	-1
Int 16	+3
Sab 16	+3
Car 8	-1



CRÉDITOS

Aunque basados levemente en personajes reales y en sus imágenes, todos los mencionados en esta obra y sus interpretaciones son ficticias.

Sobre el autor

Raúl Aníbal Sánchez Vargas, Chihuahua, Chihuahua, México, 6 de abril de 1984. Estudió Creación literaria en la Universidad Autónoma de la Ciudad de México. Ha publicado en numerosas antologías de cuento y poesía y en revistas de circulación nacional como Nexos, Vice, GatoPardo y Tierra Adentro. Es autor de los libros de cuento “Luna de día” (Instituto de Ciencia y Tecnología del Distrito Federal), “La comida está en el congelador” (Comisión Nacional de Fomento Educativo), “El genio de la familia” (Fondo Editorial Tierra Adentro) y “No es el amor quien muere” (Instituto Sinaloense de Cultura). Ha publicado un libro de poesía, “Los dones subterráneos” (Instituto Chihuahuense de cultura) y dos novelas: “La muerte del Pelicano” (Ediciones B, Penguin Random House Mondadori) y “Matagatos” (Caballo de Troya, Penguin Random House Mondadori). Es ganador del Premio Chihuahua vanguardia en artes y ciencias 2019, entre otros.

Sobre la portada

José Ventura es un ilustrador autodidacta de la ciudad de Chihuahua. Su formación ha sido en las letras y la creación literaria, por lo que su paso en el mundo de la gráfica se ha fundado en la idea de que toda la comunicación es narrativa sin importar el medio. Durante cinco o años o más se dedicó a sobrevivir en agencias y consultorías como diseñador, director creativo y director de arte hasta que se cansó de vender cosas que él no compraría. Actualmente se dedica de tiempo completo a la ilustración de manera independiente.

Referencias, recursos gratuitos

Leer historias del escritor H.P. Lovecraft y un poco de historia de México pueden ayudar mucho en esta partida. Quien así lo desee puede estudiar también los manuales de La llamada de Cthulhu, de la editorial Chaosium, en cuyo espíritu lúdico está más o menos basada esta aventura.

Sobre México:

Los años veinte en México - Emmanuel Carballo

<http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/8911/carballo/89carballo.html>

Cómo era la Ciudad de México de los años 20 en fotos - Viviana Cohen

<https://mxcity.mx/2018/01/como-era-la-ciudad-de-mexico-de-los-anos-20-fotos/>

Sobre el autor Howard Phillips Lovecraft:

<http://www.lovecraftiana.com.ar/index.php/h-p-lovecraft/1-h-p-lovecraft-biografia>

Herbert West, Reanimador

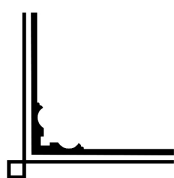
http://www.liceotr.cl/biblioteca_digital/Howard%20P.%20Lovecraft%20-%20HERBERT%20WEST,%20REANIMADOR.pdf

La llave de plata

<https://lenguayliteraturasavio.files.wordpress.com/2017/03/02-lovecraft-h-p-la-llave-de-plata.pdf>

Agradecimientos:

A Regina, Susana, Mariana y Jonathan, por las noches jugando,
por su entusiasmo, su paciencia y cariño.



OGI License

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGI, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar'ri, baatezu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or Effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to

any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



Las personas que conformamos el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital nos sentimos complacidas con los proyectos seleccionados de las convocatorias “Contigo en la Distancia”, consideramos que es un parteaguas para difundir y visibilizar el trabajo de la comunidad de desarrolladorxs de juegos en México y nos llena de esperanza poder unirnos para crear universos y compartir juegos a pesar de los tiempos de incertidumbre debido a la pandemia de COVID-19.

Agradecemos a todas las personas e instituciones que formaron parte en la convocatoria, así como aquellas personas que participaron en la recopilación, edición, difusión, promoción y construcción de estos materiales.

Atentamente,

Héctor Guerrero

LABORATORIO DE JUEGOS

CENTRO DE CULTURA DIGITAL

CRÉDITOS

DIRECCIÓN DEL CENTRO DE CULTURA DIGITAL

Mariana Delgado González

COORDINACIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE LA CONVOCATORIA CELD DE AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL, Y MICRO JUEGOS DE MESA

Héctor Guerrero Merchant

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN

Marlizeth Martínez Sánchez

Mariana Soe Rosete Escobedo

PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE MESA

Marcos Ávila Hernández

PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE ROL

Héctor Guerrero Merchant

DISEÑO EDITORIAL

María Fernanda Arnaut

Astrid Stoopen Mendoza

Kenya Flores

PLATAFORMA EDITORIAL

Mónica Nepote

Ximena Atristain

COMUNICACIÓN

Andrea Danae Ramírez Rivera

Brenda Liviere Camacho Jiménez

ADMINISTRACIÓN

Adriana Gaspar Martínez

Ivonne Higareda

Luis Alberto Garza Guzmán

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Talía Castillo

Jorge Armando Ibarra Ricalde

Alexandra Crivellaro Fierro

Alina Sidorova

Mónica García Carrasco

Carlos López Ruiz

Gonzalo Ortega Coronado

Yair Adrián Ciriaco Ramírez

Medardo Landón Maza Dueñas

María Flores Figueroa

Ximena Alejandra Rodríguez Gómez

Jacinto Quesnel Alvarez

Grace Quintanilla Cobo





CENTRO
DECULTURA
DIGITAL



LA COLMENA
Centro de Tecnologías Creativas
GRACE QUINTANILLA



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA