

POKÉTHULHU EL JUEGO

POR S. JOHN ROSS

Pokéthulhu es un juego de aventuras de fantasía basado en la popular serie de dibujos animados del mismo nombre (emitida en el canal Lovecraft). ¿Alguna vez te has preguntado qué pasa cuando Jigglypólopo se enfrenta tentáculo a tentáculo con Dagong? ¿Quieres resolver el misterio de por qué las nenitas conocidas como Bibliotecarias Lumli trabajan en todas la bibliotecas sectarias y siempre son iguales? ¿Cómo suena la música de gaita de Pokéthot, el Monstruo Ciego Idiota?

Te has estremecido con las aventuras de Randy Carter, Sonia, Titus y sus amigos, desde la primera Insignia de Antiguo de Randy hasta la amenaza de K'thu-too en **Pokéthulhu: la película**. Pero ahora, armado con tu propio Dodecaedro

Reluciente y el *Pokénomicon*, puedes lanzarte en busca de la Ciudad sin Nombre y luchar contra las fuerzas del Equipo Eibon ¡Tú te conviertes en un Sectario Pokéthulhu, coleccionando y entrenando a tus propios thulhu!

Lo que necesitas para jugar

Necesitarás este manual, lápices, papel y unos cuantos "Dodecaedros Relucientes" (dados de 12 caras, disponibles en cualquier tienda especializada, incluida aquella en la que has comprado este reglamento). También puede que quieras fotocopiar las tarjetas de Sectario y Thulhu incluidas con este juego para ir anotando los detalles.

¡También necesitarás un par de amigos! Un jugador, el Dueño de las Reglas Arcanas ("Amo", para abreviar), interpreta a los personajes y las criaturas (especialmente las criaturas) que los demás jugadores encontrarán por el camino y sirve de guía a medida que se desarrolla la historia. Todos los demás interpretan a Sectarios y se cachondean del Amo.

El mundo de Pokéthulhu

En la Tierra de los Muertos son siempre vacaciones de verano. Los Pokéthulhu ("thulhu", para abreviar), adorables monstruos arcanos de las profundidades gélidas del espacio, corretean en libertad por los pantanos, los bosques e incluso las telarañas y los cimbreantes tejados a la holandesa del pueblo de pescadores donde se encuentra tu hogar.

A los Pokéthulhu "salvajes" les gusta devorar almas humanas (dejando la médula ósea para el postre) y hacer mearse de miedo a los mayores extraviados que se topan con ellos. Los

mayores no pueden "coger" Pokéthulhu, pero los niños sí. Sólo los jóvenes pueden capturar y domar a estos monstruos salvajes, utilizando sus poderes salvajes y su aspecto perversamente mono para hacer el bien. Los niños pequeños no temen en absoluto a los Pokéthulhu (y a los Pokéthulhu que tienen cola suelen aterrorizarles los niños pequeños).



POKÉTHULHU

Hace mucho tiempo, el mundo cambió para adaptarse a este inusual orden de cosas. Los mayores son, por lo general, pescadores que no se entrometen y viven su vida tranquilamente. Los niños son, bueno... niños... pero algunos son suficientemente valientes como para unirse a la Secta Pokéthulhu, entrenando a sus thulhu para transformar su agresión sobrenatural en una inofensiva competición deportiva. Estos niños, los Sectarios (y sus pequeños juguetitos malvados) son los héroes de nuestro juego. ¡Éste es el mundo de **Pokéthulhu!**

Crear a tu sectario

Tu Sectario, al igual que Randy Carter en TV, es un niño que se ha hecho con su propia copia del *Pokénomicón*. Éste es el libro mágico de sabiduría ancestral que pude usarse (junto con un Dodecaedro Reluciente) para almacenar thulhu, y sirve de cómoda guía de referencia para las más de 400 especies conocidas de thulhu.

Para representar tu Sectario tienes una Tarjeta de Sectario, como la de Randy de la página 8.

Escoge un *Nombre*, una *Edad* (de 5 a 16 años) y un *pueblo Natal* para tu Sectario. Puedes ser de cualquier pueblo que hayas visto en la serie. (Si no has visto la serie, usa tu propia ciudad, después de todo, ya estás familiarizado con ella. ¿No sería divertido tener a Pokéthulhu corriendo por toda la ciudad asustando a todos los mayores y a los chicos que te caen mal?

El *Aspecto* de Randy es su empatía especial con los thulhu escamosos. Tu personaje también tendrá un aspecto especial, ya sea "Escamoso" (como Randy) o cualquier otro Aspecto Pokéthulhu. En la página 10 puedes leer más sobre los *Aspectos*.

También tendrás las mismas seis habilidades que Randy, pero tu *puntuación* numérica puede ser diferente para cada una. Puedes escoger la puntuación que

quieras para cada una (¡cuánto más alta mejor!) siempre y cuando obedezcas las siguientes reglas:

Regla nº 1: Tu edad determina tu Nivel de Notas máximo. El Nivel de Notas no puede ser superior a tu edad *menos cuatro*.

Regla nº 2: Todas las puntuaciones deben ser como mínimo de 1 y como máximo de 12.

Regla nº 3: La puntuación más alta de entre tu Nivel de Notas y tu Conocimiento Pokéthulhu, sumada a tu puntuación de Cordura, no puede ser más de 13.

Regla nº 4: La suma de todas tus puntuaciones no puede ser más de 30.

Si desobedeces estas reglas, el Amo tiene permiso para matarte (esto puede ser ilegal en algunos mercados, en cuyo caso, Dork Storm Press y La Factoría de Ideas no se hacen responsables. Te instamos a que compruebes todas las reglas aplicables antes de incorporar el asesinato a tu juego. Juega con responsabilidad y *nunca* asesines a nadie fuera del contexto del juego, sería inmoral).

Cuando hayas terminado, rodea con un círculo una de tus habilidades para señalarla como *Habilidad de la Suerte*. Randy tiene suerte en Cháchara: puede es capaz de enfurecer a sus enemigos casi siempre y salir airoso de cualquier problema con su labia, incluso cuando parezca que no debería.

DATO PIKATHULHU

El célebre Pokéthulhu Hastursaur (que involuciona en Hungarsaur) se enfurece al oír su propio nombre cuando lo pronuncia cualquiera que no sea él.

