

## ¿Qué es el pulp? Introducción del rolero cebolleta

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Literatura](#), [Rol](#)

Tagged as : [Bolsilibro](#), [Cursillo de pulp](#), [Literatura](#), [Neopulp](#), [Pulp](#), [RolRolero Cebolleta](#)

Date : noviembre 17, 2017



Esta página está dedicada al *pulp* e indico que es una de mis aficiones pero ¿Qué es el *Pulp*?

Con el objetivo de explicar en qué consiste el género *Pulp*, el *neopulp* y cosas afines he planificado una serie de artículos para dar una ligera introducción a los neófitos. Tampoco esperéis una disertación porque no es el objetivo.

¿Qué mejor forma de empezar que explicar cómo llegué yo a tener esta afición?



Uno de los bolsilibros de Bruguera

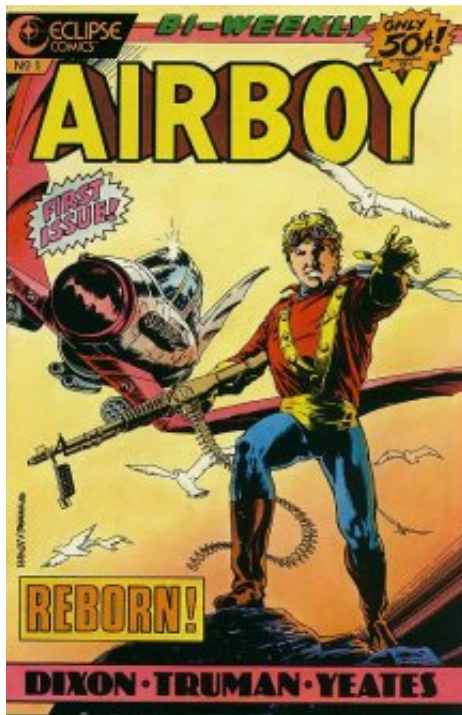
Esta afición es bastante reciente, hasta hace relativamente poco tiempo desconocía qué era el *pulp*. Lo asociaba a publicaciones baratas de hace mucho tiempo, algo como las novelas baratas de pistoleros que veía en casa de mi abuelo. Y no es que andase muy desencaminado pero no le encontraba el más mínimo interés. Y así fue durante mucho tiempo.

Mucho más tarde tuvo lugar mi primer acercamiento positivo al género y fue cambiando el medio de presentación: asistí emocionado a las aventuras de un atípico arqueólogo norteamericano con nombre de estado que a golpe de látigo y con una sonrisa de autosuficiencia recorría el mundo en busca de las reliquias más increíbles. No creo que sorprenda a nadie si digo que estoy hablando del ínclito doctor **Henry Jones Jr.**: Aventura, lugares exóticos, situaciones rocambolescas y acción, mucha acción. ¿Cómo no iba a gustarme? Y supongo que también fue el punto de entrada de mucha gente de mi generación.



Grandísima serie de películas... menos la cuarta, que no existe. Digan lo que digan. No existe.

Tras disfrutar las aventuras de **Indiana Jones** en el cine tardé en acercarme de nuevo al pulp, y de nuevo se produjo cambiando de género: esta vez fueron los cómics. Concretamente **Airboy** de *Eclipse Comics*.

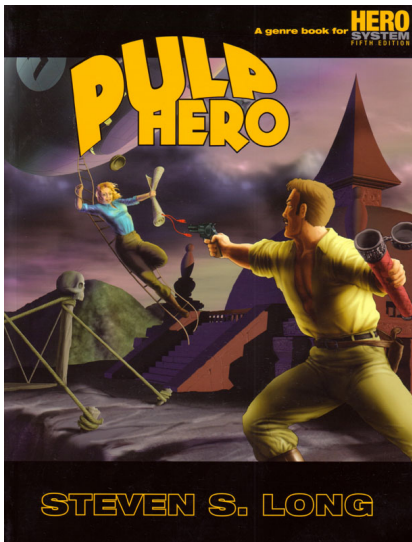


**Airboy** fue creado durante la Segunda Guerra Mundial como tantos personajes del *pulp* y del cómic. Durante su vida pasaron grandes autores por sus páginas como [Dan Barry](#) y gozó de una gran salud hasta que al finalizar la guerra el mercado de cómics y novelas de guerra perdieron su público.

Su protagonista era un prodigioso piloto que, con su avión *Birdie* capaz de batir las alas, se enfrentaba a amenazas como la *Lufftwaffe* o sobrenaturales como *Misery* y su avión que contenía las almas de los pilotos muertos.

En 1986 la extinta *Eclipse Comics*, de la mano de **Chuck Dixon** y **Timothy Truman**, comenzó a publicar esta serie protagonizada por David Nelson III, un joven y prometedor piloto heredero de un pequeño negocio de aviación que ve cómo su padre es asesinado. Tras su muerte descubre que en realidad su padre había sido el legendario **Airboy** y retoma su tarea allí donde la dejó en un buen ejemplo del héroe generacional. Se encontrará con viejos enemigos y aliados de su padre como **Valkiria** ([ver](#)) o **AirWolf**.

Seguí viendo alguna cosilla en televisión o en cómic. Leí algún relato que publicó una extinta, y parece que no muy legal revista hace años y me fui convenciendo de que me gustaba mucho esa mezcla de aventura pura y sin adulterar, cierta dosis de inocencia y mucha acción.



Desde que empecé a jugar a rol me rondaba la idea de jugar en un ambiente *pulp* centrado en los años 30 pero nunca lo llegué a hacer. Barajé varios sistemas y estaba casi decidido por **Comandos de Guerra** cuando un libro cayó en mis manos: **Pulp Hero**.

Ya hablaré con más detenimiento de este juego en una entrada posterior pero algo podemos ir adelantando: **Pulp Hero** es uno de los muchos libros de ambientación publicados para la quinta edición de *Hero System*. Se trata de un libro de más de cuatrocientas páginas editado en tapa blanda y que contiene las mejores ayudas que he visto hasta el momento para esta temática. En su interior encontramos cronologías, arquetipos, una descripción del mundo real alrededor de los años 30, ideas de aventuras, reglas para adaptar el sistema **Hero** al *pulp*... de todo. Muy completo, muy claro y muy interesante.

Ahora que he descrito cómo llegué al *pulp* queda una única duda... ¿Qué es el *Pulp*? Pero esto para la siguiente entrega.